



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



MÀSTER en  
PRODUCCIÓ ARTÍSTICA  
Universitat Politècnica de València

**Universidad Politécnica de Valencia**

FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SAN CARLOS

**Máster en Producción Artística 2016/2017**

**UNA APROXIMACIÓN A LA CIUDAD  
DESDE LA MIRADA DEL ESPECTADOR.  
UNA PROPUESTA GRÁFICA.**



TRABAJO FINAL DE MÁSTER

AUTOR: LINNA WU

TUTOR: DOLORES PASCUAL BUYÉ

CURSO 2016-2017



## **Agradecimientos**

En primer lugar, quisiera transmitir mis sinceros agradecimientos a la gente que ha contribuido de manera directa o indirecta a la realización de esta tesis, el proyecto no hubiera sido posible la materialización sin sus ayudas:

A la Universidad Politécnica de Valencia, por brindarme la oportunidad de realizar el máster en Producción Artística.

A la Dra. Dolores Pascual Buyé, por ser mi directora de trabajo, por su tiempo y consejo, me ayudado mucho para aprender y desarrollar este trabajo.

A la Dra. Sara Álvarez Sarrat, por grata disposición, amabilidad y por compartir su experiencia.

A mi hermano y a mis padres, por sus apoyo incondicional.

¡ GRACIAS!



# RESUMEN

## RESUMEN

---

Los graffitis, esos dibujos o escritos anónimos que situados en los muros de algunos lugares públicos reflejan la ideología popular del momento, cuentan historias que inspiran e involucran al espectador con el entorno. Pero, ¿cómo se relaciona el espectador con los graffitis?. En mi caso me han ido embaucando hasta el punto de que, uno de ellos se ha convertido en la imagen que hace de hilo conductor en mi propuesta gráfica. El proyecto se centra, en la realización de un libro y un cortometraje de animación, donde un gato negro, que es uno de los protagonistas de los murales del barrio del Carmen, se convierte en el personaje principal de la historia. El proyecto surge a partir de los recorridos realizados por el mencionado barrio de la ciudad de Valencia. El trabajo realizado, me ha llevado a reflexionar sobre la ciudad que durante un año se ha convertido en “mi ciudad”.

### PALABRAS CLAVE

- Arte urbano, deambular, participación, graffiti, gráfica impresa, animación



## SUMMARY

---

Graffiti, those drawings or anonymous writings that sit on the walls of some public places reflect the popular ideology of the moment, tell stories that inspire and involve the viewer with the environment. But how does the viewer relate to graffiti? In my case, they have deceived me to the point that, one of them, they have become the image that is the guiding thread in my graphic proposal. The project focuses on the making of a book and an animated short film, where a black cat, who is one of the protagonists of the murals of the Carmen neighborhood, becomes the main character in the story. The project arises from the tours made by the aforementioned neighborhood of the city of Valencia. The work done has led me to reflect on the city that for a year has become "my city".

## KEYWORDS

- Urban art, wandering, participation, graffiti, printed graphics, anima



# ÍNDICE

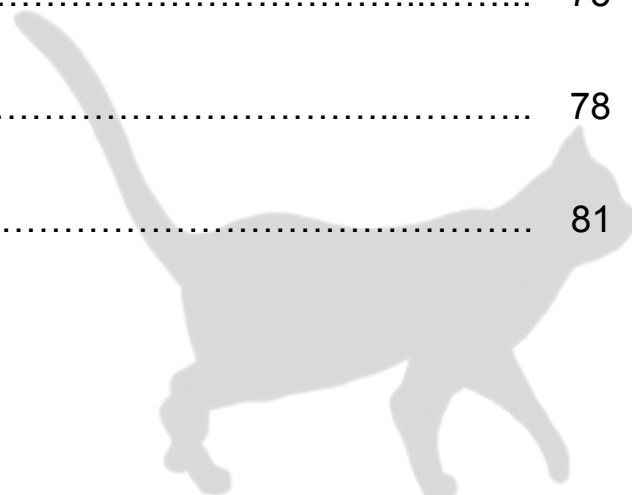


# ÍNDICE

---

## RESUMEN/SUMMARY

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>10</b>
<b>3. METODOLOGÍA.....</b>	<b>12</b>
<b>4. DESARROLLO CONCEPTUAL.....</b>	<b>17</b>
4.1. Algunas consideraciones sobre la ciudad, el barrio y el espectador .....	18
4.2. El arte urbano y el espectador.....	23
4.3. Participar de las obras como un espectador.....	28
4.4. Referentes.....	28
<b>5. PROCESO DE TRABAJO.....</b>	<b>42</b>
5.1. El libro.....	43
5.2. La animación.....	57
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>75</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>78</b>
<b>8. ANEXO.....</b>	<b>81</b>



# INTRODUCCIÓN

# 1. INTRODUCCIÓN

---

La esencia del arte urbano es expresar la personalidad y la mismidad. Su espíritu es puro sin utilitarismo, indudablemente mostrando el actitud de este lugar.

En la ciudad de China, donde he vivido durante muchos años, el arte urbano no es reconocido y valorado. Cuando era niña, vivía en un barrio antiguo que se llamó XIYUAN, la edad de los edificios era incluso mayor que la de mi abuela. Es una característica de identidad de nuestra ciudad, pero pronto esta área fue destruida para transformarse en un centro comercial llamado XINHUA. Y finalmente, este barrio solo puede quedarse en las fotos y la memoria de los residentes, los jóvenes ya no conocen su nombre y su historia. Es por eso que cuando llegué a Valencia para estudiar el Master en “Producción Artística”, en mi primer contacto con la ciudad, con sus calles y edificios me llamó la atención, que se trata de un lugar lleno de una cultura exótica para mi. Me sorprendieron especialmente las intervenciones de arte urbano en el barrio antiguo, mostrando nuevos colores y paisajes especiales. Me interesó hasta tal punto que cuando entraba en las callejuelas laberínticas del antiguo barrio, encontré muchos graffitis que reflejan su espacio vivido, y pude sentir las emociones y sentimientos de los artistas y ciudadanos. El espacio público como lugar de construcción de la cultura de su comunidad, todos los ciudadanos tienen derecho a intervenir. A menudo, el arte urbano es una manifestación artística presente en todas las ciudades del mundo, la gente agrega su característica propia al espacio y convierte la ciudad en una grande sala de exposiciones abiertas.

En mis paseos por uno de los barrios de la ciudad- el barrio del Carmen, que está situado en el corazón de la ciudad, con edificios residenciales, bares, mercados y muchos monumentos, me encontré con calles repletas de una forma del arte urbano que no era bien vistas en mi ciudad. Debido a sus numerosos graffitis, este barrio es muy característico y espectacular. Los graffitis son expuestos de manera pública como manifestaciones artísticas para que todos los vean. Como espectadores, podemos acercarnos a ellos y aproximarnos a comprender la cultura de la ciudad desde su contemplación. El objetivo de estos graffitis no está

en ellos mismos, sino en la interrelación que se establece a través de ellos con el espectador. En ellos, los artistas expresan sus sentimientos y estilo de vida.

Pero, ¿cómo participarse en el arte urbano como turista y espectador?

Desde la asignatura Obra gráfica y espacio público, llevamos a cabo recorridos por el barrio del Carmen. Llevamos a cabo una acción colectiva huellas e impresiones con papel (el frottage), con este trabajo conectamos el entorno y su paisaje. También observamos y estudiamos los elementos gráficos, como los graffitis curiosos, las esculturas en las calles, los números confusos de los edificios y las marcas en las paredes y en el suelo, tomando estas grafías urbanas como referente a través de las diferentes miradas. Después de esta visita, realicé un libro de viaje en forma de obra gráfica que di un deambulando por las calles y que como un espectador me desconoce, para el que es mi primera vez visitando el barrio. El protagonista elegido del proyecto es un gato negro solitario y misterioso que escogí una de las intervenciones que hay en las calles, pase por las calles y encuentra los graffitis que son muy misteriosos mismos para él.

Desde hace mucho tiempo me gusta la animación, pues tal como Juan Polo dice, en los dibujos animados puede suceder cualquier cosa por irrealizable que sea. Las tramas obvian las leyes de la gravedad, la noche y el día...<sup>[1]</sup>. La posibilidad de construir personajes y mundos es infinita. Tomé la asignatura *la Animación: de la Idea a la Pantalla* y adquirí instrucciones de la profesora Sara Alvarez Sarrat, en la clase he aprendido la aplicación *Adobe After Effects*<sup>[2]</sup> que me ha servido para la realización del trabajo final, donde decidí realizar una animación que recogiera el trabajo del libro de mi vista del barrio del Carmen. Se trata de un cortometraje de animación donde el gato continúa siendo el hilo conductor de la historia en torno al barrio del Carmen. El gato deambula por las calles y transforma su apariencia de acuerdo con los distintos graffitis. Él pasea por las calles del barrio relacionándose con otros graffitis, callejeando constantemente,

---

[1] POLO JUAN(2012). *¿Por qué los dibujos animados nos atraen?* Publicado 30 Ago. 2012. Disponible en: <https://www.espinof.com/animacion/>

[2] Adobe After Effects es un programa que permite a los usuarios crear animaciones y otros efectos especiales para proyectos gráficos.

descubriendo la relación con los graffitis a partir de lo extraño a lo familiar.

Este trabajo va a consistir en explicar la ciudad, el barrio, el espectador y la relación entre ellos, y citar algunos os artistas y sus ideas como un vehículo sin intervenir el espacio público, a través de esta manera, llamando la atención sobre el arte urbano. Al igual que mi objetivo, en mi proyecto se puede relacionar con las obras urbanas en una manera nueva, sin necesidad de intervenir ni transformar las ya existentes.

Con este proyecto finalizo el máster de Producción Artística, se puede llegar a interesar al espectador y este interés puede promover la imaginación y la participación de las personas en la iniciativa de arte público.

# OBJETIVOS

## 2. OBJETIVOS

---

### Objetivo Principal

Llevar a cabo un proyecto de gráfica urbana consistente en la realización de un libro y una animación, a partir de uno de los graffitis del barrio y desde mi deseo como espectador de relacionarme con el entorno expresando mis vivencias. Investigando los métodos, para mostrar en el proyecto que se puede relacionar con las obras urbanas generando nuevas propuestas creativas, sin necesidad de intervenir ni transformar las ya existentes.

### Objetivos secundarios

- Conocer la ciudad desde la proyección imaginaria de sus habitantes.
- Analizar, evidenciar, y potenciar la relación entre arte urbano y ciudadano.
- Confrontar el trabajo realizado, con el de una serie de artistas cuya obra se centra en intervenir en el espacio público.
- Experimentar con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas elegidas: infografía, animación, video y emplearlas para la producción de la obra.
- Llamar la atención del espectador y potenciar la idea del juego con el entorno como un método que estimula la creatividad.

# METODOLOGÍA



### 3. METODOLOGÍA

---

Para la realización de este trabajo hemos empleado dos métodos:

1. Investigación teórica acompañada de trabajo de campo.
2. Ordenación de los materiales recogidos para la investigación práctica.

#### 1. Investigación teórica acompañada de trabajo de campo

##### - Deriva y observación

Desde de la asignatura “Obra gráfica y espacio público”, llevamos a cabo un proyecto de gráfica urbana alrededor de un entorno de la ciudad de Valencia, más concretamente sobre el barrio del Carmen. Iniciamos el trabajo con un recorrido por el entorno elegido, llevando a cabo un ejercicio de observación, tomando notas y fotos, se trata de un registro documental de graffías urbanas y de imaginarios locales que nos sirven para la reflexión. Nos situarnos frente al espacio elegido, estudiando sus mecanismos, teniendo en cuenta, lo humano, su entorno, su uso. Tratando de encontrar los elementos gráficos que lo describen, así como los procesos de transformación visual. Teniendo en cuenta también, nuestra percepción del mismo. Al mismo tiempo, también comenzamos una acción colectiva que se llama *Huellas e impresiones* en las calles del barrio:

La acción pretende el contacto con el medio ambiente y la reflexión sobre su paisaje a través de una acción breve y desde el lenguaje gráfico mediante la técnica del Frottage.

