

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA  
FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SAN CARLOS

**SOBRE LA DOMINACIÓN Y EL CONTROL SOCIAL DEL  
INDIVIDUO. REFLEXIONES DESDE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA.**

Tipología 3

Autora: Dña. Eloísa Martínez Sánchez

Directora: Doctora Natividad Navalón Blesa

Valencia, septiembre de 2012



**MPA**  
MÁSTER OFICIAL  
EN PRODUCCIÓN  
ARTÍSTICA

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA  
FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SAN CARLOS

# **SOBRE LA DOMINACIÓN Y EL CONTROL SOCIAL DEL INDIVIDUO. REFLEXIONES DESDE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA.**

Tipología 3 Proyección de un trabajo artístico inédito

Autora: Dña. Eloísa Martínez Sánchez

Directora: Doctora Natividad Navalón Blesa

Valencia, septiembre de 2012



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**MPA**  
MÁSTER OFICIAL  
EN PRODUCCIÓN  
ARTÍSTICA

*“...se ha producido un sometimiento de las mentes a un único modelo, a una sola dimensión conceptual, de forma que cualquier otra perspectiva, cualquier apuesta simbólica diferente, se ha vuelto inconcebible.”*

Jean Baudrillard.



**A mi tutora por ser Ejemplo.  
A mi familia por ser Apoyo.  
A Salvador por ser Impulso.**



## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
--------------	---

### A) DATOS DEL PROYECTO:

1. Presentación del proyecto.	9
2. Espacio expositivo.	10

### B) CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO:

3. Sobre la dominación.	14
4. El ajedrez como sistema simbólico de la dominación.	25
5. Referentes artísticos.	36

### C) DESARROLLO DEL PROYECTO:

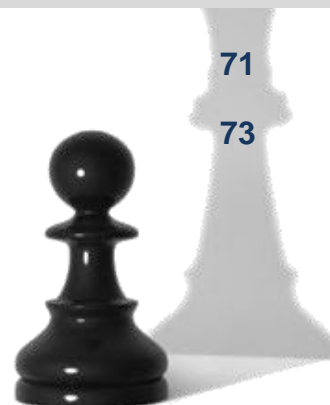
6. De la idea al proyecto expositivo.	41
7. Estudio del espacio expositivo.	47

8. Simulación de la instalación en la sala de exposiciones	50
9. Descripción técnica y tecnológica del Proyecto	53
10. Proceso de Trabajo.	56
11. Presupuesto	61

12. Esculturas previas al proyecto expositivo	62
13. Resumen curricular	68

CONCLUSIÓN	71
------------	----

BIBLIOGRAFÍA	73
--------------	----



## ÍNTRODUCCIÓN

---

El presente trabajo de proyección escultórica nace dentro del marco del Máster de Producción Artística, realizado durante el curso 2011/2012 en la facultad de Bellas Artes San Carlos de la Universidad Politécnica de Valencia. Dentro de la tipología número 3 'proyección un trabajo artístico inédito', hemos realizado un largo recorrido, desde los conceptos hasta la forma, desde la idea al proyecto expositivo.

Durante el máster hemos ido cursando diferentes asignaturas tales como 'Razones de la sinrazón', 'Claves del discurso artístico contemporáneo' 'Imágenes de la identidad' entre otras, que han servido para el cuestionamiento y planteamiento conceptual del proyecto que planteamos. En todas ellas se han tratado problemáticas relacionadas con el poder, la sociedad, la dominación y el individuo, lo que unido a una inquietud personal sobre estos conceptos, nos ha llevado a estudiarlos, analizarlos y profundizar en ellos. Posteriormente se ha obtenido como resultado una propuesta expositiva cuyo medio de expresión será una instalación escultórica en la Fundación Cultural Frax de la Comunidad Valenciana, y que les presentaremos en las siguientes páginas.

Nuestra motivación nace al observar la situación actual de la sociedad contemporánea, de la cual formamos parte, y percatarnos de que estamos sumergidos en un sistema de organización y control que puede acabar coartando la libertad y capacidad de decisión del individuo. Ello nos ha hecho plantearnos posibles salidas del propio sujeto e intentar representar esta situación mediante un dialogo entre los elementos que componen el discurso conceptual y la obra.

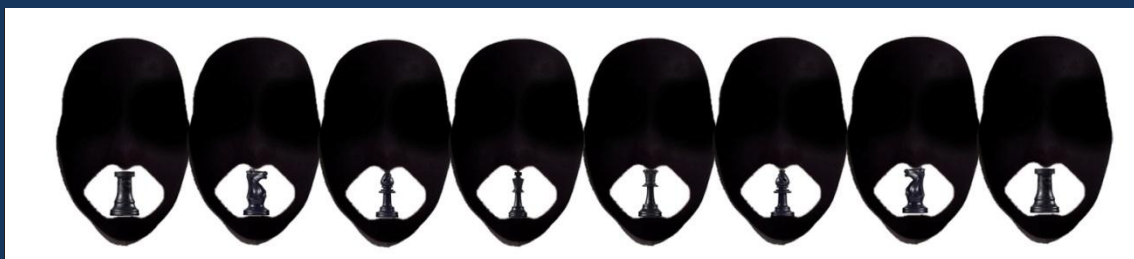


Por lo tanto, nuestro objetivo fundamental será estudiar esta situación, reflexionando sobre ella, para extraer conclusiones que puedan transformarse finalmente en una forma artística. Para ello nos adscribiremos metodológicamente al campo de la sociología sirviéndonos de libros y textos que profundizan en la materia de la dominación.

En el primer apartado expondremos los datos del proyecto, haremos una breve introducción y, tal como establece la tipología a la que nos adscribimos, estableceremos el destinatario del mismo: la Fundación Cultural Frax de la Comunidad Valenciana.

En el segundo apartado, nos introduciremos en los conceptos más relevantes para nuestro trabajo: el rol, la relación de poder, la dominación, etc. y estudiaremos los preceptos de los sociólogos que han abordado este tema. Acabaremos reflexionando sobre la dominación en la sociedad actual para finalizar planteando un paralelismo simbólico entre este ejercicio de dominación y el juego del ajedrez, lo que será la base de nuestra propuesta artística.

En el tercer y último apartado, mostraremos el desarrollo de la propuesta artística, su proceso de construcción desde su planificación, hasta las simulaciones en tres dimensiones.



Fotomontaje para la obra '¿Quién mueve?', 2011



**A)**

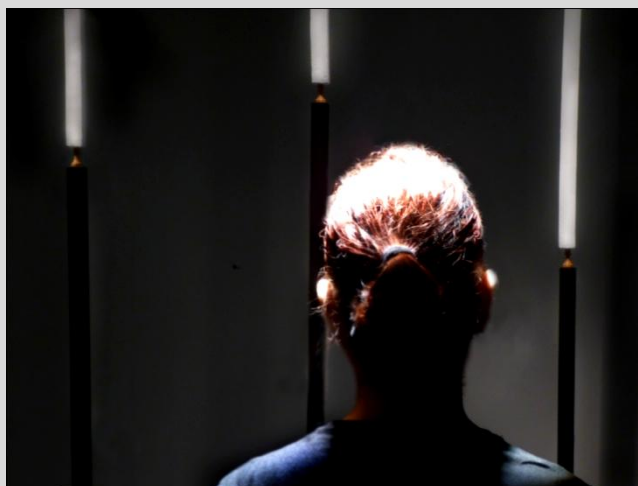
**DATOS DEL PROYECTO**

## 1. Presentación del proyecto:

### **Sobre la dominación y el control social del individuo. Reflexiones mediante la expresión artística.**

La intención de este proyecto expositivo es abordar el nuevo paradigma de dominación contemporáneo que sacude al sujeto desde muy diversos frentes: el estado, la familia, las creencias, etc., como ha ocurrido tradicionalmente, pero con unos nuevos métodos mucho más silenciosos y sibilinos que hacen que el individuo no sea consciente de su sometimiento.

Para ello, hemos recurrido al ajedrez como referente formal para llevar a cabo un proyecto cuyo medio de expresión será la instalación. El ajedrez es un juego de estrategia que recoge las relaciones entre el ser sometido y el dominante en sus propias reglas y en sus propias figuras y por ello, nos permite reflejar los conceptos planteados en este trabajo.



## 2. Espacio expositivo



Fundación Cultural Frax de la Comunidad Valenciana

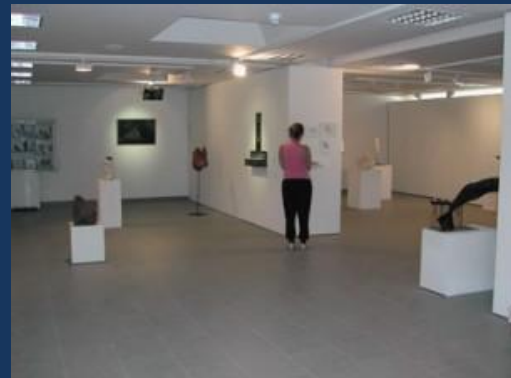
Sala 'Ramón de Soto'

Paseo de las Estrellas, 3

Albir · L'Alfàs del Pi (Alicante, España)

El trabajo está proyectado para el espacio expositivo de la Fundación Frax, institución privada de carácter cultural que tiene por objeto el fomento de la cultura, las artes y las ciencias en todas sus manifestaciones, y en particular, en aquéllas que contribuyan a la promoción del turismo como factor de impulso y mejora de la economía y cultura de la Comunidad Valenciana. Esta fundación tiene un serio compromiso con los artistas emergentes, siendo habitual las exposiciones, tanto colectivas como individuales de estudiantes de Bellas Artes. Dentro de los espacios que alberga, nuestro proyecto se presenta para la sala 'Ramón de Soto'. Sala bautizada en el año 2011, en honor al escultor valenciano y Decano fundador de la Facultad de Bellas Artes de Altea.

