

## Monstruo. Contra el territorio

*Monstruo. Against the territory*

### Alex Fuertes

Universidad de Vigo, [alexfuertes23@gmail.com](mailto:alexfuertes23@gmail.com)

#### Breve bio autor:

Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Vigo, con un máster en Estudios Avanzados en Producción y Prácticas Artísticas por la Universidad de Salamanca y actualmente desarrolla su Tesis Doctoral en la Universidad de Vigo sobre el residuo sólido urbano como materia pictórica. Desde hace unos años, investiga los residuos como materia para el arte. En torno a ello, ha realizado diferentes exposiciones nacionales (Galicia, Asturias, Salamanca o Madrid) e internacionales (Marsella, Francia); ha impartido talleres y ha realizado diferentes residencias artísticas, tanto nacionales, como internacionales.

How to cite: Fuertes, A. (2024). Monstruo. Contra el territorio. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniaav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17862>

---

### Resumen

*Monstruo* es un proyecto artístico colaborativo entre Alex Fuertes e Ignacio Pérez-Jofre que consiste en una serie de instalaciones en espacios abandonados con residuos encontrados en el propio lugar. Una de las cuestiones fundamentales del proyecto consiste en la interpretación de la ciudad contemporánea como un extenso vertedero, donde no solo se desechan objetos, sino también espacios. El presente texto consiste en una breve reflexión sobre estos emplazamientos desechados, en los que se lleva a cabo el proyecto mencionado.

**Palabras clave:** *residuos; arte; ciudad.*

---

### Abstract

*Monstruo* is a collaborative art project between Alex Fuertes and Ignacio Pérez-Jofre consisting of a series of installations in abandoned spaces with waste found on site. One of the fundamental questions of the project is the interpretation of the contemporary city as an extensive rubbish dump, where not only objects but also spaces are discarded. The present text consists of a brief reflection on these discarded sites, where the above-mentioned project takes place.

**Keywords:** *waste; art; city.*

## INTRODUCCIÓN

*Monstruo* es un proyecto de creación artística, en colaboración con Ignacio Pérez-Jofre, conformado por una serie de instalaciones efímeras, precarias y espontáneas en espacios abandonados (fábricas, gasolineras, solares, descampados, etc.) construidas a partir de los residuos encontrados en el mismo lugar. El proyecto se enmarca dentro de nuestra tesis doctoral (Alex Fuertes como doctorando e Ignacio Pérez-Jofre como director), la cual versa en torno a los residuos sólidos urbanos como materia pictórica.

Uno de los campos de interés del proyecto de investigación se centra en la comprensión de la ciudad contemporánea como un extenso vertedero, en la cual no solo se desechan objetos, sino también espacios. Estos espacios ya mencionados (descampados, fábricas o gasolineras inoperantes, etc.), al ser lugares no vigilados y estar fuera del tejido productivo de la ciudad se convierten en vertederos no oficiales: desechar en ellos ropa, electrodomésticos o residuos industriales se ha convertido en un ritual social.

El presente texto funciona como una breve reflexión del *terrain – vague*<sup>1</sup>, por hablar en términos del arquitecto Ignasi de Solà-Morales. Dicha reflexión, como veremos, nace de la práctica artística, en concreto desde el proyecto *Monstruo*.



Figura 1. *Monstruo 2*. Imagen propia.

<sup>1</sup> Para una aproximación al término, véase [https://paisarquia.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/03/solc3a1-morales\\_i\\_terrain-vague.pdf](https://paisarquia.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/03/solc3a1-morales_i_terrain-vague.pdf)

## DESARROLLO

El *terrain – vague* es bien conocido (y explotado prácticamente) en el arte contemporáneo. Una definición vaga pero introductoria del término: espacios baldíos, terrenos que han quedado al margen del entramado productivo de la ciudad. Son emplazamientos que, de alguna forma, la propia ciudad va desechando y que, sin embargo, no dejan de pertenecer a ella.

*Monstruo* se lleva a cabo en estos espacios, aparentemente improductivos que, en una primera lectura, pueden resultar impactantes por su idiosincrasia. Actualmente, el proyecto cuenta con dieciséis construcciones en dieciséis espacios diferentes. Cada construcción es realizada en una sesión de aproximadamente dos horas. El proceso constructivo se limita a los residuos encontrados en el mismo lugar: de este modo, el procedimiento es recolocar, no transportar. Una de las cuestiones importantes que surgen a raíz de ir realizando las construcciones tiene que ver con la semejanza de los objetos que componen cada una. Siempre resultan ser los mismos: colchones, sofás, televisores, neumáticos, ropa, etc.

La repetición de los materiales se extiende al paisaje: observamos que no solo son las tipologías de residuos las repetitivas, sino que, en el propio espacio, se dan una serie de características recurrentes que nos llevan a reflexionar sobre la idea de territorio.

Entendemos territorio como un lugar con rasgos o características distintivas del resto de lugares. Cuando estas características dejan de ser particulares y se convierten en un denominador común (edificios caídos, ruinas, escombros, carencia de vigilancia, etc.), el territorio deviene en espacio repetido. Podríamos decir que, actualmente, la ciudad produce *terrain – vagues* en masa; la singularidad causada por el desgaste deviene en cliché por acumulación o repetición.

Desde este punto de vista, el proyecto se mueve en un terreno ambivalente: por un lado, como explicaremos a continuación, defendemos la hipótesis de que el desgaste o la erosión acentúan la identidad o personalidad de un objeto o espacio. Sin embargo, la redundancia excesiva de estas particularidades las convierte en insignificantes. Es decir, si una de las hipótesis se interesa por el desgaste como generador de identidad, también se cuestiona lo mismo, basándose en la acumulación como desacreditadora de identidad.