Observamos sus calles , las marcas en el suelo o en la pared, los letreros y registramos las huellas que constituyen este espacio urbano con su carga histórica, factores socioculturales. A través de la realización de obra gráfica con medios no sofisticados pero efectivos, se pretendía expresar y conservar la memoria del barrio.



Acción colectiva: Huellas e impresiones. Barrio del Carmen. Fuente: Autor

La técnica elegida para la acción es el frottage<sup>[3]</sup>, una técnica sencilla que no requiere una gran infraestructura, pero que permite producir imágenes inmediatas, permitiendo desarrollar una mirada mucho más sensible al entorno urbano y al mismo tiempo plantear una acción colectiva de intervención en el espacio público. Para la realización del frottage, necesitamos tocar el objeto nosotros mismos. Cuando tocando el objeto, transferimos nuestros recuerdos al papel que recoge la piel de la ciudad. Debido a esto, asociamos el barrio con nosotros.

[3] El frottage (del francés froter, 'frotar') es una técnica artística que consiste en frotar grafito sobre una hoja colocada sobre un objeto, consiguiendo una impresión de la forma y textura de ese objeto. La técnica fue ideada por el pintor surrealista Max Ernst en 1925. Se basa en reproducir la textura de diferentes objetos con resultados en muchos casos sorprendentes sobre el papel; por ejemplo: una moneda, una hoja seca de árbol... se pueden utilizar diversos materiales; una barra de color, un lápiz de grafito o de colores, con ceras, los materiales empleados tienen que permitir atrapar la textura en la hoja de papel.



Obra de *Huellas e impresiones*. Barrio del Carmen. Fuente: Autor

### - Visitas a exposiciones

Durante el mes de octubre visitamos varias exposiciones de artistas contemporáneos que me sirvieron como punto de partida y como referencia para poder contextualizar el trabajo realizado:

La exposición “Perdidos en la ciudad” (18 Mayo 2016 al 18 Junio 2017) en el Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM) donde *“La idea central de esta exposición es la de exhibir un gran número de obras que nos permitan conocer las múltiples visiones, los diferentes espacios y la gran cantidad de existencias humanas que han conformado la vida en las ciudades.”*<sup>[4]</sup> Después de la visita a la exposición seleccioné la obra *Wanted*<sup>[5]</sup> de Erró, y la analicé desde mi propio punto de vista. Él utiliza un lenguaje cómico del consumo actual, combinado con la imagen histórica, y volvió a formar una imagen con los dos tipos contrarios para transmitir su conciencia crítica.

[4] fuente <https://www.ivam.es/exposiciones/perdidos-en-la-ciudad-coleccion-ivam/>

[5] ERRÓ(2000), *Wanted*, pintura acrílica, 200x260 cm. Erró, nació en 1932, es un pintor islandés. Este artista pertenece a la Figuración Narrativa.

La otra exposición es *Equipo Crónica* (22 septiembre 2016 al 8 enero 2017) en el Centro Cultural Bancaja. Los artistas valencianos realizan una reflexión en profundidad centrada tanto en la especificidad de la pintura como en sus funciones sociales. Se trata de una pintura realista que alude a la experiencia del hombre contemporáneo por medio de imágenes extraídas de los mass media, como cómics, fotografías y semanarios gráfico para transmitir un mensaje de contra el individualismo imperante.

## **2. Ordenación de los materiales recogidos para la investigación práctica**

Después de completar la colección de fotografías del barrio que tomé en el barrio, realicé la ordenación y selección de la información recogida y de las fotografías. Se trata de una etapa fundamental e imprescindible para la realización del proyecto.

La primera parte del trabajo, consiste en un libro de obra gráfica impresa digital, que se completó en diciembre del 2016. De entre todas las fotografías escogí, la imagen de un gato negro porque me gustan mucho los gatos, y las personas son más receptivas a su imagen graciosa. Hice algunas modificaciones de la imagen mediante el programa Photoshop, que construye una historia con el gato que deambula por las calles.

Durante el curso 2016-2017, en la asignatura: *La animación: de la idea a la pantalla*, aprendo métodos de animación y comienzo a experimentar con los conocimientos y técnicas para producir un cortometraje de animación. La historia sigue inspirada en el deambular por el barrio del Carmen de un gato negro. A diferencia del libro, la figura del gato en el cortometraje es de mi propia creación, y las escenas también cambian. A la vez, influenciado por la referencia de la asignatura de animación, las ideas y conceptos de este proyecto se han mejorado. El proyecto se vuelve más positiva y vívida, el gato no solo cruza las calles, sino que también transforma en varias formas y se relaciona con los graffitis, los saludando y bailando con los graffitis.

# **DESARROLLO CONCEPTUAL**

## 4. DESARROLLO CONCEPTUAL

---

### 4.1 Algunas consideraciones sobre la ciudad, el barrio y el espectador

#### La ciudad

Me gustaría iniciar este trabajo con la definición de ciudad. ¿Qué es una ciudad? La ciudad es *“una realidad física, tangible”*<sup>[6]</sup>, es un espacio urbano con alta densidad de población e industria desarrollada, generalmente tiene un sistema completo de instituciones políticas, servicios públicos, planificación de uso de la tierra, la vivienda y transporte público. *“Es el proyecto de una sociedad, de un lugar y un momento determinado, con su ideología, su cultura, su ética y sus valores, sus relaciones sociales en interdependencia con una economía siempre compleja.”*<sup>[7]</sup> En otras palabras, la ciudad es un recipiente humano, un producto de la historia y la cultura. Cada ciudad tiene su propio encanto, como la Ciudad del Vaticano, es famoso por sus fuertes raíces religiosas y sus arquitecturas.

#### El barrio

*“Principalmente, las ciudades tienen que ver con la gente: adónde va y dónde se reúne, está en la esencia de lo que hace que una ciudad funcione. Así que, aún más importantes que los edificios son los espacios públicos entre ellos. El espacio público hace que la ciudad sea más vívida.”*<sup>[8]</sup>

Espacio público (en inglés es public space), la palabra “público” se refiere a lo común y de todo el mundo. “Público” en cierto sentido contiene la igualdad, participación, interacción, compartir, connotación común. Cuando salimos de casa, ingresamos al espacio público. Es un lugar no limitado a las

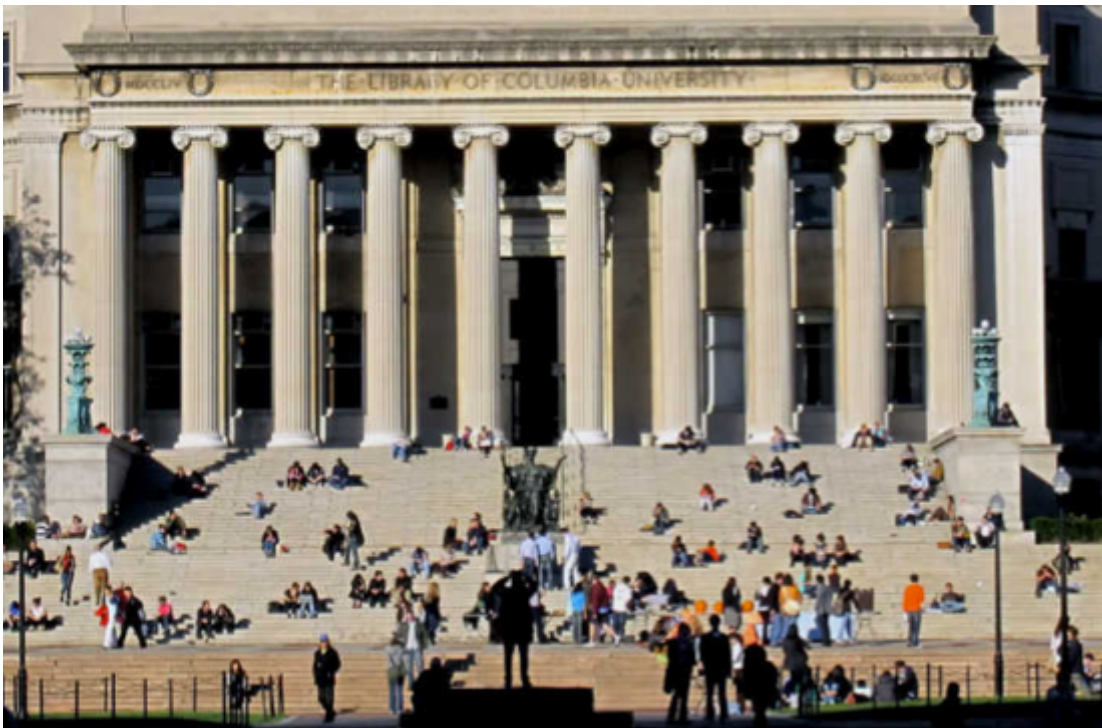
---

[6] MORRONI, W, SALAMON, A. Manual para el Diseño de Planes Maestros para la Mejora de la Infraestructura y la Gestión del Drenaje Urbano. Cap. 4: Los aspectos sociales. Buenos Aires. 2003. pág.57.

[7] Ibid.6.

[8] Amanda Burden(2014), *Cómo los espacios públicos hacen funcionar las ciudades*. [en línea]. disponible en internet: [https://www.ted.com/talks/amanda\\_burden\\_how\\_public\\_spaces\\_make\\_cities\\_work](https://www.ted.com/talks/amanda_burden_how_public_spaces_make_cities_work)

condiciones económicas o sociales, donde cualquier persona tiene derecho a participar. Por ejemplo, las personas no necesitan pagar ni comprar boletos, o no reciben discriminación debido a sus antecedentes personales. La mayoría de las calles, aceras, plazas y parques pertenecen al espacio público, y los edificios del gobierno, como las bibliotecas públicas y los teatros, también son espacios públicos. Por ejemplo, en frente de la biblioteca de la Universidad de Colombia hay un espacio público que se asciende por amplias escaleras, la gente se sienta en sus escalones. Además, los estudiantes también suelen realizar diversas actividades allí, como manifestaciones, propagandas y discursos



La biblioteca de la Universidad de Colombia en la Ciudad de Nueva York

Se llaman espacios públicos, porque tienen una gran inclusión, es un lugar de la vida social y común de los ciudadanos. Son numerosas las actividades temporales que se realizan en el espacio público. En los países occidentales, la gente está acostumbrada a las actividades cívicas en lugares como plazas y parques, la libertad de expresión (freedom of speech) y la libertad de reunión (freedom of assembly) son un indicador importante de la autenticidad del espacio público. Las personas disfrutan del derecho a usar el espacio público, por lo general en circunstancias razonables, el gobierno no puede limitar sus acciones.

Una variedad de actividades llenas de color es un atajo para producir relación entre el público y participar en las actividades. Por lo tanto, también podemos definir el espacio público como un lugar de reunión social, de reunión, de juego, de negocios y de entretenimiento. También es un tipo de espacio público que da identidad y carácter a la ciudad, que nos brinda la posibilidad de conocer su cultura, aprender de su pasado y su presente, se considera como el espacio de interacción, generador de actividad en la ciudad. Como dice Manuel Terán<sup>[9]</sup>, en la presentación del libro del geógrafo: *“Es una agrupación más o menos grande de hombres sobre un espacio relativamente pequeño, que ocupan densamente, que utilizan y organizan para habitar y hacer su vida, de acuerdo con su estructura social y su actividad económica y cultural.”*

Ahora vivo en la ciudad de Valencia y durante este tiempo he conocido barrios como Benimaclet, Russafa y el barrio del Carmen... Todos son famosos por sus arquitecturas antiguas y los graffitis atractivos. El Carmen es un barrio enclavado entre dos murallas, una es la musulmana, que lo rodeaba por el este, construida en el siglo XI; La otra que lo limitaba por el oeste es la cristiana. Este lugar es especial por su personalidad histórica y las callejuelas laberínticas, al mismo tiempo es un museo al aire libre muy vivo con los elementos arquitectónicos, las fachadas y los graffitis: caricaturescos, abstractos, realistas y de ciencia ficción, se puede convertir en objeto de estudio y en punto de partida para un proyecto gráfico.