En esta sala queremos destacar sus características formales: su forma cuadrangular reforzará la especificidad del proyecto, el muro central reforzará la idea de pugna entre las partes en las que se basa el juego del ajedrez. Como espacio expositivo nos ofrece la neutralidad necesaria que permitirá el protagonismo de la intervención.





**B)**

**CONCEPTUALIZACIÓN DEL  
PROYECTO**

A lo largo de la historia, el individuo se ha encontrado bajo el control y el sometimiento de diferentes manifestaciones de poder. El sujeto en ocasiones ha reaccionado de forma rebelde, manifestándose en contra de los parámetros de represión impuestos, pero en otras ocasiones se ha conformado en realizar su papel sumiso, dejando que utilizaran y manipularan su vida, voluntad y deseos.

En este trabajo nos gustaría plantear unos parámetros de estudio o núcleos donde se producen situaciones de dominación-sumisión, para analizar las reacciones del individuo ante el sometimiento del poder, como son la cultura, la tradición, la religión o la familia entre otros.

Ante estos antecedentes y observando la situación social, política y económica actual, en nuestro proyecto vemos necesaria una revisión de aquellas formas de manifestarse y de los elementos que intervienen en esta relación a modo de víctima-verdugo que conllevan todos estos conceptos.

La pretensión última será la realización de un proyecto artístico que ponga de manifiesto las conclusiones que se puedan llegar a obtener, y que pueda servir en su término como una manifestación explícita del problema capaz de hacer que el individuo se interrogue, sobre cuestiones propias de su autonomía y de sus capacidades frente al ser que lo controla.



### 3. Sobre la dominación

En primer lugar debemos establecer y aclarar aquellos conceptos fundamentales sobre los cuales se va a basar nuestro estudio y nuestra obra.

Para ello expondremos el concepto de rol, ya que el ser humano es un animal gregario, es decir, social, debemos revisar las estructuras mediante las cuales se desarrollan las relaciones interpersonales de los sujetos y abordaremos también el concepto de la relación de poder como principio de desarrollo del ejercicio de la dominación.

A continuación analizaremos las teorías del sociólogo Max Weber sobre la dominación y sus tipologías para más tarde extraer nuestras propias conclusiones sobre dicho concepto en la sociedad actual.



*Anatema*, Roberto Barni, Cobra Museum, Amstelveen 2011.

El artista italiano repite reiteradamente en sus obras la misma tipología de figura, presentándonos unos personajes paradigmáticos, que cuestionan el propio yo del individuo.

## El concepto de rol

---

“[Los roles] son las exigencias normativas que se aplican en la conducta de una categoría específica de personas en determinados contextos situacionales. Dicho de otro modo, los roles establecen quién debe hacer cierta cosa cuándo y dónde debe hacerla”<sup>1</sup>

Sabemos que el ser humano actúa y se relaciona con sus congéneres empleando unas estructuras o esquemas básicos de actuación a los que denominamos roles, poniéndolos en interacción con el resto de roles a su alrededor. Podemos entenderlos como un conjunto de normas, o más bien, un conjunto de concepciones sintéticas que definen nuestras obligaciones y nuestras expectativas legítimas sobre nosotros mismos y sobre los demás.

Este es entre otros, el motivo por el cual estamos unidos como individuos sociales, vivimos en una gran red de araña donde cada acto que realizamos, cada movimiento que se produce en la misma, se expande, se transmite por la totalidad de la red “...estamos ligados unos a otros a través de relaciones de rol: las obligaciones de uno son las expectativas de otro.”<sup>2</sup>

Aun así, cuando se habla de roles no debemos entenderlos como intrínsecos al ser humano, sino que nos son dados debido a condiciones socioculturales que nos rodean como pueden ser nuestro sexo, raza, nacionalidad, religión o grupo familiar. Son aprehendidos a lo largo de nuestra educación desde la niñez y evolucionan conforme el sujeto madura y se expande.

---

<sup>1</sup> Vander Zanden, James W. *Manual de psicología social*. Paidós. Barcelona 1986, p.272.

<sup>2</sup> *Ibidem*. p. 273

Por ejemplo, será muy diferente el papel que deba ejercer con respecto a su marido una mujer nipona de clase social media al que pueda ejercer una muchacha joven española de la misma clase social. La sociedad japonesa tiene unos roles muy estrictos en cuanto al binomio hombre-mujer, donde el respeto y el honor sobre el marido prevalece ante todo. En cambio, aunque no sea de una forma tan extensa como la que nos gustaría, en España se promueve una igualdad mayor entre hombre y mujer, aunque sigamos bajo el yugo de la sociedad falocéntrica.

A lo largo del día es habitual que incluso los propios roles que ejercemos entren en contradicción, nuestro rol familiar amable y amoroso puede ser totalmente opuesto a nuestro rol de trabajo, más competitivo y distante. De igual manera un mismo rol necesita ser flexible en sus diferentes facetas. Esto puede crear una esquizofrenia en el individuo, que se ve sometido a diferentes situaciones donde se tiene que adaptar al poder imperante, perdiendo la noción de su propio yo.

Fotografía de Frida Kahlo pintando  
"Las dos Fridas", 1939.

Tras su separación del pintor Diego Rivera, realiza esta obra donde se representa a sí misma con dos roles diferentes: su antes (con un traje tradicional mejicano) y su después (con traje más europeo). El hecho de que las dos representaciones estén cogidas de la mano refuerza el concepto de dualidad dentro de un mismo individuo. Además, se ha elegido esta fotografía puesto que aparece también un tercer rol, el de mujer pintora.



En el camino de búsqueda de satisfacción con el propio rol y aquel con el que nos relacionamos, puede dar lugar a lo que en psicología social se denomina *tensión de roles*, término acuñado por W.J. Goode en la década de los sesenta. Aparece cuando el individuo que debe satisfacer los requisitos que le impone otro rol entran en conflicto con sus propias expectativas por ser incompatibles.

Este es el momento en el que se inicia el conflicto, puesto que en esta tensión uno de los dos roles tendrá que imponerse y otro dejarse someter. Se produce entonces lo que denominamos una relación de poder, que estudiaremos a continuación.

En nuestra investigación nos interesa destacar esta característica de los individuos que ejercen no uno, si no múltiples papeles en su cotidianidad, y la complejidad que conlleva mantener el equilibrio entre todos sus roles cuando los enfrenta a los del resto de individuos. Pese a todo, podemos considerar esta tensión entre iguales, como un ejercicio social natural, común.

El mayor problema para el individuo aparece cuando sus roles entran en conflicto debido a las normas impuestas, bien por el estado, bien por la tradición o por cualquier ente poderoso. Su propia razón puede no estar de acuerdo con los mandatos y roles que le hacen cumplir los mecanismos de poder. En muchas ocasiones, el sujeto no puede asimilar el motivo por el cual tiene que obedecer, puesto que la orden no se encuentra dentro de sus esquemas de actuación, pese a ello y por extraño que le resulte, obedece, ya que se encuentra sumergido dentro de ese sistema de control. Ese conflicto es el núcleo de nuestro proyecto artístico

## La relación de poder

---

“El poder es una relación, asimétrica por más señas. Alguien impone su voluntad y alguien, por las buenas o por las malas la cumple. Lo que caracteriza a una relación es que los términos se fundamentan recíprocamente.”<sup>3</sup>

Efectivamente en toda relación se produce un ejercicio de poder en mayor o menor medida. Siempre hay un sujeto que ejerce un papel dominante sobre el otro sujeto de la relación, por mínima que sea. Lo que ocurre es que este tipo de dominación puede ser dura y directa, basada en la violencia, o bien tener un carácter más sibilino, es decir ejercer un control psicológico, donde el ejercicio de poder se realiza de forma que una de las partes implicadas no es consciente del mismo.



Detalle instalación *peón de peones*, 2012

---

<sup>3</sup> Marina, José Antonio, *La pasión del poder. Teoría y práctica de la dominación* Barcelona, Editorial Anagrama, 2008. p.45

## La dominación

---

“En toda condición y posición social el hombre se siente más hombre cuando se impone a los demás y los convierte en elementos de su voluntad, medios para alcanzar los grandes fines cuya visión le embriaga”<sup>4</sup>

Entendemos la dominación como un ejercicio de poder en cierto modo ‘natural’, e intrínseco al ser humano. El individuo comienza con una afirmación de su propio ser, autoafirmándose en su propia persona, en sus capacidades. Iniciándose mediante la dominación del propio yo, este poder se expande, y se convierte en una necesidad de control sobre otros individuos que le sirven de instrumento o medio para alcanzar sus propias metas.



*Thread*, Cildo Meireles, 1990/95.

Esta obra está compuesta por cuarenta y ocho balas de heno, rodeadas por cincuenta y ocho metros de hilo dorado con una aguja que se encuentra en algún lugar del cubo. Ésta simboliza el rol del individuo dentro del vasto de la sociedad.

La dominación, el ejercicio de la misma, es el tema central de nuestra obra, nos intriga su naturalidad dentro del propio sujeto y de los sistemas sociales, además de su capacidad de evolución y adaptación durante la historia. Ha pasado de ser un elemento duro y violento a convertirse en un elemento sutil, silencioso, pero devastador para el individuo.