El desgaste es un proceso por el cual un material se va consumiendo (en el sentido de agotamiento), degradando su aspecto y su valor de uso. Esta degradación es una manifestación de identidad. Lo ilustraremos con un ejemplo. Pensemos en dos zapatillas del mismo modelo. Recién salidas de la fábrica, son exactamente iguales, pues han sido producidas en serie. Sin embargo, a medida que vayan siendo usadas, cada una irá cogiendo una apariencia distintiva: el tipo de degradación será diferente si un par de zapatillas fueron utilizadas para hacer deporte de montaña y las otras para caminar por asfalto; si unas fueron desechadas en el mar o en un contenedor de basura. La erosión que va sufriendo cada zapatilla, en base a las adversidades del tiempo y el espacio, la irá diferenciando del resto de zapatillas de ese mismo modelo. Esto es relevante porque la copia surge antes que la original. Si hablamos en términos de Benjamin, el aura del objeto se va formando a medida que se va degradando: «En la época de la reproductibilidad técnica, lo que queda dañado de la obra, eso mismo es su aura»<sup>2</sup>.

Podemos achacar esta reflexión a los *terrain – vagues*. La degradación que sufre un lugar abandonado es diferente si se trata de una gasolinera expuesta a un clima cálido y seco o frío y lluvioso; o si hablamos de una fábrica de cerámica o una urbanización inacabada.

De este modo, los espacios en los que se lleva a cabo *Monstruo* deberían ser particulares y diferentes entre ellos. Sin embargo, no sucede realmente así. Si lo miramos desde un punto de vista macroscópico o estadístico, el motivo por el que fue desechado cada objeto o cada espacio es insignificante. La historia de cada material o lugar de forma individual se disuelve en pro del conjunto al que pertenece. El entorno urbano está repleto de lugares abandonados que no solo están al margen del tejido productivo de la ciudad, sino que se han convertido en

---

<sup>2</sup> Benjamin, W. (1935). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Visto en <https://cbamadrid.es/benjamin/termino.php?id=21>



lugares tediosos. Espacios que deberían resultar atractivos por su identidad o idiosincrasia individual nos dejan con la sensación de haberlos visto antes.

La ciudad contemporánea, continuamente, acumula desechos y espacios desechados. La acumulación es una de las estrategias propias del capitalismo, a través de la cual, entre otras cosas, se pretende «atrapar un tiempo en fuga [o] detener el futuro»<sup>3</sup>. Acumular bienes puede ser interpretado como un gesto de estabilidad en la posteridad. También como un acto avaricioso con el que medir el poder. (No obstante, el poder y el dominio también se miden con el derroche).

Acumular, además de una previsión de futuro o una demostración de poder, es también un intento de conservar el pasado. Sería un error interpretar los objetos como simples depósitos de valor monetario. Los objetos, en la medida que son agentes sociales (es decir, tienen una influencia crucial en cómo se desarrolla una sociedad, o causan emociones personales concretas), portan una memoria: son depósitos de significados.

Sin embargo, la mejor estrategia para desacreditar algo es impulsar su repetición hasta la saciedad. Así, la acumulación se convierte en la antítesis del consumir (en el sentido estricto de la palabra: agotar, terminar algo sin dejar restos).



**Figura 2. Monstruo 8. Imagen propia.**

<sup>3</sup> Broncano, F. (2020). *Espacios de intimidad y cultura material*. Cátedra, p. 37.



Figura 3. *Monstruo 5*. Imagen propia.

## CONCLUSIONES

La ciudad contemporánea que, como hemos visto, es un vertedero de objetos y espacios, cuestiona la idea de territorio (entendido este como una porción de espacio con características particulares). No por la contaminación o degradación del paisaje, sino porque los objetos y espacios desechados resultan ser siempre los mismos, generando espacios anónimos, genéricos.

Lo urbano permanece en incesante mutación. Es una *obra* constante, nunca terminada, siempre haciéndose. Esto, de algún modo, impide que se dé una territorialización, si entendemos territorio como un lugar distinguido, determinado, concluido y diferenciado del resto.

En la ciudad contemporánea, el territorio desaparece. O, mejor, el estado de construcción / destrucción constante se convierte en una nueva forma de territorio. Digamos que, en la actualidad de la ciudad contemporánea, el territorio es un palimpsesto que se escribe a la vez que se borra. Un vertedero en el que expulsar basuras físicas o simbólicas.

Añadir que la reutilización de residuos como elementos artísticos es algo frecuente en el arte contemporáneo, incluso en las vanguardias. Con *Monstruo* se manifiesta la posibilidad de reutilizar no solo materiales, sino también espacios: trabajar a partir de lo que uno tenga a su disposición.





Figura 4. *Monstruo 3*. Imagen propia.

## FUENTES REFERENCIALES

Ardanne, P. (2022). *Un arte ecológico. Creación plástica y Antropoceno*. Adriana Hidalgo Editora.

Benjamin, W. (1935). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*.

Broncano, F. (2020). *Espacios de intimidad y cultura material*. Cátedra.

Delgado, M. (1999). *El animal público*. Anagrama.

Koolhaas, R. (2014). *Acerca de la ciudad*. Editorial GG.

McNally, D. (2022). *Monstruos del mercado. Zombis, vampiros y capitalismo global*. Levanta fuego.

Nogué, J. (2020). La construcción social de los paisajes del abandono. En línea en <https://www.almalebondia.com/filter/Texto/La-construccion-social-de-los-paisajes-del-abandono>

Armiero, M. (2023). *Wasteoceno. La era de los residuos*. Catarata.

Vindel, J. (2023). *Cultura fósil. Arte, cultura y política entre la Revolución Industrial y el Calentamiento Global*. Akal.