---

[9] TERÁN, MANUELM. Geografía humana y sociología. Geografía social. En: Estudios Geográficos, Madrid, vol. 25, núm. 97, 1964, pág. 464.





La calle del barrio del Carmen. Fuente: Autor

*“El barrio. ¿Qué es eso de un barrio? ¿Tu vives en el barrio? ¿Eres del barrio? ¿Has cambiado de barrio? ¿En qué barrio estás?... De un modo más general: la porción de ciudad en la que uno se desplaza fácilmente a pie o, por decirlo en forma de perogrullada, la parte de ciudad a la que no hay que trasladarse, puesto que precisamente ya estamos en ella.” [10]*

Como lo que he visitado los barrios, cada uno es un lugar autónomo que se erige como fracción de una ciudad y donde viven los residentes. Tiene su iglesia propia, oficina de correo, comisaría, etc. Contiene una comunidad íntimamente relacionada por fuertes lazos de convivencia vecinal. También es un espacio donde obtenemos información y conocimiento de la vida actual. Algunos de los residentes participan con el arte urbano para espabilar la vida del barrio, mostrar sus arte o burlarse de la política. Estas intervenciones se realizan en las zonas urbanas, a la intemperie mediante pintura, stencil, pegatinas, entre otros. Es un elemento mediador en las relaciones sociales suscitadas en sus barrio, la gente puede expresar lo que sienten y transformar el entorno urbano en una forma positiva y beneficiosa. El arte urbano es un arte que como su nombre indica, *“se refiere a un arte que se encuentra en las zonas urbanas, ya sea a través de discursos, presentaciones artísticas, graffiti, entre otros... Los temas utilizados*

[10] PEREC GEORGES. *Especies de Espacio*. EN: Éditions Gallilée, París, 1974. p.93.

*por los artistas de la calle son muy diferentes, sin embargo, muchas obras se guían por la crítica social, económica y política”.* <sup>[11]</sup>

## **El espectador**

El espectador significa el que mira algo. Normalmente, una persona que participa en un espectáculo (como un partido de fútbol, un concierto, un discurso...), o bien observa una obra, artística, nosotros lo llamamos “espectador”. En su uso más general y amplio el vocablo humanidad se refiere al ser humano en su totalidad, Por otra parte, la humanidad también puede ser el significado de las emociones humanas como el afecto, la comprensión, la compasión, la afabilidad y otros valores positivos. Hoy en el mundo, la gente continúa aspirando a una mejor vida material y al mismo tiempo también desea la satisfacción del espíritu y de los sentimientos. He leído unos libros de psicología que señalan que la gente tiene necesidad de cosas nuevas y excitantes. Debido a la falta de experiencias frescas, la vida puede ser aburrida. El arte es uno de los productos principales como actividad espiritual, y nosotros participamos en las exposiciones o espectáculos como un espectador, a través de esta diversión nuestro espíritu ya no es monótono. El espectador aspira a la diversión directamente y activamente, recibe y estudia el conocimiento del arte indirectamente e inconscientemente. Observa, siente y evalúa la belleza para compartir su opinión y relacionarse con el autor. Tal comportamiento constituye una exposición, es decir, el espectador también es un parte del espectáculo o la exposición. Por ejemplo, la obra musical *4'33"*-realizada por John Cage<sup>[12]</sup> en 1952, John Cage dejó al pianista sentado en el piano del escenario y los espectadores se sentaban y esperaban en silencio. En el primer minuto no pasó nada; después de dos minutos no pasó nada tampoco; en el tercer minutos, la gente comenzó a moverse, miro a su alrededor, preguntándose que pasó. Al final, en el cuarto minuto y 33 segundos, el pianista se puso de pie a agradecer al público y dijo que había jugado la obra *4'33"*. En este proceso el público no supo que habían participado en un arte de la

---

[11] fuente: <http://queesela.net/arte-urbano/>

[12] John Milton Cage Jr. ( Los Ángeles , 5 de septiembre de 1912 - Nueva York , 12 de agosto de 1992 ) fue un compositor , instrumentista, filósofo , teórico musical , poeta , artista , pintor , aficionado a la micología y recolector de setas estadounidense. John Milton Cage Jr. ( Los Ángeles , 5 de septiembre de 1912 - Nueva York , 12 de agosto de 1992 ) fue un compositor , instrumentista, filósofo , teórico musical , poeta , artista , pintor , aficionado a la micología y recolector de setas estadounidense.

performance. Las emociones, la duda, y el ruido de los espectadores constituyen la mayor parte de la obra. H.G. Gadamer señaló: *El juego mismo es el conjunto de actores y espectadores*<sup>[13]</sup>. Al parecer, la obra artística depende del espectador y existe para el espectador. El arte urbano se produce también para los habitantes (como un espectador).

## 4.2 El arte urbano y el espectador

*“Desde las primeras pinturas rupestres el espacio del arte ha sido el espacio público, el espacio vivido en sociedad.”*<sup>[14]</sup>

La gente prehistórica expresa su vida en una manifestación con pinturas rupestres. *“Los colores se untaban directamente con los dedos, aunque también se podía escupir la pintura sobre la roca, o se soplaban con una caña hueca finas líneas de pintura”*<sup>[15]</sup>, se puede considerar que es la primera manifestación del arte mural. Las más antiguas manifestaciones se encuentran en España y Francia. Poner por ejemplo, un conjunto de pinturas rupestres de Altamira, España, representa la primera manifestación pictórica en la Historia del Arte. Las personas dibujaron un bisonte con color rojo y marón, utilizando las irregularidades naturales, tal como desniveles y hendiduras de la pared para crear una sensación de volumen y realismo. *“Aquí, el ser humano muestra un decidido intento por representar de una forma tan real como su mente y utensilios le permitían.”*<sup>[16]</sup>

[13] Gadamer. H-G. *Verdad y Método :Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. En: Ediciones Sígueme, Salamanca, 1999. p.153.

[14] PEIRÓ, Juan B. “Presentación”, en *Pioneros del graffiti en España*. BERTI, Gabriela. Editorial de la UPV. Valencia. 2009. p 6.

[15] fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Pintura\\_rupestre](https://es.wikipedia.org/wiki/Pintura_rupestre)

[16] fuente: <http://www.historiadelarte.us/prehistoria/bisonte-de-altamira.html>



*Desconocida* (15.000 – 12.000 a.C.).  
Bisonte Agazapado de Altamira. Cueva  
de Altamira, Cantabria (España).

Tiempo después, esta forma de expresión artística a través de la creación de diferentes técnicas, se aparece en los palacios, templos y las tumbas. La gente adoptaba esta forma para manifestar decorativos, sus creencias religiosas o políticos con representaciones geométricas o figurativas.



Palacio Comunal de Siena (Italia)



*Guidoriccio da Fogliano*, 1328 Simone Martini (Palacio Comunal de Siena).

*“La cuestión urbana producto del urbanismo moderno y la revisión de sus planteamientos en la posmodernidad han vislumbrado conceptos y tipologías sobre la forma de la ciudad y el espacio libre dentro de ella, sobre el espacio público y las funciones dentro de la ciudad. El arte recibe la influencia de nuevos métodos y materiales y cuestiona sus límites.”<sup>[17]</sup>*

El ambiente de vida hoy ha cambiado mucho de cueva al edificio, y el lugar en que la gente expresa su sentimiento ha cambiado también de las paredes de las cuevas al suelo y la pared de su barrio. La gente se experimenta con nuevos soportes como pinturas acrílicas, vinílicas, silicatos, emulsiones, etc., entrando en un nuevo mundo.

En las prácticas artísticas de arte urbano, el graffiti es la forma más cercano que otras diversas de expresión en las calles. *“Lo que hoy conocemos como street art o arte urbano comenzó como un movimiento social en la década de los 60 en Filadelfia, extendiéndose años más tarde por Nueva York, en concreto en el distrito del Bronx.”<sup>[18]</sup>* El graffiti es una de las expresiones más populares y características de la actualidad, *constituyendo su principal expresión en las artes visuales.*<sup>[19]</sup> Se efectúa con pintura, spray o aerógrafo en las propiedades públicas o privadas ajenas (como paredes, puertas y vehículos), la firma del autor es anónima o es un acrónimo de una persona o un grupo. Normalmente estas obras se producen en los barrios bajos, simultáneamente, son actividades ajenas a la ley siendo ilegal.

---

[17] GONZÁLEZ BERNICE(2012), El Modelo Barcelona de Espacio Público y Diseño Urbano: ARTE PÚBLICO Y ESPACIO PÚBLICO: UN ANÁLISIS MORFOLÓGICO. Trabajo final de master. Barcelona: La facultad de bellas artes de la Universidad de Barcelona. P.18.

[18] GARCÍA PARDO, B. El graffiti hip hop. Aproximación a una manifestación artística, P. 323.

[19] fuente: <http://quesignificado.com/graffiti/>



*graffiti en Bronx, fotografía de Bronx*

*“Podemos ver al personaje central del graffiti caracterizado de una forma bastante diabólica diría yo en el que por un lado nos ofrece dinero y en el otro sosteniendo una manguera de gasolina los cuales podrían interpretarse como los intereses ocultos de una guerra.”<sup>[20]</sup>*

*“No es hasta los años 80 cuando el fenómeno se comienza a expandir y llega a Europa.”<sup>[21]</sup>* En la década de 1980, el fin de la dictadura de España, los barrios de las ciudades están llenas de litigios de graffiti. La mayoría de los artistas son jóvenes en estas ciudades. La gente copió el modelo americano, y se mueve en una orientación que fue afectado por Inglaterra, Francia y otros países. La manera de acciones artísticas en la calle ha desarrollado el uso de pegatinas, carteles, medios digitales y otras técnicas, *“que se alejan del graffiti y que de alguna manera tratan de ofrecer de una idea más estética nuevas tendencias o simplemente dar un espectáculo.”<sup>[22]</sup>* Hoy en día, si la participación del arte urbano es legal y se respeten las intervenciones de los artistas, pues el arte está permitido y no hay normas especificadas. Todo el mundo es libre de expresarse y mostrar sus sentimientos de la vida.

[20] fuente: <https://rafalopezmanas.wordpress.com/2012/04/21/los-graffitis-del-bronx/>

[21] BERTI, G. Pioneros del gra en España, p. 52.

[22] MORA LILIANA. EL GRAFFITI COMO CULTURA ARTÍSTICA TRANSFRONTERIZA. POLINIZA 2008 UN CASO DE ESTUDIO. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. 2009.

Por otro lado, el arte urbano convierte los muros del barrio en un museo al aire libre, y es un atractivo nuevo del turismo en el mundo hoy. El turismo deambula por las calles, descubrir y observar los artes para conocer y sentir de los habitantes y la ciudad. *“Los espacios habitados son lugares vividos, pensados, sentidos, recordados, olvidados e imaginados.”*<sup>[23]</sup> Un lugar a través de obtener variadas culturales, hermosas arquitecturas y paisajes imaginarios de la gente, así que el espacio tiene su significado propio. Al mismo tiempo, también da a las personas una identidad, el residente. *“Los lugares no adquieren significado por sí mismos, sino que es el sujeto el que realiza ese acto de narración que hila y articula mediante su sentido y su memoria”*, para el poeta griego Simónides<sup>[24]</sup>, expresa la relación entre memoria y espacio. Durante el curso del máster en Producción Artística (MPA), Me alegro de tener una visita a los barrios de la ciudad de Valencia. Indudablemente, el barrio del Carmen es más famoso que otros en esta ciudad, enclavado entre dos murallas, tiene un montón de memoria histórica y puntos simbólicos sobre la ciudad, también es el punto de encuentro de los jóvenes artistas de Valencia. Es encanto de su arquitectura histórica única, lo que más me atrajo es sus coloridas obras urbanas: las hermosas y extrañas esculturas, graffitis caprichosos...