---

<sup>4</sup> Marina, José Antonio, *La pasión del poder. Teoría y práctica de la dominación* Barcelona, Editorial Anagrama, 2008. p.20

## Max Weber, sobre la dominación y sus tipologías

---

Son numerosos los estudios que existen sobre la dominación, pero debido a su relevancia dentro del campo de la sociología y por la capacidad sintética de sus preceptos hemos tomado como base al sociólogo Max Weber, para a partir de ellos comenzar a desarrollar tanto nuestra propuesta teórica como artística.

Maximilian Carl Emil Weber nació en Erfurt el 21 de abril de 1864 y murió en Múnich el 14 de junio de 1920, fue filósofo, economista, jurista, historiador, politólogo y sociólogo. En su obra “Sociología del poder” (1922) aborda en profundidad la problemática de la dominación estableciendo la siguiente definición y distinción en cuanto al significado de poder:

“Poder significa la probabilidad de imponer la propia voluntad, dentro de una relación social, aun contra toda resistencia y cualquiera que sea el fundamento de esa probabilidad.  
Por dominación debe entenderse la probabilidad de encontrar obediencia a un mandato de determinado contenido entre personas dadas”<sup>5</sup>

El autor también nos habla de uno de los factores básicos dentro del ejercicio de poder, la legitimidad. Todo gobierno que desee ostentarlo deberá fundamentar y justificar los procedimientos, valores o criterios que le llevan a emitir las normas jurídicas, así como su autoridad para emitirlas y el contenido de las mismas.

---

<sup>5</sup> Weber, Max. *Sociología del poder: los tipos de dominación*, (1ª ed. 1922), Alianza, Madrid 2007 p. 696

El concepto de legitimidad hace referencia a las motivaciones típicas para la obediencia de la autoridad por parte del individuo social, o lo que podríamos definir como su capacidad para someterse al poder. Weber nos plantea los tres tipos de dominación según la manera en que se conforma su legitimidad:

- La dominación tradicional: basada en la creencia del sujeto en la santidad de los poderes y ordenamientos 'de toda la vida'. Se obedece a costumbres, a lo que ha sido así desde siempre, su tipo más puro es la dominación patriarcal, de carácter personal, el cuadro administrativo lo conforman los servidores (depende directamente del señor, suelen ser familiares, funcionarios domésticos, etc.) y también es estable, debido a que desde el cuadro administrativo se hace una inmediata sucesión.
- La dominación legal o burocrática: es la característica del Estado moderno, la legitiman los estatutos, su tipo más puro es la dominación burocrática, de carácter impersonal. Sus partes se dividen en servicios, un servicio es la autoridad superior, esta designa funcionarios profesionales, a sueldo, contratados, que también deben obedecer y que forman el cuadro administrativo, junto a miembros de la asociación ("ciudadanos", "camaradas", etc.). Las normas, los estatutos, le dan estabilidad.
- La dominación carismática: se entiende por carisma la cualidad, que pasa por extraordinaria, de una personalidad, por cuya virtud se la considera en posesión de fuerzas sobrenaturales o sobrehumanas, o como enviados de dios, o como ejemplar y, en consecuencia, como jefe, caudillo, guía o líder. La dominación carismática supone un proceso de comunicación de carácter emotivo. El cuadro administrativo de los imperantes carismáticos no es ninguna burocracia, y menos que nada una burocracia profesional. Su selección no tiene lugar ni desde puntos de vista estamentales ni desde los de la dependencia personal o



patrimonial. En muchos aspectos, la dominación carismática se contrapone a las tipologías de dominación tradicional y burocrática.

Tras exponer las tipologías de dominación, Max Weber nos acaba planteando lo que él denomina la 'rutinización del carisma'. Plantea que por sus características la dominación carismática tiende a ser efímera, pero si esta se torna duradera tiene que variar su carácter, se debe racionalizar, es decir, legalizar.

Nos resultaba imprescindible para nuestro trabajo, estudiar los preceptos del sociólogo alemán, para así comprender el sistema de funcionamiento de la dominación. Nos interesa, por encima de todo, la necesidad que el poder tiene de legitimarse, es decir, de presentarse ante el individuo como verdadero, garante de estabilidad y con capacidad suficiente para dirigir. Sin ella, resulta imposible poner en práctica ningún ejercicio de control.

Como hemos visto, estos fundamentos producen esencialmente tres tipologías de dominación, lo que nos sirve de base para observar la evolución de los mecanismos de sometimiento en la sociedad actual y plantearnos la posibilidad de combatir la dominación desacreditando la legitimidad del poder.

En nuestra obra estos conceptos estarán implícitos dentro de la simbología que hemos utilizado para plantear el proyecto expositivo, estableciendo un paralelismo entre las fuentes de dominación y las formas representadas en la instalación.

### 3.5 La dominación en la sociedad actual

---

Tras lo estudiado, hacemos una revisión de la situación de la sociedad actual, donde por medio de la democracia parlamentaria, se nos garantizan unos derechos y libertades, por las cuales nos sentimos mujeres y hombres libres, pero esto, ¿es realmente así?

La sociedad contemporánea vive sometida a un dominio estructurado por las diferentes tipologías estudiadas por Weber, donde, además, la dominación carismática ha evolucionado incorporando su legitimidad legal, burocrática y tradicional.

“El resultado es una situación original y, en cierta medida, más radical, porque ya no estamos sometidos a la opresión, a la desposesión o a la alienación, si no a la profusión y al tutelaje incondicional. Sucumbimos al poder de quienes deciden soberanamente sobre nuestro bienestar y nos colman de favores – seguridad, prosperidad, conviviabilidad, *welfare* – que nos abruman con una deuda infinita, imposible de saldar.”<sup>6</sup>

En efecto, la dominación actual ya no consiste en subyugar al pueblo, mediante la fuerza, la violencia, ni tan siquiera en obligarlo a aceptar las leyes impuestas por el estado. Lo más característico es el sistema de paralización de la capacidad de revolución del individuo ante aquellas situaciones o sistemas que considera injusto.

Aunque el dicho reza ‘nunca muerdas la mano que te da de comer’, hay que tener en cuenta que esta mano tiene unas voluntades muy alejadas del ideal de bienestar para todos los componentes de la sociedad.

---

<sup>6</sup> Baudrillard, Jean, *El juego del antagonismo mundial o la agonía del poder*, Ediciones Pensamiento, Madrid 2006, p.15.

La mayor conquista de los sistemas de dominación actual es hacer partícipe al ciudadano de ese sistema de vigilancia y control, que él mismo sea vigilante y sancionador de las actitudes que el poder considera inaceptables.

“No hay necesidades de armas, violencia física o restricciones materiales. Solo una mirada inspeccionadora, una mirada en la que cada individuo bajo su autoridad acabará interiorizando hasta el punto de ser su propio observador, cada individuo que ejerce la vigilancia sobre y contra él mismo.”<sup>7</sup>

En el desarrollo de este trabajo hemos establecido que la dominación es el tema principal de nuestro proyecto, hablando de sus tipologías y características. Ahora vamos a centrar toda nuestra atención a la situación actual de estos sistemas de dominación.

En nuestro proyecto plasmaremos la capacidad del poder para dominar por medio del control y la vigilancia, y sobre todo lo que más nos intriga, la facultad de convertir al individuo en cómplice de esta dominación. El espectador y la obra se convertirán de este modo, en parte de un mismo sistema, al igual que ocurre con el individuo que se convierte en parte del engranaje de la dominación en la sociedad contemporánea.

---

<sup>7</sup> Foucault, Michel, *El Sujeto y el poder*, 1982.

## 4. El ajedrez como sistema simbólico de la dominación

Para nuestro proyecto expositivo hemos tomado como referente formal el ajedrez, por ello nos gustaría proceder a establecer la parte simbólica del mismo. Hemos comparado el juego del ajedrez con el ejercicio de control y dominación social considerándolo idóneo para esta comparación por las siguientes cuestiones:

- Su estructura básica de juego de guerra, de batalla permanente.
- La propia nomenclatura de sus piezas o escaques que nos remiten a figuras de poder, como el rey y la reina.
- No es un juego de azar, sino puramente racional. Cada movimiento desencadena una serie de consecuencias.
- La capacidad simbólica inherente al propio juego, que muchos autores y artistas ya han tomado como punto de partida para sus obras.



## Historia

---

El ajedrez es un juego antiguo, de hecho existen teorías muy dispares sobre su aparición. Cuenta la leyenda que en el siglo V a. C. había en India un joven monarca llamado Shirham, poderoso y con excelente carácter, pero a quien sus aduladores consejeros corrompían. Un sabio *brahmán* llamado Sissa, quiso enseñarle por medio del ajedrez que el Rey pese a ser la ficha indispensable en el juego no podía atacar ni defenderse sin la ayuda de sus súbditos.

También hallamos teorías de que los antiguos egipcios conocían ya el juego, y que éste pasó por las civilizaciones romana y griega. Así mismo, también encontramos una gran tradición ajedrecística en oriente, existiendo las versiones japonesa y china. Incluso se establecen teorías, sin pruebas tangibles, de que fue un juego que nos inculcaron los extraterrestres hace miles de años.

El ajedrez no es un juego de azar, todo lo contrario, es puramente racional. Los jugadores se convierten en estrategias para poder vencer al oponente. Napoleón Bonaparte fue un gran aficionado.

En nuestro caso, queremos emplear el juego del ajedrez como punto de partida para hacer una comparación con la situación actual de control y dominio sobre el sujeto. Hemos estudiado sus características, normas y piezas; sus denominaciones y simbologías, comparándolas y haciendo una relectura de las mismas.