Cuando entramos en el barrio como un espectador, además de simplemente disfrutar de las obras artistas, a veces pensando en los motivos y significados. *“¿Ver o mirar? ¿Pensar o sentir? Estamos acostumbrados a utilizar indistintamente los verbos ver y mirar, pero ni mirar es ver, ni ver es mirar.”*<sup>[25]</sup> A través de una perspectiva diferente y forma de pensar para observar la ciudad, tal como un muro, una puerta, o otras obras artistas que se dispersa en el barrio. Y después usa la imaginación para sentirse y integrarse en su cultura. *“La imaginación empieza a funcionar y enseguida empieza definirse un guión sobre como alguien se ha pasado el día, la semana.. la vida entera. Basta una mirada para que se abra la caja de Pandora.”*<sup>[26]</sup> Nosotros miramos a la gente, la escena,

[23] DELGADO SANTOS, Laura Pilar. Miradores de lo cotidiano. Evocaciones desde El Mercat y Velluters. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. 2008.

[24] CASTELLARNAU, ARIADNA, “La retórica del memorial”, Lars: Cultura y ciudad, nº 9, invierno 2007, pp. 9-13.

[25] Ibid.23

[26] VIRGINIA MORARU, Roxana. DOBLE SENTIDO. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. 2011.

buscando unos detalles y imaginando una historia. Cuando deambulaba por las calles, vi unas pegatinas de un gato negro, se puso en las paredes del barrio. Me imaginé que yo soy el gato, cruzando la calle extraña con un curioso y un poco de miedo del corazón.

### **4.3 Participar en las obras como un el espectador**

Generalmente, acabamos de mirar las obras y hacemos ninguna cosa a relacionarse en ninguna acción práctica. Pero quiero participar en la creación del arte en este barrio, hacer una interacción para mostrar qué me he comprendido del barrio. Sin embargo, debería tratar de mantener la apariencia original de él, es mejor que no modifica o añade algo más cuando juego el rol de un espectador o un turista. Entonces, ¿cómo participa y se relaciona en el arte urbano el espectador con los graffitis sin modificar? Tomé unas fotos del barrio y decidí hacer un libro turístico y una animación con el gato negro que se ha comentado al principio de este ensayo. Al mismo tiempo, propongo una aproximación interesante al barrio y a la ciudad desde la mirada del espectador.

### **4.4 Referentes**

En este apartado empiezo me centro en los referentes que he seleccionado han influido en mi trabajo han sido muy variados. Los artistas y sus proyectos más plásticos y conceptuales me han servido el mensaje que quiero transmitir a través de las imágenes elaboradas.

Lo que tienen en común estos referentes es combinar los graffitis con la creación artística propia o integrar la obra en el espacio público sin intervenir ni transformar. Que sea inmortalizado en una impresión, o realizado por serigrafía, incluso, directamente relegado el medio artístico en lugares públicos, la idea de las obras como un vehículo sin intervenir el espacio público, a través de esta manera, llamando la atención sobre el arte urbano.



## Artistas

## Tristan Manco

Este artista residente en la ciudad de Bath (Reino Unido), es un diseñador gráfico, ilustrador y autor de libros de graffiti y arte urbano que más ha investigado en el tema. Desde su visión de ilustrador y de diseñador le interesa cualquier tipo de expresión plástica, como el graffiti. En sus libros está el registro del paso del arte por los muros y paredes del mundo entero.

*"Durante mucho tiempo he sido un defensor y fanático del arte callejero y el graffiti, así que hay un enfoque natural para mí en esta área, por lo que este libro también me dio el escenario para mostrar a algunos grandes artistas que han estado llegando a la atención internacional en este campo en los últimos años",* explicó Tristan<sup>[27]</sup> y comenzó su carrera profesional diseñando portadas de álbumes, libros, etiquetas de música para numerosos artistas.



[27] Tristan Manco, [en línea], disponible en internet:

<https://www.plymouthart.ac.uk/latest/blog/illustration-lecturer-tristan-manco-releases-latest-book-with-thames-and-hu>, [consultado 30/03/2016]



Trisan Manco(2016), *"Make Your Mark: The New Urban Artists"*. trae algunos de los mejores artistas emergentes en este momento.

En el libro *"Make your Mark" (haz su marca)* Tristan ha descubierto 45 artistas jóvenes, que son mejores en el arte urbano de hoy, ha mostrado cómo los artistas contemporáneos trabajan en muchas maneras diferentes, inventando técnicas nuevas y utilizando estrategias inusuales de plataforma cruzada en su forma propia de hacer arte.

*"Posteriormente, decidió comenzar su carrera como freelance y realizó proyectos para clientes como EMI Records, BBC, Habitat, Modern Art Oxford y Arnolfini Gallery entre otros, creando todo tipo de piezas desde el desarrollo de identidades corporativas hasta materiales impresos."*<sup>[28]</sup>

Una de las portadas más emblemáticas de los álbumes en los últimos años que diseñó por Tristan es *Think Tank*<sup>[29]</sup>. Se editó una edición especial en formato rojo, el trabajo artístico para el álbum fue realizado por Banksy<sup>[30]</sup>. En la portada del álbum muestra una pareja abrazando llevada escafandra que parece una máscara antigás, también hay un niño en el interior, una madre y su niño en su

[28] Tristan Manco. La voz del arte urbano, [en línea], disponible en internet:

<http://www.area-visual.com/2016/02/tristan-manco-la-voz-del-arte-urbano.html>, [consultado 04/02/2016]

[29] *Think Tank* es el séptimo álbum de estudio de Blur lanzado en mayo de 2003. Representó un gran cambio musical para el grupo.

[30] Banksy es el seudónimo de un prolífico artista del street art británico.

brazo llevaban las máscaras. Este grupo de imágenes transmite manifiestamente el pensamiento del banda *Blur* : La amor y el política. Simultáneamente, da el concepto de anti-guerra.



portadas de álbumes del *Think tank*

Como Tristan indica: *“En la creación de estos libros que he tenido la oportunidad única de conocer y formar buenas relaciones con un gran número de artistas extraordinarios de todo el mundo. En lo posible, he tratado de mostrar su talento en mis proyectos de diseño, captando y compartiendo sus habilidades en la ilustración, la creación de imágenes y las tipografías.”*

## VJ Suave

*"This are the "Suaveciclos" that allow them to take projections to the streets and communicate with people through drawings, animations and poetry."*<sup>[31]</sup>

– VJ Suave

[ES] *Estos son los "Suaveciclos" que les permiten tomar proyecciones en las calles y comunicarse con la gente a través de dibujos, animaciones y poesía.*

*VJ Suave* es un dúo de nuevos medios de comunicación de la ciudad de San Pablo constituyendo por los dos artistas Ceci Soloaga y Ygor Marotta, y este grupo logra que los muros grises de las calles se conviertan en un sueño animado, con un sistema de bicicletas proyectoras entretienen a los transeúntes con imágenes en movimiento. Las proyecciones iluminan paredes, árboles, aceras y se proponen una interactividad divertida con el público. Ellos conectan la vida real con la animación virtual y realizan una conexión real entre la ciudad y el espectador.



Vj Suave(2015), *Suaveciclo*, <https://vimeo.com/141932372>

La animación se desarrolla a partir de dibujos dibujados a mano y diseñado de acuerdo con la arquitectura del espacio, las paredes iluminadoras, los árboles,

[31] fuente: VJ Suave, <http://www.vjsuave.com/about/>

los edificios y las diferentes superficies de la ciudad. Con una idea tan simple como compleja, VJ Suave combina el diseño multimedial con el espacio público y da una atracción a la gente. Se describe su trabajo como "graffiti digital" que se relaciona con el paisaje de la ciudad, difundiendo los colores de fantasía a través de la ciudad gris. No sólo iluminan las paredes y las calles, sino que también iluminan al público, creando la relación entre el espectador y su "graffiti digital".



VJ Suave(2013), *Travel*. <http://vjsuave.com/projects/trip/>

*“Travel”*(viaje) es una de sus obras, contando una jornada espiritual en buscar del autoconocimiento, de la expansión de la conciencia y del amor. Después de acabar este trabajo, los dos artistas visitando nueve ciudades dentro de San Paulo y mostrando la obra a la gente por las calles. *“Lo más divertido sucede cuando proyectamos en la calle. Nunca sabemos cómo va salir, siempre es distinto. Elegimos animaciones de acuerdo a la arquitectura urbana e interactuamos con la gente que va pasando. Es muy divertido ver las reacciones de las personas”*<sup>[32]</sup>, dice Ygor.

[32] fuente: <http://www.mundoflaneur.com/arquitectura/urbanismo/vj-suave-el-street-art-encantado/>

## Silvia Carpizo

*“Siempre me he sentido atraída por el arte mural urbano, aquí en Valencia siempre he admirado el arte de Escif, he intentado seguir su trayectoria por las calles, y he crecido con esos muros, siempre han estado ahí, cambiantes e integrados, formando parte de mi entorno, de mi ciudad.”*

*“La idea de adaptar el lenguaje urbano a la animación, tanto por su innovación estética, como por tratarse de una técnica totalmente experimental, hizo que me decidiera definitivamente para embarcarme en este proyecto.”<sup>[33]</sup>*

–Silvia Carpizo

Silvia Carpizo es una directora y animadora de cine de animación, realizó el Máster en Animación de la UPV en la facultad de bellas artes de Valencia y creó un nuevo estilo de animación, está basado en la obra mural urbana. Una de sus obras es *Alienation* (<https://vimeo.com/59083396/>), el primer corto de animación realizado dentro la edición del máster en animación, en este proyecto Carpizo da vida a los graffitis de Escif<sup>[34]</sup> y la técnica utilizada es paperless, es decir, sin papel y solo con la pantalla del ordenador y una tableta gráfica. *Alienation* *relata la vida animada de unos personajes que luchan para demoler los muros de su existencia, frente a una ciudad que los contempla, pero especialmente demoler aquellos muros que delimitan el interior de sus cabezas, de sus ilusiones.*<sup>[35]</sup> Este cortometraje es una representación de la vida urbana, de la contraposición entre la efemeridad de la pintura callejera versus la permanencia de la animación.

[33] fuente: <https://grafica.info/escif-animado-en-alienation/>

[34] Escif es un artista urbano de la Ciudad de Valencia en activo desde 1996 -1997. Forma parte del colectivo de artistas urbanos valencianos XLF.

[35] Ibid.33



Silvia Carpizo(2011), *Alienation*, Cortometraje de Animación 2D, Duración: 3' 38"

El otro proyecto de Carpizo es *NEVERENDING WALL*, se convierte el efímero arte del grafiti al inmortal arte cinematográfico.

Esta película pretende denunciar la existencia de muros y contra la construcción de algunos muros interminables, es la historia de Seele, protagonista de este cortometraje. *“Es un recorrido por las emociones tras un acontecimiento traumático: el levantamiento de un muro que divide y aísla a los seres humanos. La esperanza que supuso el derribo del muro de Berlín hace 25 años parece*

estar olvidada. Asistimos perplejos al levantamiento diario de muros externos e internos que nos alejan y que nos acercan a males como el racismo, la censura, la intolerancia o la anticultura. La East Side Gallery es el tramo mejor conservado del antiguo Muro de Berlín y la mayor galería de arte al aire libre del mundo.<sup>[36]</sup>



Silvia Carpizo(2016), *The Neverending Wall*, Cortometraje de Animación 2D, Duración: 11' 00"

[36] fuente: <http://www.theneverendingwall.es/>



## Stephane Koyama-Meyer

El artista plástico francés *Stéphane Koyama-Meyer*, también conocido como *Traz*, Nacido en Mulhouse, Francia y licenciado en Artes Visuales y Gráficas en Estrasburgo y Besanzón, ahora vive y trabaja en Basilea. Inspirado en el movimiento del arte callejero y la escena musical alternativa, Stephane crea obras de colgantes visuales de colores brillantes y dibujos, fabricado a partir de materiales recuperados como el metal, aluminio y plástico. Cada una ofrece diferente color y textura para componer una o dos palabras de inspiradoras citas y mensajes motivacionales. A él le gusta jugar con letras y elegir oraciones, de algunos de los mejores poetas del mundo, a menudo prestados de algunos de los mejores poetas del mundo, filósofos e incluso artistas de hip-hop.

*“My goal is to give the public a break from their daily routine and show them a positive mindset. Nowadays, life has become sort of standardized and I want people to break from their mold and bring them back to life. My artwork is an invitation to act.”* <sup>[37]</sup>

–Stephane Koyama-Meyer

[ES] *Mi objetivo es dar al público un descanso de su rutina diaria y mostrarles una mentalidad positiva. Hoy en día, la vida se ha convertido en una especie de estandarización y quiero que la gente romper con su molde y volver a la vida. Mi obra de arte es una invitación a actuar.*

---

[37] fuente: <http://blog.urbanoutfitters.co.uk/?p=34802>



Traz(2017), STREET MOBILES, graffiti colgante, Copenhagen. "Hey Wake Up"

"Hey Wake Up"(Ey, despierta), esta breve frase es una exhortación apropiada para mucha gente que está marchando hacia adelante en un estado generalmente parecido al sueño todas las mañanas en el camino a su trabajo. Este proyecto es capaz de conectar momentáneamente con los transeúntes y tal vez, hacer una diferencia en el día de una persona. También ayuda a la gente a pensar por sí mismos y añade positividad a las calles.

## Actividades

### Poliniza Dos

*"El reconocimiento por la pluralidad bien nos puede servir para ser más tolerantes, más comprensivos con lo otro, más abiertos a entender aquello que de entrada, nos puede resultar chocante. Precisamente ir más allá de lo evidente."<sup>[38]</sup>*



Folletos de Poliniza 2015. Fuente: Cultura UPV

*"Poliniza nació con el fin de ahondar en el interés que el fenómeno graffiti tiene desde la década de los ochenta y en la necesidad de explorar los límites e intervenir significativamente en los espacios públicos."<sup>[39]</sup>* Es un festival de arte urbano anual organizado por la Universidad Politécnica de Valencia, que anda ya por su XII edición. Se celebra en las paredes de los edificios del campus, mientras en el ambiente sonando hip-hop, soul electrónico, danza urbana y break dance. Este evento es organizado en la ciudad de Valencia, dentro de las

[38] Catálogo Poliniza. Ed. De la UPV. Valencia. 2007. p 151.

[39] LILIANA MORA. EL GRAFFITI COMO CULTURA ARTÍSTICA TRANSFRONTERIZA. POLINIZA 2008 UN CASO DE ESTUDIO. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. 2009.

instalaciones de la Universidad Politécnica de Valencia y promovido por el Vicerrector de Cultura, Joan Peiró y su equipo de colaboradores. Poliniza da un giro en la intención de *“hacer confluir simbióticamente dos mundos inicialmente alejados como la universidad y el arte urbano”*<sup>[40]</sup>, explicaban sus colaboradores. Ahora el nombre incluye el “Dos” para mostrar el cambio de dirección: *“del auge de los grandes festivales y las macrointervenciones en grandes superficies a proyectos más autónomos y de dimensiones más humanas y sostenibles, en los cuales cobra mayor importancia el proceso y la experiencia creativa”*<sup>[41]</sup>.

Muchos de jóvenes realizan graffitis en la calle de una manera ilegal o no hay más lugares liberales para ellos a dibujar, ahora Poliniza juega un parte de una institución que da una ocasión a los artistas a comunicar y expresar sus pensamientos e ideas.

El objetivo de Poliniza es conseguir “complicidad” con artistas y entidades internacionales a través de colaboraciones con universidades del extranjero a retomar el espíritu de años anteriores y realizar las propuestas más experimentales. El otro objetivo es *“romper fronteras, esquivar las desigualdades, dejar de lado las diferencias políticas, sociales y raciales, y unir de alguna manera por una misma causa, a personas que otras partes del mundo que sienten y vibran con el tema del arte urbano”*<sup>[42]</sup>, para borrar los posibles obstáculos dentro las varias culturas que existen en el mundo, es necesaria a invitar los artes de pensamientos diversos, diferentes culturas y nacionalidades. Por lo tanto, no sólo los alumnos y alumnas de la asignatura de Pintura y Entorno del Grado en Bellas Artes participan en el festival, sino también algunos de los mejores grafiteros del mundo tomando parte en este lugar y convertirlo en un espacio expositivo sin igual en el mundo. Al final sus obras artísticas se conservan sin tirar hasta la siguiente edición del festival.

---

[40] fuente: <http://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/2016/05/20/573f496146163ff8708b45aa.html>

[41] ibid. 40

[42] ibid.39



Acción artística: *Poliniza*, 2015 UPV. Fuente: Cultura UPV

# PROCESO DE TRABAJO

## 5. PROCESO DE TRABAJO

---

### 5.1 El libro- Lost in Carme (Perdido en el Carmen)



Fuente: Autor

#### 5.1.1 Concepto

Este proyecto se inicia desde mi condición de turista y con una historia sencilla. Desde un principio quería que el protagonista fuera un gato negro que deambula por la calle. En la historia el barrio, tal como yo soy una extranjera y las calles serán tan grande y desconocido para mi, tendría curiosidad a andar por este lugar. En cada esquina hay elementos arquitectonicos nuevos a descubrir, palacios, callejuelas estrechas. Y a mi me merece la pena perderme—en este barrio.

Por otra parte me interesan las pinturas de la calle, también desde la infancia hasta el tiempo presente siempre he tenido gran interés por los gatos, como el gato es un solitario y muy misterioso, generalmente no le importa nada. Me interesaba que me contaran historias sobre un tema misterioso del gato. Por lo tanto, quiero presentar un concepto, que si eres un desconocido para el barrio de Carme, no tienes relación con la gente o las cosas del barrio. Y no te preocupas, porque puedes ser un gato especial, eres también misterioso para la calle del barrio.

### 5.1.2 Proceso creativo

A partir de la idea empezó a buscar referentes y elegí una forma de presentar la historia. Estamos acostumbrados a ver las obras artísticas que son inmóviles y normalmente no interactuaremos con las obras. Si les otorgue vida, ¿Cómo reaccionarán? ¿Tratarás de comunicarse y relacionarse con la gente/ el espectador? Observé los graffitis del barrio de Carmen, dibujando, anotando y tomando fotografías para el siguiente trabajo. En general, un proyecto es más capaz de atraer y mover a la gente con su historia propia. Para ello, he escogido un proyecto que se dedica a presentar una breve historia con las fotografías en un libro de viaje del gato. Los caracteres de las fotos estarán vivos y sucederán algunas cosas con un gato negro que pasará por la calle. El gato también provendrá del graffiti.

El primero de los pasos del proyecto fue identificar los lugares que me interesaba en el barrio del Carmen: marcas en el suelo o en la pared, elementos arquitectónicos y graffitis. Después, hizo un archivo documental de fotografiados de los lugares para utilizar este material para la realización del proyecto, también realizo un boceto a mano. Posteriormente a este dos pasos, recopilación de fotografías y determinación de plan, llevamos a cabo un trabajo de bocetos digitales.

#### **Fotografías elegidas:**





pegatinas del gato negro



elementos arquitectónicos



graffitis en las calles

Procesos de la producción:

**Boceto realizado a mano**



## Se muestra un ejemplo del proyecto de LOST IN CARMEN

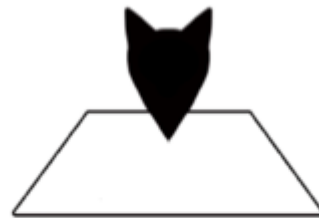
El primer ejemplo que se va a mostrar es la ilustración de la portada con cuatro pasos generales del proceso. Entre ellos, el signo que encima del mapa está en forma de gato, demostrando que el gato pasea por esta área.

Paso 1, Boceto (mapa y signo);

Paso 2, dibujo el contorno definitivo del mapa y el signo;

Paso 3, detalles ( partes del mapa, vacío en medio del signo);

Paso 4 color de la ilustración, el acabado y el perfeccionamiento.



Lost in Carmen



## Diseño del logotipo



El título del proyecto es *Lost in carne* (*Perdido en el Carmen*), tal como dije anteriormente que debido a sus complicadas y pequeñas calles del barrio, es fácil perderte alrededor de allí. A continuación, por razón del protagonista del libro es un gato, utilicé la huella de su pie a sustituir la letra O de "Lost". Otro punto es lo que hay un ojo encima de la letra M de "Carme", el ojo significa un desconocido del barrio pare el gato.

## Diseño del sello de clausura:



Igualmente, el sello consiste en huellas de varios tamaños. Como se ha dicho, el gato deambula por las calles, en el interior del libro también hay huellas de pie dejando por las imágenes.

### El segundo ejemplo es un interior del libro

Una de las imágenes es el graffiti de un abuela loca con sus gatos. Voy a presentar cinco pasos de la imagen en este parte. Además, se dice que gatos son ciegos al color, también hay una otra opinión más romántica que los gatos pueden distinguir los colores, pero no se preocupan por esos colores, no dan ningún sentido al color. Así pues, hice estas imágenes en un color uniforme.

Paso 1, selección de imágenes;

Paso 2, modificación (borrar el fondo de imagen);

Paso 3, todo en un mismo color;



Paso 4, perfección (oreja y cola acabada del gato, mejora de los brillos);

Paso 5, añadir el protagonista y su huella de pie.



### Descripción de cada página del libro

En este apartado se presentan los elementos y los objetos representativos de cada hoja y la presentación se marca en función del orden de izquierda a derecha del libro.

<p style="text-align: center;"><b>Página 1</b></p> <p>En el primera hoja hay un balcón de <i>La casa de los gatos</i><sup>[43]</sup>. Cuando el gato pasa por debajo, ojo se esconde detrás de la ventana para mirarlo. Sin embargo el gato no sabe en absoluto.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Página 2</b></p> <p>En la siguiente página, un caballo está volando al aire por los libros como ala. Las huellas del gato se quedan entre los libros y el gato no le importa el caballo, continuando sus deambulación.</p>	

[43] La escultura esta compuesta por una fachada de tres alturas junto con una jardinera, que produce el efecto visual de un balcón o patio. La obra esta totalmente detallada: la puerta con su escudo heráldico, las ventanas, las escaleras, la fuente, el tejado, un panel de "asegurada de incendios".. pero lo que más llama la atención es la inscripción situada en la parte superior de la fuente.

La puerta de entrada de esta casita es practicable, y por su hueco entran y salen cómodamente los gatos que al parecer viven en el solar adyacente. Esta pequeña obra de arte no es, pues, otra cosa que una gatera de lujo para los felinos de la barriada.

**Página 3**

Esta estatua de piedra está encima de *la casa de los gatos*, mirando al gato transeúnte.