Analizaremos cada uno de sus componentes, revisándolos y atribuyéndoles una nueva concepción artística bajo nuestro punto de vista. Los elementos que estudiaremos serán el tablero y las piezas: el rey, la reina, el alfil, el caballo, la torre y los peones.

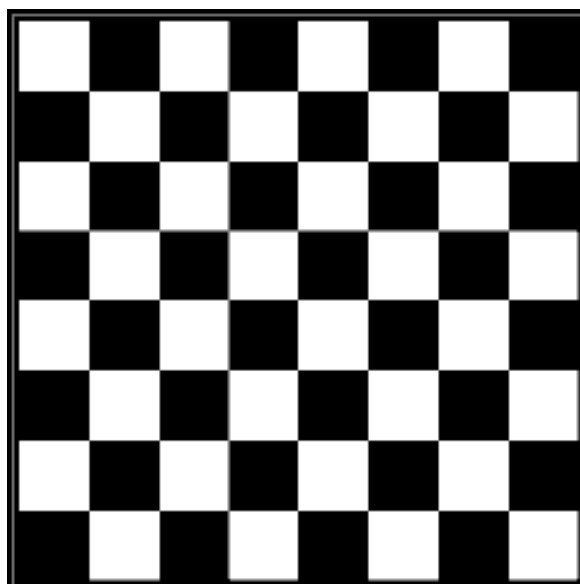
## El tablero

---

El tablero de ajedrez tiene forma cuadrada, consta 64 casillas: 32 blancas y 32 negras, también denominadas claros y oscuros. Sobre él podemos observar tres tipos de líneas:

- Columnas: Son las líneas de casillas de color alternante que van desde un jugador hasta el otro. Por tanto se disponen de manera perpendicular a estos.
- Filas: Son las líneas de casillas de color alternante que se disponen de manera paralela a ambos jugadores.
- Diagonales: Son las líneas formadas por casillas del mismo color unidas por sus vértices. Se sitúan oblicuamente a los jugadores.

Tradicionalmente se ha asociado a un espacio terrenal donde se produce la pugna entre las partes, un campo de batalla donde los jugadores actúan como la mano de dios decidiendo el destino de los hombres. Nosotros lo entenderemos pues como tal, como un espacio de lucha, de controladores y controlados, donde aparecerán simbólicamente todas las cuestiones tratadas sobre la dominación del sujeto.



## Piezas del ajedrez

---

### El rey

Es la figura más importante dentro del juego del ajedrez, sin él no hay partida, pero, pese a ello, está muy limitado en movimiento, se tiene que valer del resto de piezas para defenderse. Puede moverse desplazándose una sola casilla en cualquier dirección, aunque también existen movimientos como el enroque, donde combinado con la torre se desplaza una mayor cantidad de casillas.

En nuestro caso, comparamos al rey con el poder en esencia, como un ítem intrincado y en ocasiones difícil de entender. Lo entenderemos pues como Max Weber nos explica en las siguientes líneas:

“Poder significa probabilidad de imponer la propia voluntad dentro de una relación social, aun contra toda resistencia y cualquiera que sea el fundamento de esa probabilidad”<sup>8</sup>

El poder se sirve de todos los engranajes políticos, sociales y económicos utilizando diferentes artimañas para dirigir, determinar y decidir la acción de los individuos. Al igual que el rey se sirve de todas las piezas de su alrededor para evitar ser capturado y, por consiguiente derrotado.

### La reina o dama

Es una figura primordial dentro del juego del ajedrez, tiene la capacidad de hacer grandes movimientos, desplazándose de un lado a otro del tablero con mucha facilidad, siendo temida por el adversario. Tiene un gran campo de acción ya que se puede trasladar cuantas casillas quiera, y en cualquier dirección. La reina se encuentra omnipresente en todo el tablero, es una pieza imprescindible, si desaparece el resultado es desastroso en el marco de una partida.

---

<sup>8</sup> Weber, Max, *Economía y Sociedad*, Fondo de Cultura Económica, México, 1977, p. 696.

Nosotros la vamos a comparar con el concepto de dominación, considerándola, un concepto que se intuye muy cercano al de poder pero que tiene sus propias características.

“...entendemos aquí por ‘dominación’ un estado de cosas por el cual una voluntad manifiesta (mandato) del ‘dominador o de los ‘dominadores’ influye sobre los actos de otros (del ‘dominado’ o de los dominados’), de tal suerte que en un grado socialmente relevante estos actos tienen lugar como si los dominados hubieran adoptado por sí mismos y como máxima de su obrar el contenido del mandato (‘obediencia’).”<sup>9</sup>

También, al tener unas connotaciones femeninas, podemos compararla al rol que ejerce una dominatriz, estando bajo su control el resto de fichas.

## **El alfil**

El movimiento de esta pieza se reduce a diagonales del mismo color, cada jugador alberga en su bando dos alfiles, uno recorrerá las casillas negras y el otro las blancas.

Tradicionalmente ha sido ligada a la iglesia, siendo reconocido como un sacerdote, que regía las normas morales y el buen quehacer del soberano. Para nuestro proyecto la entenderemos igualmente como impositora de pautas, pero en un aspecto más ligado a lo tradicional. La iglesia, en la sociedad actual sigue imponiendo su moral y pautas sociales, en forma de enlaces y pactos con el poder soberano.

Con esta comparación queremos reflexionar sobre aquellas normas sociales y morales incuestionables que han sido aceptadas de forma natural como normas que en muchas ocasiones nos hacen víctimas de un ejercicio de dominación. Un ejemplo sería la obediencia sumisa ante los mandatos divinos sin posibilidad de cuestionarlos, haciendo un gran ejercicio de fe.

---

<sup>9</sup> Weber, Max, *Economía y Sociedad*, Fondo de Cultura Económica, México, 1977, p. 699.



## **El caballo**

Es una pieza muy singular, se mueve en forma de 'L', es decir dos casillas hacia una dirección y una hacia la diagonal. Tiene la capacidad de poder saltar sobre otras piezas. Al igual que en el caso del alfil es una pieza doblada, es decir existen dos caballos en la partida por cada jugador.

En otras culturas, ha sido representado con elefantes, ambos animales de fuerza y fiereza. Por eso, para la obra que realizaremos, lo emplazaremos como símbolo de la fuerza y violencia que ejerce el poder (por ejemplo: el estado, mediante las fuerzas de seguridad), que no tiene por qué ser estrictamente física, sino que ésta puede estar compuesta por presiones económicas, laborales y de normativas sociales.

## **La torre**

Su movimiento está limitado a líneas rectas, horizontales y verticales con respecto a los jugadores, siendo en movimiento como el enroque, garante de seguridad del rey. Puede trasladarse la cantidad de casillas que desee, al igual que la reina.

Su propia forma de torre de castillo, nos remite a un aspecto de defensa y de vigía constante. Por eso la relacionaremos con el concepto de seguridad y de control de la ciudad contemporánea, el ojo siempre vigilante de todo cuanto ocurre sobre el tablero de juego.

También la comparamos con la capacidad que la arquitectura tiene para configurar el orden social, puede llegarse a convertir en un elemento represivo y autoritario, incluso llegando a transformar profundamente al individuo.

## Los peones

Son las piezas que mayor número de veces aparece en la partida de ajedrez, 16 en total. Su movimiento es limitado, pudiendo avanzar una casilla por turno (también dos al inicio de la partida) y realizando un movimiento diagonal para derrotar a otra ficha.

Ellos representan la avant-garde (la avanzadilla), término francés del léxico militar que designa a la parte más adelantada del ejército, delante del cuerpo, la que conforma la «primera línea» avanzada en exploración y combate, por lo tanto los primeros en caer en la batalla.

En nuestro proyecto los peones serán entendidos como la sociedad, pero entendida como una colectividad de individuos que se ve inmersa dentro de este sistema de control actual en el que vivimos, enfrentándonos a las adversidades si saber si realmente son inherentes a nosotros o se nos han impuesto.

*“Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada  
reina, torre directa y peón ladino  
sobre lo negro y blanco del camino  
buscan y libran su batalla armada.*

*No saben que la mano señalada  
del jugador gobierna su destino,  
no saben que un rigor adamantino  
sujeta su albedrío y su jornada.”<sup>10</sup>*

---

<sup>10</sup> Ajedrez II, Jorge Luis Borges

## El ajedrez en la historia del arte

---

Han sido múltiples las manifestaciones artísticas en las cuales el tema central de la obra ha sido una partida de ajedrez. Esta primera obra que podemos observar de Delacroix fue realizada después de un viaje por el norte de África. En sus relatos, el pintor francés, contaba cómo era habitual ver a la gente en la calle jugando al ajedrez.



### ***“Árabes jugando al ajedrez”***

Eugène Delacroix (1798 – 1863)

Óleo sobre lienzo 46 x 55 cm.

1847-1849

Galería nacional de Escocia

Si seguimos revisando la historia, dentro del movimiento realista observamos una obra del polifacético Honoré Daumier, cuya capacidad de observación y síntesis daba como resultado pinturas que eran fiel testimonio de las clases sociales de la época. En la obra vemos a los dos hombres con gesto serio, concentrados en el próximo movimiento, en mitad de una partida que parece suspendida en el tiempo.

### ***“Jugadores de ajedrez”***

Honoré Daumier (1808 - 1879)

Óleo sobre lienzo

1863-1867

Musée du Petit Palais



En las primeras vanguardias el juego del ajedrez fue una fuente inagotable de ideas para la investigación de sus nuevos procedimientos conceptuales y compositivos. Bien siendo utilizado como tema en la obra o bien como punto de partida para una composición posterior. Recordemos que muchos artistas fueron grandes jugadores de ajedrez Dalí, Paul Klee o Marcel Duchamp, del que hablaremos más tarde. En las siguientes imágenes podemos observar obras del Fauvismo, de la Abstracción, del Cubismo o del Op-Art.