**Página 4**

A continuación el gato encuentra a una abuela loca que ya tiene tres gatos y ella todavía quiere más. Aunque la señorita llama al gato negro muchas veces, no recibe ninguna respuesta.



**Página 5**

Esta fotografía es la iglesia en la plaza del Carmen, el gato está paseando y jugando delante de la puerta y el ojo le mirando desde el alto.

**Página 6**

Un lagarto le dice al gato, que debe tomar la iniciativa para hablar si quiere relacionarse con las personas del barrio.





**Página 7**

El gato llega a un kiosco, el vendedor le está dando dulces a una niña. El gato quiere las dulces y levanta su brazo, pero no sabe cómo hablar. El vendedor no lo entiende tampoco.

**Página 8**

“No puedo ayudar(m)te”, esta frase seguida de la imagen anterior, es decir, el gato no puede relacionarse con las personas porque no puede hablar. En cambio, el gato es un solitario, no le importa nada.

NO PUEDO AYUDAR(M)TE

**Página 9**

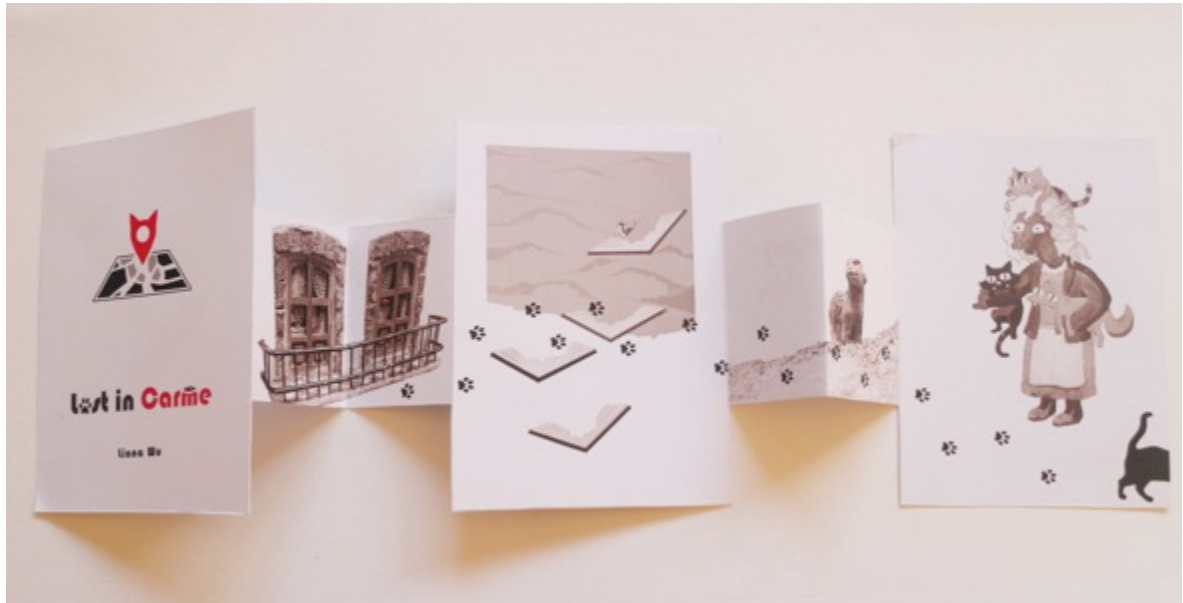
En la última hoja viene una nave espacial alienígena, se llevando a todas las personas en esta área. El gato lo ignora y continúa su deambulación.



## Finalización de impresión

La impresión es una de las fases muy importantes de los procesos de la producción del libro, hay que elegir el papel adecuado y el tamaño para el proyecto. Antes de la impresión final he hecho variadas pruebas sobre diferentes tamaños para verlo más conveniente. Por último lo he decidido el tamaño en 80 por 110 mm para leer mejor en la palma de mano.





## 5.2 La animación- Perdido en el Carmen



*PERDIDO EN EL CARMEN*, cortometraje de animación 2D. Duración: 02'53". Fuente: autor.

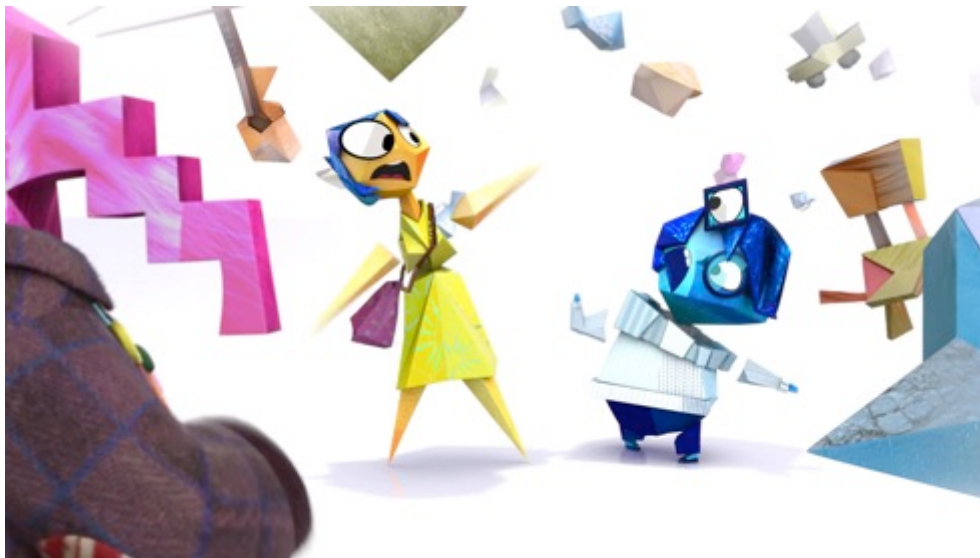
### 5.2.1 Concepto

Este proyecto de cortometraje de animación está centrado en el diseño de personajes y recoge el trabajo *Lost in Carme*, el tema también es en torno al Barrio del Carmen de la ciudad Valencia.

El gato es el hilo conductor de la historia de la animación, que pasa por las calles del barrio y se relacionan con los murales callejeando y descubriendo constantemente. En el libro *Lost in Carme* el gato tiene poca interacción con la gente debido a los problemas de lenguaje y a su personalidad indiferente. Al contrario, en este trabajo, el gato comienza a pensar en otras maneras de integrarse en el barrio, en el mismo momento, la gente está más interesada y curioso por el gato misterioso.

## 5.2.2 Proceso creativo

Como se ha dicho, el gato desarrolla la historia de una forma completamente nueva. Por otro lado estaba estudiando la asignatura *ANIMACIÓN: DE LA IDEA A LA PANTALLA*<sup>[44]</sup> en ese momento, La profesora Sara Álvarez Sarrat nos presentó los conceptos básicos de la animación: El proceso de producción y Introducción a la investigación. Como dijo Paul Wells, “*la animación es la forma de expresión más dinámica que tienen a su disposición las personas creativas*”<sup>[45]</sup>. Este ha sido una inspiración para mí, la animación es una manera de expresión audiovisual muy directa con sus imágenes y sonidos para mostrar su historia. Por eso propone la producción de un cortometraje de animación con una forma infantil para mi trabajo final. Con esta idea he seleccionado el referente de una película *Inside Out (Del revés)*<sup>[46]</sup>. La protagonista Joy(Alegría) entra en un espacio del pensamiento abstracto con sus amigos y sus aspectos cambian mucho, como figura tridimensional, bidimensional, plano y línea. Esta forma de expresión es muy animada e interesante que me inspiró a decidir a transformar el aspecto del gato dependiendo de la escena en mi propio trabajo.



Studio Disney/Pixar (2015), *Inside Out*, Animación 3D, Duración: 94 minutos

[44] ANIMACIÓN: DE LA IDEA A LA PANTALLA es una asignatura del Máster Oficial en Producción Artística UPV, recorre las diferentes tipologías del proyecto de animación independiente, centrando la atención en el desarrollo de estrategias creativas para la generación de historias para animación, y estimulando la experimentación en la fase de preproducción del proyecto.

[45] WELLS, PAUL. Fundamentos de la animación.

[46] *Inside Out (Del revés en España)* es una película estadounidense de animación por ordenador en 3D de comedia dramática y aventuras, producida por Pixar Animation Studios y distribuida por Walt Disney Pictures. Su trama se desarrolla en la mente de una niña, Riley Anderson, donde cinco emociones —Alegría, Tristeza, Temor/Miedo, Furia/Ira y Desagrado/Asco— buscan guiarla en el día a día de su vida. El filme fue dirigido y escrito por Pete Docter y Ronnie del Carmen, producido por Jonas Rivera y con música de Michael Giacchino.

A cause del cortometraje que no puede durar mucho tiempo, el propósito era finalizar el trabajo con el tiempo disponible. Por eso la duración del proyecto no sería de más de 3 minutos y elegí seis fotografías del barrio que he tomado anterior como las escenas para la animación *Perdido en el Carmen*. Entre ellos, la foto de la iglesia de la plaza del Carmen es utilizado como la apertura.

### La foto de apertura



Iglesia de la Plaza del Carmen. Fuente: Autor.

### Las otra fotos elegidas



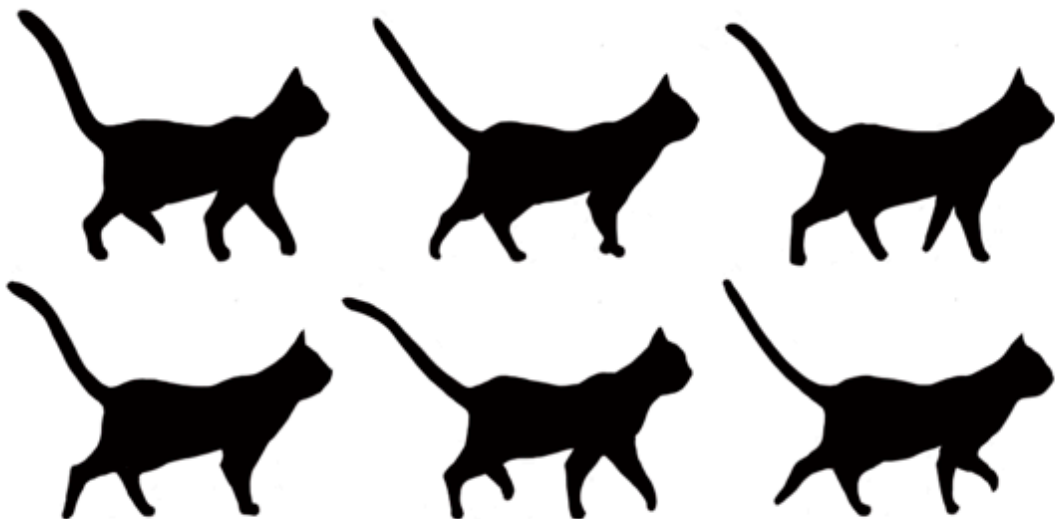






## Diseño de protagonista

Un parte importante del proyecto es el diseño del protagonista, el gato negro. El gato nació a partir de una forma sencilla que es una silueta. Para realizar este trabajo llevo a cabo los diseños con distintas estilos y técnicas. Aunque todos los nuevos diseños tienen sus propias características, tienen en común es lo que sus cuerpos son negros, el espectador lo identificara sin problemas. Los diseños son realizados a mano y después este trabajo se realizara por animación 2D tradicional en el ordenador, porque la técnica digital es mejor y más rapida. Durante el trabajo conocí una técnica *Stop Motion*<sup>[47]</sup>, en el español es movimiento en pausa. Me interesa mucho en esta manera de expresión y decidí realizar un de los diseños con esta tecnología.



Silueta del gato negro, Fuente: Autor.

---

[47] Stop motion es una técnica de rodaje basada en continuas tomas fotográficas, donde cada plano varía ligeramente del anterior, creando así la ilusión de una animación, como en los dibujos animados y en los cortos con muñecos de plastilina o materiales moldeables.