***"The Painter's Family"***

Henri Matisse (1869-1954)

143 x 194 cm.

1912

Museo Hermitage, San Petersburgo

En su investigación Wassily Kandinsky, deja muy atrás el modelo inicial del cual parte esta obra, el tablero de ajedrez para convertirlo en una relación de líneas radiales en la que las formas se reducen al cuadrado, círculo y triángulo. El pintor alemán considera el ajedrez como un nexo cognitivo común, un lugar donde el arte y la ciencia se reúnen.

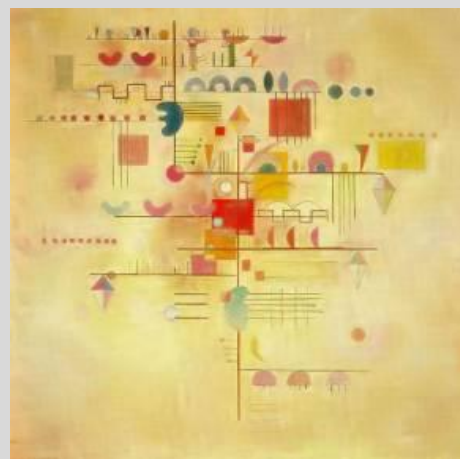
***"Ascensión graciosa"***

Wassily Kandinsky (1866-1944)

1934

Solomon R. Museo Guggenheim

Nueva York





**“Tablero de ajedrez”**

Juan Gris (1887-1927)

1917

Museo de Arte Moderno

Nueva York

Juan Gris, elabora la obra que presentamos a continuación en una de sus épocas más oscuras, marcado por el estallido de la Primera Guerra Mundial y su condición de exiliado. Esta época es en la que más avances realizará el pintor dentro del campo del cubismo y se llegará a plantear incluso el sentido del movimiento artístico.



**“Gran tablero de ajedrez”**

Paul Klee (1879 - 1940)

1937

Óleo sobre yute, 120 x 110 cm.

Zurich, Kunsthaus

Ya inmersos en el Op-Art, observamos una composición donde el autor, Paul Klee, organiza en el espacio pictórico de forma similar a un tablero, a base de ordenaciones de espacios blancos y negros, con cuadrados azules y rojos intercalados, que recrean de manera casi realista un tablero de ajedrez.

Desde muy temprano, la obra de Víctor Vasarely se vio influida por el juego del ajedrez, la geometría del tablero, el blanco y el negro, llamara su atención realizando multitud de obras basadas en él. Tomándolo como punto de partida realizara variaciones ópticas mediante el juego de planos y diagonales

**“El tablero”**

Víctor Vasarely(1908-1997)

1935

Óleo sobre tabla

61x41 cm.



Ya en la actualidad encontramos ejemplos de cómo el ajedrez sigue siendo un elemento tanto de inspiración como de composición. Es el caso de Gabriel Orozco, el cual pinta una calavera real como si fuese un tablero de ajedrez, la obra se presentaba en el centro de una sala dedicada a la muerte con las paredes repletas de frases escogidas por el artista de la sección de obituarios del periódico *The New York Times*.



**“Bki” (Black Kites)**

Gabriel Orozco (1962)

1997

Instalación. Medidas variables



## 5. Referentes artísticos

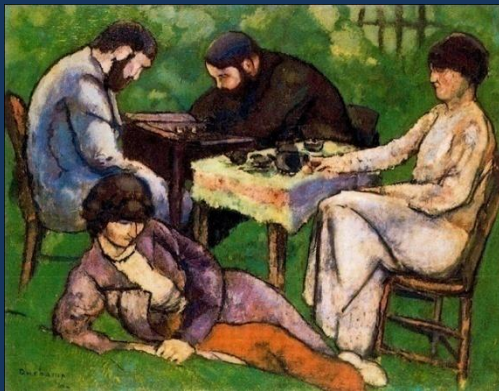
### Marcel Duchamp (1887 – 1968)

*“No todos los artistas son jugadores de Ajedrez, pero todos los jugadores de Ajedrez son artistas”*

Todos conocemos al pintor francés por ser una de las principales figuras del dadaísmo. Duchamp quería desmitificar el concepto tradicional de arte desvinculándolo de su naturaleza manual y poniendo de manifiesto que lo artístico es una atribución mental otorgada al objeto y que para ello, no se requiere más que el acuerdo cómplice entre artista y espectador.

Pero más que su condición de agitador del arte del s. XX, lo que más nos interesa de Marcel Duchamp, fue su pasión, casi obsesiva, por el juego del ajedrez. Lo consideraba como una obra maravillosa de «cartesianismo». Durante la década de los 30 se proclamó vencedor de la Primera Olimpiada Internacional de Ajedrez por Correspondencia.

En 1910 en una etapa aun de búsqueda y formación el joven Duchamp pinta la obra 'La partida de ajedrez' en la que aparecían sus dos hermanos jugando al ajedrez en un jardín con sus mujeres, de notable factura cezariana. Tan solo un año después elaborará la obra 'Los jugadores de ajedrez' de una influencia cubista notable, y aunque no destacara por su técnica, sí que lo hizo por el intento de dar énfasis a la actividad mental en detrimento de la imagen retiniana.



El 18 de octubre de 1963 tuvo lugar la primera exposición retrospectiva que se le dedicó al artista en el *Art Museum* de California apenas cinco años antes de su muerte. Allí se realizó la fotografía que pueden observar bajo estas líneas, Duchamp, un hombre ya mayor, vestido de negro, con la cara descubierta, juega al ajedrez con una mujer joven y desnuda, de piel muy blanca, y en cuya cabeza sólo se percibe una lisa melena negra. Se encuentran delante de una réplica de *La mariee mise a nu par sescelibataires*, meme también conocida como el Gran Vidrio.



Fotografía de Julian Wasser



## Gillian Wearing (1963)

Nacida en Birmingham, se ha consolidado como una de las más importantes artistas británicas de su generación. Fue galardonada con el *Turner Prize* en 1997. Su obra versa sobre la condición humana y se extrapola a la idea de colectividad, a esa sociedad nuestra constituida por un gigantesco rompecabezas de infinitas piezas.

De ella la obra que más nos interesa en relación a nuestro proyecto es la pieza de 1994 *Confess all on video. Don't worry, you will be in disguise. Intrigued? Call Gillian* (*Confiéstrate ante el video. No te preocupes, estarás disfrazado. ¿Intrigado? Llama a Gillian*), esta misma frase fue la que publicó en un anuncio en la guía de ocio *Time Out* a la cual respondieron centenares de personas. La pieza consta de diferentes testimonios de íntimos secretos, traumas o deseos de una serie de personas que ocultan su identidad detrás de una máscara de disfraz.

De ella mostramos algunos fotogramas.



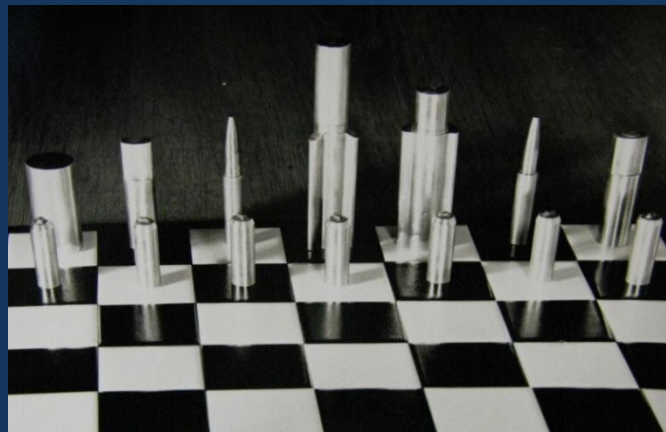
Nosotros queremos incorporar la máscara, como un medio para que, al igual que en la obra de Wearing, el espectador sea consciente de su situación e imponga su necesidad de decir y de refutar aquellos mandatos que le son impuestos por parte del poder.

## Elke Rehder (1953)

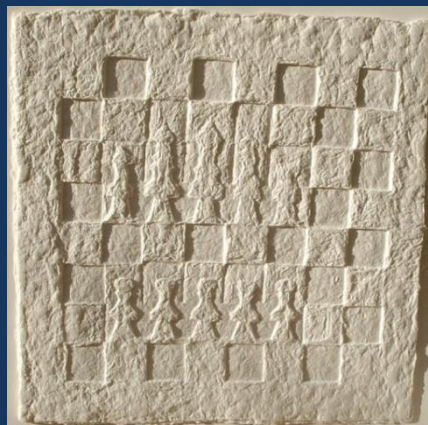
La artista alemana, nacida en Hamburgo, es menos conocida a nivel internacional que los referentes antes expuestos, pero de ella nos interesa su obsesión por el ajedrez.

El ajedrez le fascina no sólo como un juego, sino también como una lucha tradicional de forma ritual con toda su estrategia, táctica, jerarquía y símbolos. Lo considera, al igual que nosotros, como un espejo de la sociedad, de nuestro sistema de organizativo, de nuestras normas y privilegios. Sus pinturas, grabados y esculturas muestran las piezas en la acción en el tablero de ajedrez, en comparación con nuestra vida cotidiana.

A continuación mostraremos algunas de sus obras:



Piezas de ajedrez de cobre en un tablero de ajedrez de cerámica



Tablero de ajedrez. Objeto papel

c)

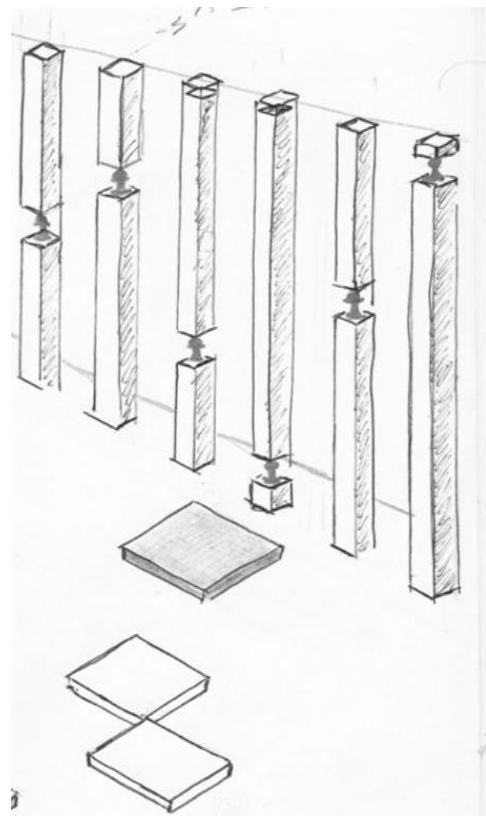
DESARROLLO DEL PROYECTO

## 6. De la Idea al proyecto expositivo

Con el presente proyecto expositivo pretendemos crear un diálogo entre obra y espectador. Diálogo en dos sentidos, el primero a nivel conceptual, en el que la obra sea capaz de cuestionar, poner en entredicho, hacer dudar, o reflexionar al propio individuo, y por otra parte, diálogo en un sentido formal, ya que el recorrido obliga al espectador a adentrarse en la sala y a encontrarse inmerso en un gran tablero de ajedrez que ocupa casi la totalidad del espacio expositivo.

Como marca la normativa de dicho juego, constará de 64 casillas, en nuestra instalación estarán construidas con sal, creando una sensación de inestabilidad y fragilidad del plano sobre el que se camina. Las casillas blancas se construyen solo con sal y las negras, con sal y pintura acrílica negra.

En los laterales del espacio y centradas en las casillas del simulado tablero de ajedrez, nos encontramos con 16 columnas o pilastras, 8 en cada lado, de la misma forma que se disponen las piezas al inicio de una partida.



Boceto inicial para la instalación

Su altura es de 2'50 metros, la distancia entre el suelo y el techo, creando así una continuidad entre ambos elementos. Solo dos columnas se encuentran dispuestas de manera diferente, las dos correspondientes a las figuras de la reina, situadas en el centro de la sala, enfrentadas.

Cada una de estas columnas se halla seccionada a diferente altura, siendo siempre algo superior al punto de vista del espectador. En ese intersticio encontramos una ficha metálica de ajedrez que sirve de unión entre ambas partes de la pilastra. Cada figura del ajedrez determina la altura del corte, es decir, en las columnas de la torre las figuras estarán dispuestas a 1'60 m., en las columnas del caballo, a 1'70 y así con cada una de las figuras del ajedrez. De esta forma se podrá ver más claramente la dualidad de figuras en ambos equipos.

En este gran tablero, encontramos los peones, representados por una serie de máscaras de iguales características que ocupan sus diferentes casillas, como podría suceder en cualquier partida de ajedrez. Se encuentran colgadas del techo y a la altura de la cara del espectador, creando una tensión inicial, que más tarde puede verse resuelta como una identificación entre máscara y sujeto. Existen tantas máscaras como peones inician la partida de ajedrez, es decir, 16. La única diferencia entre ellas es el cromatismo, ocho serán de color negro y ocho de color blanco. Cuatro de ellas se encuentran fuera del tablero, tiradas en el suelo, simulando que han sido capturadas y ya no forman parte de la partida.



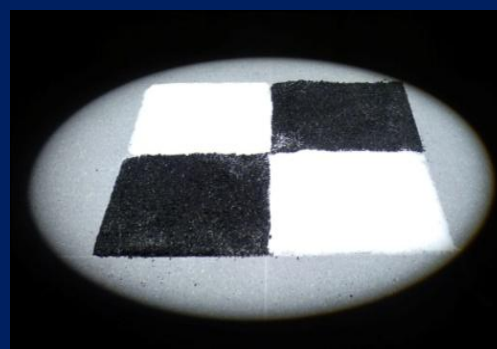
Las máscaras representan al sujeto social, como elemento ambivalente en el ejercicio de la dominación, siendo a la vez individuo sometido al poder y mecanismo de control con los otros sujetos. Así pues, buscamos un dialogo con el espectador a través de los espacios oculares de la máscara. Su comprensión como elemento represivo o reprimido dependerá del observador, según se sitúe delante o detrás de las mismas. Eso sí, siempre se hallará en medio de esa partida de ajedrez, de este juego de dominación.

El suelo jugará también un papel primordial, a modo de testimonio de lo que vaya aconteciendo dentro de la sala. Al estar construido con sal, los recorridos del público irán deformando su aspecto, que finalmente nos podrá recordar al campo de batalla cuando ésta ha concluido, un espacio desconfigurado, desolado, destruido, yermo...

Con todo ello se quiere hacer sentir al espectador en medio de un campo de batalla, de la lucha del poder por lograr dominar a los sujetos para conseguir que estos realicen sus voluntades y sean cómplices del ejercicio de dominación. Nuestra intención con esta obra es la de recordar, o replantear que pese a la cantidad de bienestar que tenemos, seguimos siendo la base de una pirámide de control, en la cual un elemento al que llamamos poder, que nos resulta desconocido y extraño nos domina y doblega sin darnos cuenta de nuestra condición de sumisa.

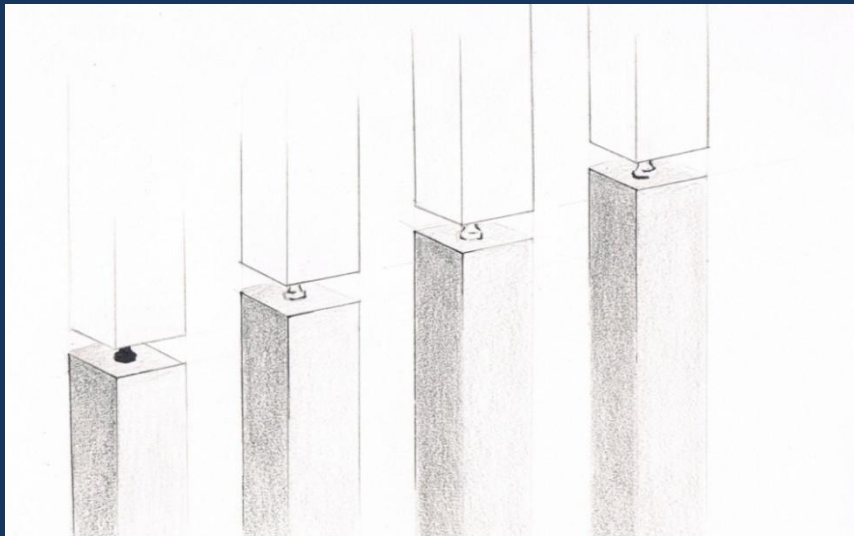
A continuación, nos gustaría analizar cada uno de los elementos que componen esta instalación, para exponer y determinar cómo se representan los conceptos planteados y expuestos en el anterior capítulo. Comenzaremos con el elemento principal, el tablero en el que se desarrolla la partida.

El tablero de sal nos marca el espacio en el que se produce el ejercicio de dominación y control sobre el individuo, un marco inestable en el que se encuentra la sociedad deambulando, siempre bajo la atenta mirada de los mecanismos de control. Es un campo en el que, al deambular, podemos cambiar nuestra posición en el juego a veces somos figuras blancas, a veces figuras negras, a veces dominamos, a veces somos controlados.



Detalle de la instalación 'peón de peones'  
2012

Las columnas pretenden simbolizar los límites y obstáculos que se encuentra el individuo durante su andadura en la sociedad. Cada una de ellas alberga los elementos de control y vigilancia que dominan al individuo: El poder estatal, las creencias religiosas, las tradiciones, la historia, la violencia y la fuerza que ejerce el poder, la vigilancia continua a la que el sujeto se encuentra sometido...