Podría también definirse esta técnica como animación artesanal, debido a que se construye el movimiento manipulando un objeto, con las propias manos, fotograma a fotograma. Se trabajan diversos materiales (plastilina, arena, recortes de papel, tizas sobre suelos y muros, etc.) de manera progresiva, hacia adelante, sin posibilidad alguna de retroceso.



Pruebas bocetos diseño del gato. Fuente: autor.

La inspiración y los referentes visuales para estos diseños provienen de los personajes que aparecen en las escenas elegidas de la animación, los explicaré en detalle más adelante en la introducción de la historia. Para refinar y colorear mejor los bocetos, los retoqué con el programa *Adobe Photoshop*. A continuación, mostraré los diseños modificados y mejorados.

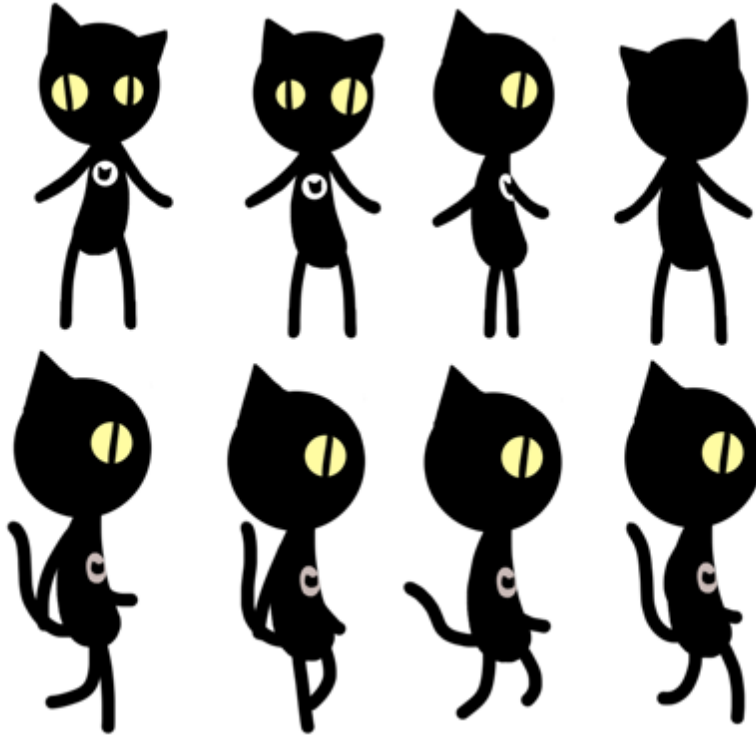
## Diseños definitivos del gato



Gato en figura redonda. Fuente: Autor.



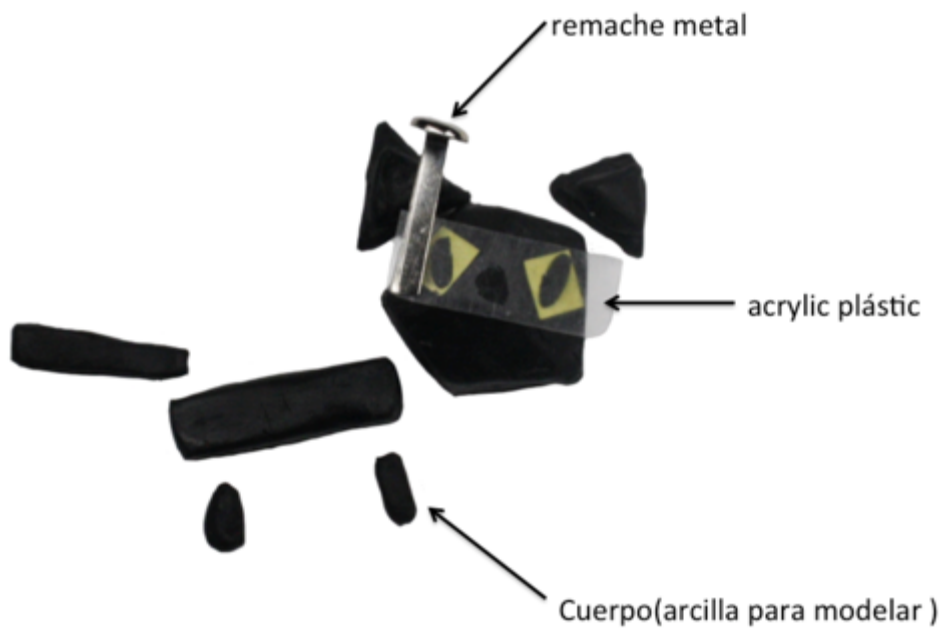
Cuerpo realizado con galleta. Fuente: Autor.



Los brazos y las piernas del gato en figura de *Stick Man*. Fuente: Autor.



Gato con sombrero y guitarra. Fuente: Autor.

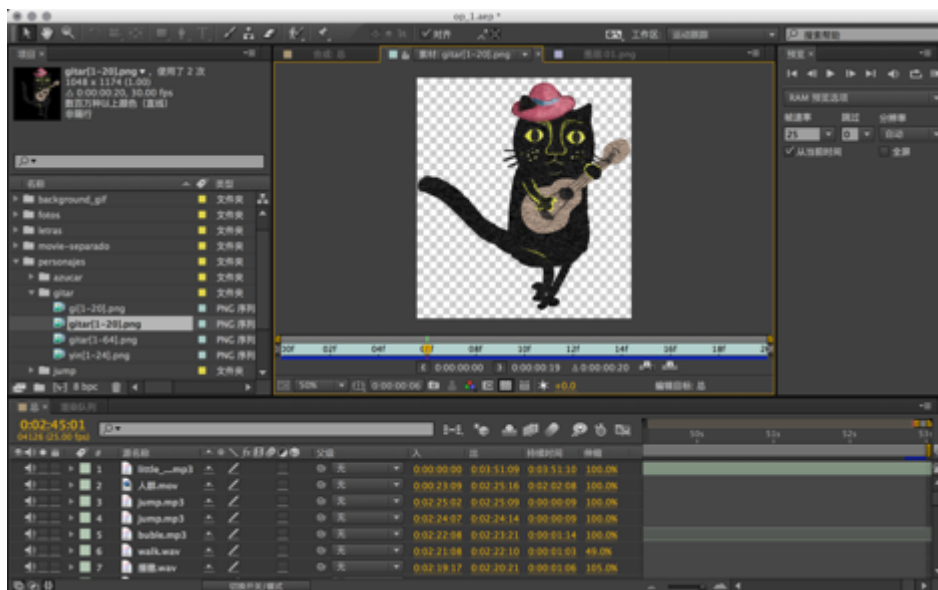


Gato nadado, realizado con arcilla. Fuente: Autor.

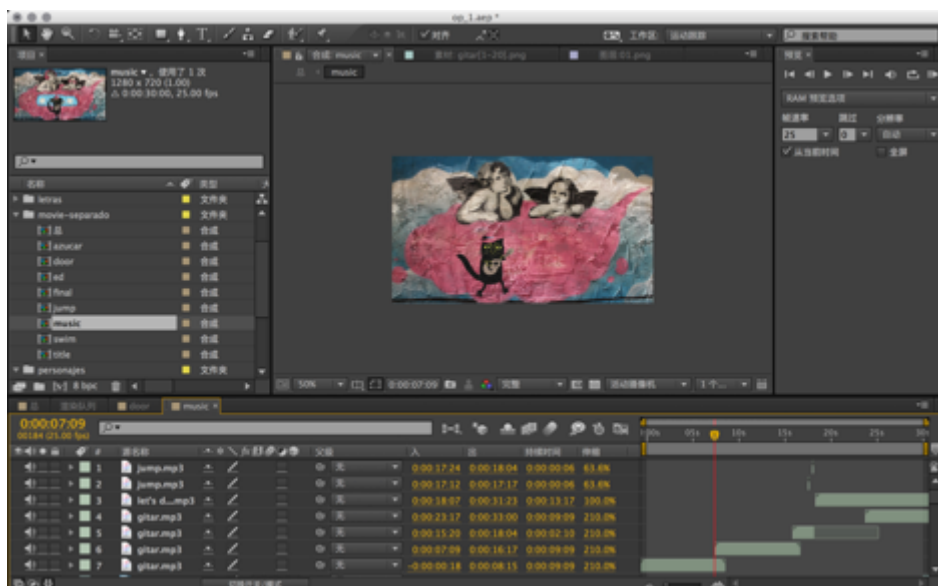
Además del gato nadado, todos estos diseños y sus animaciones se realizan en los programas *Adobe Photoshop* y *After Effect*. Los materiales usados del gato nadado, como ya he mencionado en la imagen de arriba son: cuerpo y pupila del ojo he hecho con arcilla para modelar, en cuanto a la esclerótica (la parte blanca del ojo) es papel amarillo, las gafas de natación es hecho con remanche metal y acrylic plástico.

Una vez que las escenas y los personajes están listos, comenzamos a realizar la animación. Como la naturaleza del mi Trabajo Final del Máster es una propuesta para intervenir en el arte urbano, no pretendo profundizar en la realización de animaciones, Solo presento una breve introducción a los conceptos básicos de la animación. Ponemos las imágenes de los personajes que he pintado en un movimiento constante en el programa para hacer un efecto dinámico, la realización de los keyframes, y después integramos los personajes dinámicos en la escena. Antes de eso, en el proceso de animación hay que estar muy atento a los imágenes, la imagen de la escena debe colocarse en la parte inferior, y para poder montar los personajes en la escena, el formato de la imagen no debía

poseer fondo, por lo que el formato elegido de exportación debe ser .png. Después de terminar estos dos puntos, básicamente completamos una animación simple. Teniendo las animaciones hechas pasamos a la última fase del proyecto, integrar todos los elementos del cortometraje, como sonido de efectos especiales y música de fondo.



El formato de imagen del personaje es .png, por lo que el fondo es transparente. Fuente: autor.







La imagen de escena es en la parte inferior, la capa de persona sobre la capa de escena.

Fuente: autor.

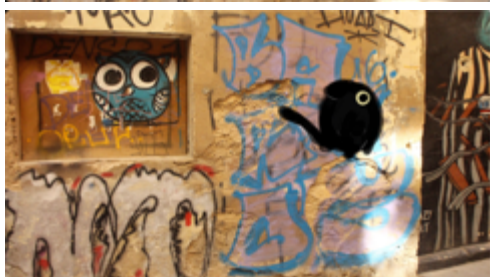
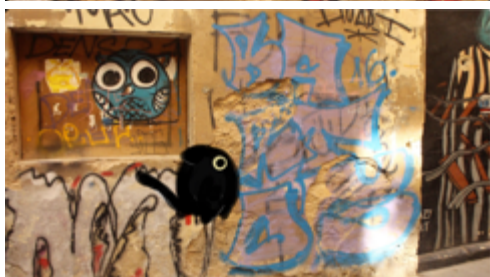
La música también es una parte muy importante de la animación, puede envolver al espectador en la película, transmitir los sentimientos para empatizar con los personajes de la película. En mi proyecto quiero transmitir un concepto ligero e interesante, así que elegí una música energética como la melodía principal. En la música Hay un berrido de gato que actúa en coordinación de la protagonista de mi trabajo. A continuación está el Storyboard realizado para el corto, voy a profundizar en la historia que tiene lugar en cada escena de la animación.

### Cortometraje de animación: Perdido en el Carmen

<b>Escena 1</b>	
	Horario: 00:00 – 00:22
	Sonido: música de Raujika
	Historia: Esta es la apertura de la animación. Un gato negro deambula por la iglesia de izquierda a derecha con una música ligera. Después de que el gato recorre la escena, el título del corto se muestra en un formato a mano, llevando al espectador al sujeto.
	