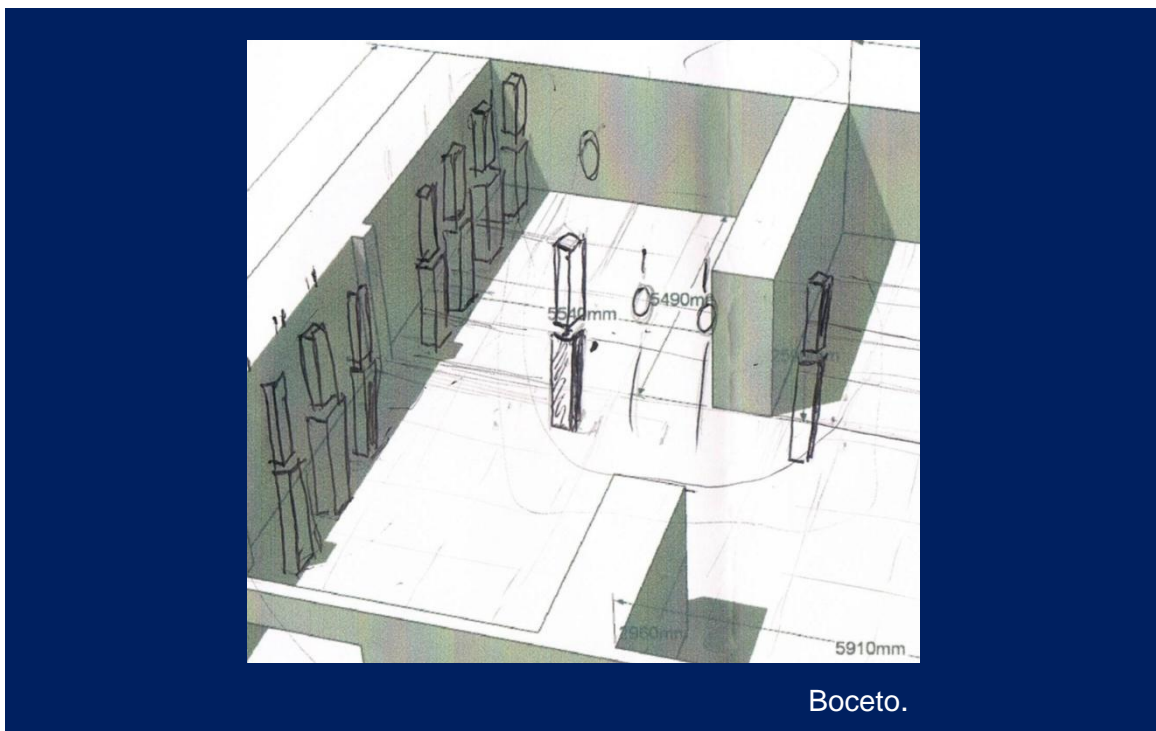


Boceto.

Las máscaras son un elemento ambivalente dentro de la instalación que proponemos. En primer lugar se nos presentan como un enigmático sujeto dentro de la realidad del tablero, sin expresión ni mirada. Cuando el espectador se sitúa detrás de ella, se convierten en un peón, una figura desafiante dispuesta a preservar las condiciones en el que se desarrolla el juego. Pero el espectador cuando se introduce en la partida puede experimentar dos sensaciones opuestas, por un lado una sensación de despersonalización de pérdida de la identidad propia en pro de la homogeneidad social. Pero, por otro lado, también puede provocar un sentimiento de asociación, de igualdad ante el resto de sus semejantes, convirtiéndose en un elemento liberador de las emociones propias y colectivas frente al poder.



Como recurso artístico se ha utilizado la repetición y variación de un modelo, la columna, puesto que todas las pilastras son de iguales dimensiones y cromatismo. La variación es morfológica, en cuanto a la altura de la sección y la pieza que alberga en este intersticio. Lo primordial en ejercicios de repetición en una obra artística es que se produzca una relación, un dialogo entre los elementos y formas que componen la obra.



La organización espacial de los elementos de la instalación condicionará la lectura de la misma. El modo de organización se ha establecido por medio de la sucesión de modelos, yuxtaponiéndolos, creando dos grandes hileras de pilastras laterales y dos columnas enfrentadas en el centro.

El trabajo de investigación aquí presentado tiene como objetivos:

Estudiar los cambios que se están produciendo en la sociedad actual dentro del paradigma de la dominación.



-Realizar una comparación simbólica del tema estudiado con el juego del ajedrez.

-Analizar las tipologías de reacción del individuo como sujeto controlado.

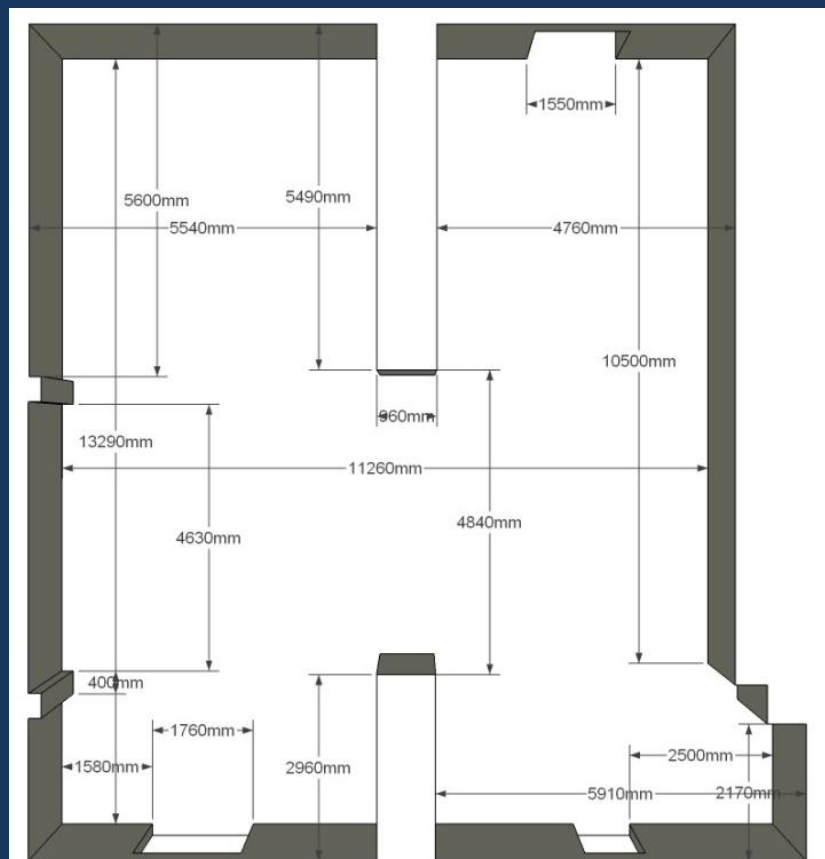
-Examinar las variables producidas en la sociedad contemporánea que la convierten en un marco idóneo para el ejercicio control/dominación.

-Realizar un proyecto artístico con las conclusiones extraídas de este estudio adaptado a las características de la sala de exposiciones perteneciente a la Fundación Frax.

## 7. Estudio del espacio expositivo

“Es tan importante construir una escultura como construir una exposición”<sup>11</sup>

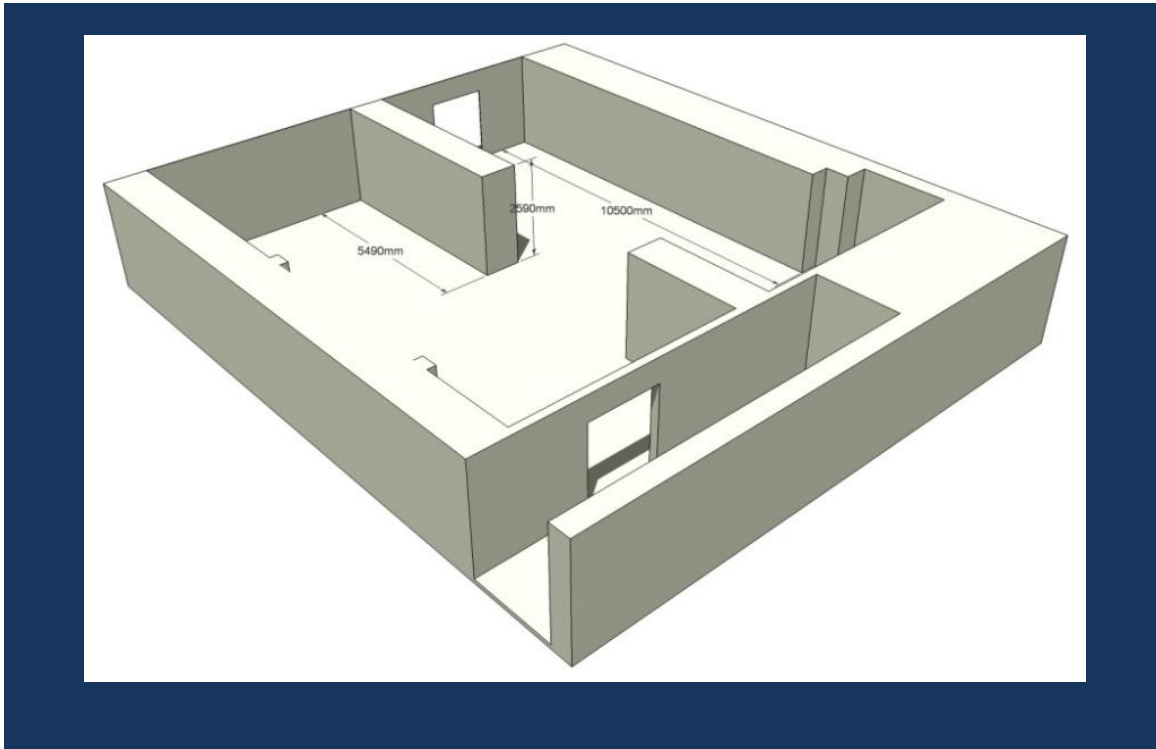
Tras una búsqueda minuciosa, nos decantamos por la sala ‘Ramón de Soto’ de la Fundación Frax porque reúne las condiciones y características necesarias para nuestro proyecto. Como ‘cubo blanco’ prevalece la neutralidad y el carácter aséptico del espacio. Principalmente nos llamo la atención su planta prácticamente cuadrada, de unas dimensiones de 13 x 11 metros, condición indispensable para poder simular el gran tablero de ajedrez.



Planta

<sup>11</sup> Ramón de Soto, apuntes de la asignatura ‘Instalaciones. Espacio e Intervención.’ Máster de Producción Artística. Facultad de BBAA. UPV.