## Escena 2



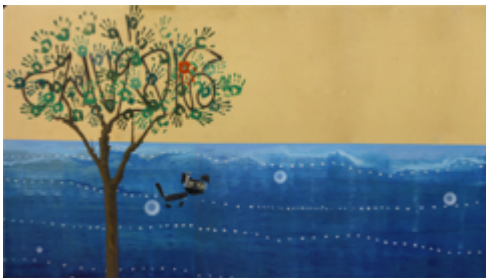
Horario: 00:5 – 00:42

Sonido: confusión de voces

Historia:

En esta escena hay un azul y rodando búho, de pie en el alféizar de la ventana, mirando al gato negro con curiosidad.

El gato se convierte en una forma redonda como el búho, entonces salta hacia él y la cámara se acerca en un zoom a ellos. El gato mira hacia la izquierda, el búho lo sigue. Luego el gato mira hacia la derecha y el búho sigue haciendo lo mismo. Después de mirar a su alrededor el gato sale a la otra escena. Desde el principio hasta el final el búho siempre fija la atención al gato.

**Escena 3**

Horario: 00:43 – 00:56

Sonido: burbujas, mar

Historia:

El gato camina junto a un mar, que es con un árbol lleno de hojas y la forma de las hojas es mano. Él continúa cambiando su apariencia, su cuerpo y extremidades son más largos, y se ponen gafas protectoras para nadar a través de aquí. Una hoja roja cae del árbol y cae sobre su cabeza.

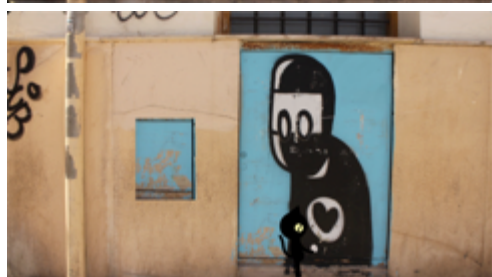
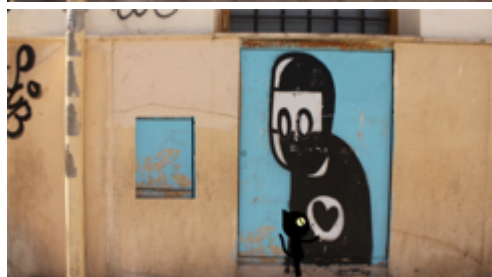
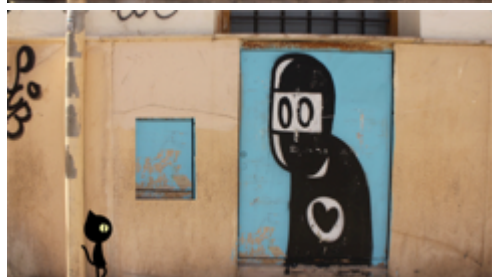
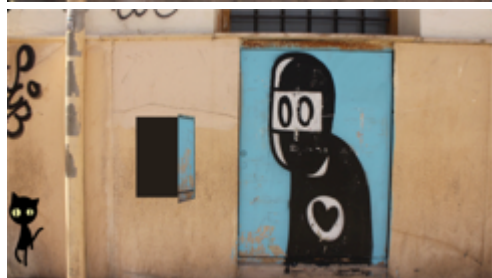
**Escena 4**

Horario: 00:57 – 01:15

Sonido: abierto la puerta

Historia:

En esta escena el gato sale por la puerta que es en la pared y cambia su forma una vez más. El especto parece un humano. Anda al frente del graffiti y coge una corazón desde el personaje del graffiti, la poniendo en su propio pecho. La atención del personaje ha sido seguida por el gato.



### Escena 5



Horario: 01:16 – 01:46



Sonido: fricción de dulces



Historia:

Este graffiti es un quiosco. El vendedor le está dando dulces a la niña. El gato camina hacia él, su cuerpo es reemplazado por una galleta escrita de la palabra Carmen. Esta vez le llama la atención el gato y el vendedor le dio todos los dulces en el frasco. Los dulces se adhieren a la espalda del gato como una cinta coloreada. El gato corre al otro lugar, mientras tanto, la cinta hace un sonido.



### Escena 6



Horario: 01:47 – 02:16

Sonido: gitar, música de la dance

Historia:

El gato toca la guitarra y llega a un graffiti que tiene dos angelitos, llevando un sombrero del mismo color del nube. Después de escuchar el sonido de la guitarra, el nube se pinta en una cinta y presenta una música muy agradable. Los dos angelitos usan audífonos y llevan gafas de sol para disfrutar de la música, al mismo tiempo, el gato empieza bailar y se incorpora a su diversión.

**Escena 7**

Horario: 02:18 – 02:30

Sonido: música de Raujika

Historia:

El gato está deamublando con sus figuras diferentes que aparecen antes y finalmente vuelve a la pared transformando en la silueta original.

# CONCLUSIONES

## 8. CONCLUSIONES

---

El proceso del proyecto me ha hecho reflexionar sobre todo lo que he aprendido durante el curso en la Facultad de Bellas Artes de la UPV. Y me ha ayudado a saber plantear un proyecto, su desarrollo, producción y acabado.

Como apuntábamos en un inicio, el propósito de este trabajo de investigación era llevar a cabo un proyecto de gráfica urbana sin necesidad de intervenir ni transformar como un espectador, analizar la relación entre arte urbano y ciudadano, acercarnos a las obras urbanas y conocer nuevos artistas y sus maneras de intervenir en el espacio público desde el arte urbano. Al mismo tiempo, he presentado una propuesta gráfica desde un lenguaje personal a partir de la realización de mis proyectos sobre el arte urbano, para llamar la atención del espectador y potenciar la idea del juego con el entorno como un método.

A través de conocer la relación de la ciudad, el barrio y la gente. Ya sabemos que en el espacio público está en la esencia de lo urbano, enriquece a la cultura y el económico de la ciudad, el cotidiano transcurrir de la vida colectiva no se puede separar del arte urbano. Simultáneamente, según la investigación de la historia del arte urbano, creo que es la mejor forma de mostrar el sentimiento propio e idea, pero como un turismo o un espectador no se puede intervenir en el arte. Por lo tanto, encontré unos artistas y unas actividades como Tristan Manco, VJ Suave, Silvia Carpizo y POLINIZA, realizando impresiones, animaciones, proyecciones para llevar a cabo la participación en el arte urbano sin intervenir ni transformar. Por otro parte, también, profundicé sobre el proceso empleado por algunos artistas y he conocido las posibilidades expresivas de cada una de las técnicas empleadas, las relaciones entre el espacio, el arte urbano y el espectador. Además, he podido reflexionar sobre la propuesta propia de intervención que acabé de presentar, analizando la evolución del proyecto propio y definiéndolo.



En cualquier caso, antes de eso quería tener un proyecto propio, como un libro, una animación, y ahora he realizado mi objetivo planteado. Aunque el trabajar es de forma individual, durante todo el proceso es beneficioso para enriquecerme personalmente y nutrirme de todo lo aprendido. Por lo tanto, mis esfuerzos valen la pena y estoy satisfecha con mis proyectos. En el mismo momento, quisiera que a las personas que vean mi proyecto estén disfrutando de las imágenes, y entiendan fácilmente esta propuesta gráfica.

# BIBLIOGRAÍA

## 8. BIBLIOGRAFÍA

---

### LIBROS y ARTÍCULOS:

**MORRONI, W, SALAMON, A.** *Manual para el Diseño de Planes Maestros para la Mejora de la Infraestructura y la Gestión del Drenaje Urbano. Cap. 4: Los aspectos sociales.* Buenos Aires. 2003.

**AMANDA BURDEN.** *Cómo los espacios públicos hacen funcionar las ciudades.* 2014.

**TERÁN, MANUELM.** *Geografía humana y sociología. Geografía social.* En: Estudios Geográficos, Madrid, vol. 25, núm. 97, 1964.

**PEREC GEORGES.** *Especies de Espacio.* EN: Éditions Galilée, París, 1974.

**Gadamer. H-G.** *Verdad y Método :Fundamentos de una hermenéutica filosófica.* En: Ediciones Sígueme, Salamanca, 1999.

**PEIRÓ, Juan B.** *“Presentación”, en Pioneros del graffiti en España.* Editorial de la UPV. Valencia. 2009.

**BERTI, G.** *Pioneros del gra en España,* en: UPV, Valencia. 2009.

**CASTELLARNAU, ARIADNA.** *“La retórica del memorial”,* Lars: Cultura y ciudad, nº 9, invierno 2007, pp. 9-13, ISSN: 1699-8448.

**Catálogo Poliniza. Ed.** De la UPV, Valencia. p 151. 2007.

### TÉSIS:

**GONZÁLEZ BERNICE.** *El Modelo Barcelona de Espacio Público y Diseño Urbano: ARTE PÚBLICO Y ESPACIO PÚBLICO: UN ANÁLISIS MORFOLÓGICO.* Trabajo final de master. Barcelona: La facultad de bellas artes de la Universidad de Barcelona.2012.

**MORA LILIANA.** *EL GRAFFITI COMO CULTURA ARTÍSTICA TRANSFRONTERIZA. POLINIZA 2008 UN CASO DE ESTUDIO.* Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. 2009.

**DELGADO SANTOS, LAURA PILAR.** *Miradores de lo cotidiano. Evocaciones desde El Mercat y Velluters.* Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. 2008.

**VIRGINIA MORARU, ROXANA.** *DOBLE SENTIDO.* Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. 2011.

**LILIANA MORA. EL GRAFFITI COMO CULTURA ARTÍSTICA TRANSFRONTERIZA. POLINIZA 2008 UN CASO DE ESTUDIO.** Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. 2009.

## PÁGINAS WEB:

**Qué es el arte urbano.** Disponible en <http://queesela.net/arte-urbano/>

**¿Por qué los dibujos animados nos atraen?** [Consultado: 30-08-2012]. Disponible en <https://www.espinof.com/>

**Perdidos en la ciudad.** Disponible en <https://www.ivam.es/exposiciones/>

**Pintura rupestre.** Disponible en [https://es.wikipedia.org/wiki/Pintura\\_rupestre](https://es.wikipedia.org/wiki/Pintura_rupestre)

**El gran bisonte de Altamira.** Disponible en

<http://www.historiadelarte.us/prehistoria/bisonte-de-altamira/>

**Graffiti.** [Consultado: 07-09-2017]. Disponible en

<http://quesignificado.com/graffiti/>

**Los graffitis del Bronx.** [Consultado: 21-04-2012]. Disponible en

<https://rafalopezmanas.wordpress.com/2012/04/21/los-graffitis-del-bronx/>

**Tristan Manco.** [consultado 30-03-2016]. Disponible en

<https://www.plymouthart.ac.uk/latest/blog/illustration-lecturer-tristan-manco-releases-latest-book-with-thames-and-houses-latest-book-with-thames-and-houses>

**VJ Suave.** Disponible en <http://www.vjsuave.com/about/>

**VJ Suave – El Street Art Encantado.** [consultado 15-10-2015]. Disponible en

<http://www.mundoflaneur.com/arquitectura/urbanismo/vj-suave-el-street-art-encantado/>

**Los murales de Escif animados en 'Alienation'.** [consultado 30-04-2013].

Disponible en <https://graffica.info/escif-animado-en-alienation/>

**ARTIST OF THE WEEK: STÉPHANE KOYAMA-MEYER.** [consultado

04-05-2016]. Disponible en <http://blog.urbanoutfitters.co.uk/?p=34802>

**Arte urbano más humano.** [consultado 21-05-2016]. Disponible en

<http://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/2016/05/20/573f496146163ff8708b45aa.html>

**ANEXO**

## 8. ANEXO

### Tarjetas postales del proyecto “Perdido en el Carmen”