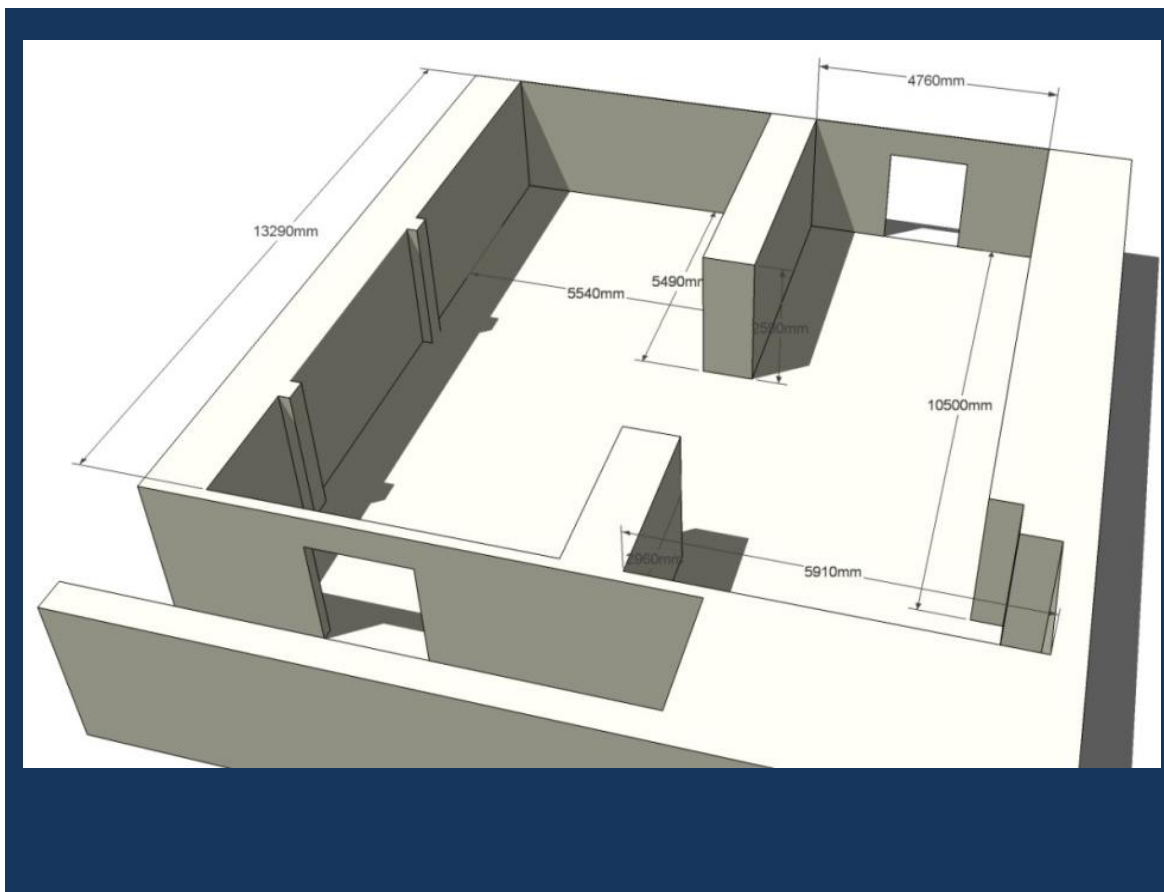
El único elemento que rompe la homogeneidad de la sala es un muro que se encuentra casi en el eje central, creando dos espacios diferenciados, lo que remarca la idea de batalla. Este elemento se ha asimilado para que no interfiera, sino que refuerce la obra, de modo que se pueda leer tanto de forma global como por fragmentos.



Del espacio también debemos recalcar una peculiaridad que nos valió para decantarnos por esta sala, y es la existencia de dos entradas/salidas al habitáculo, lo que nos sirve para reforzar el concepto de pugna entre dos partes del juego de ajedrez. La situación de la puerta sirve para entrar directamente en el campo de batalla, con se le impone al espectador que abandone su condición mero observador para convertirse en parte integrante de la pugna.

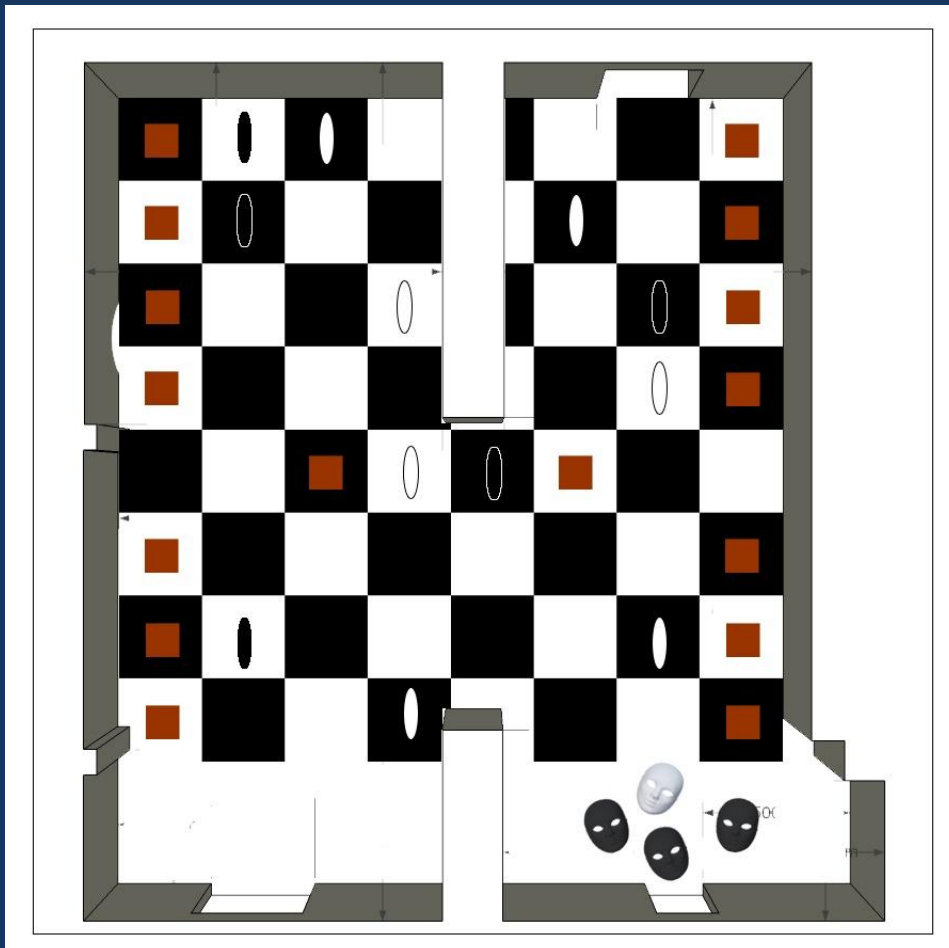
La existencia de las dos puertas, nos permite realizar el elemento de oposición dentro del tablero de juego. El individuo se identificará con el bando, es decir con las fichas negras o las blancas, por el cual se adentre al espacio. De esta forma se encontrará a otros espectadores que hayan accedido por la misma entrada que él, identificándolos como camaradas pero también, en su recorrido se encontrará de forma inesperada una serie de individuos que hayan accedido la otra entrada, reconociéndolos como contrincantes.

Todos estos factores provocarán que la instalación ofrezca una elevada cantidad de recorridos, muy dispares entre ellos, potenciando la diversidad de lecturas e impresiones que pueda hacer el espectador, y que estas sean totalmente diferentes cuando vuelva a visitar la obra.

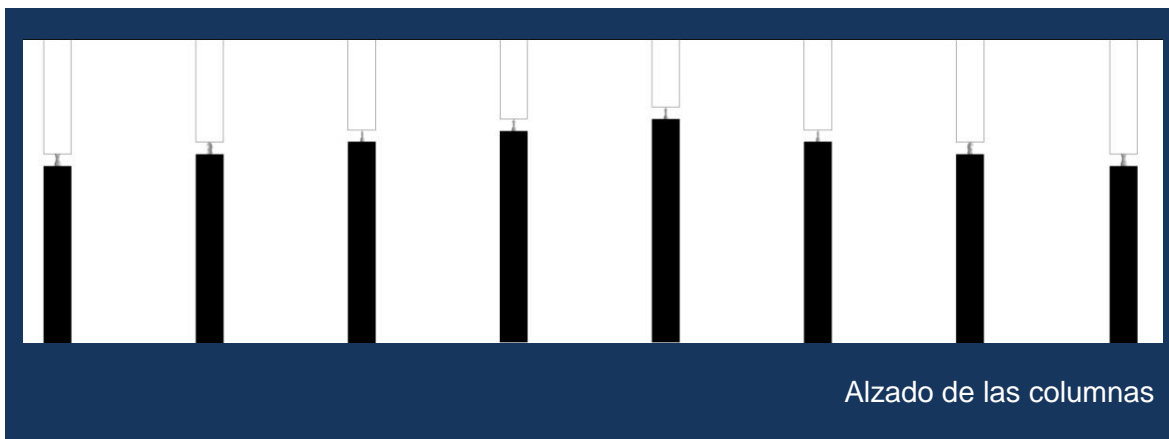


## 8. Simulación de la instalación en la sala de exposiciones

En esta vista superior podemos distinguir la disposición de los elementos que componen la instalación. Los recuadros marrones simbolizan las columnas, como mencionábamos anteriormente, están todas situadas en los laterales de la sala exceptuando dos que se encuentran en el centro. Los óvalos nos marcan las posiciones que ocuparan las máscaras, repartidas por el tablero, además de mostrar su cromatismo (blanco o negro). Abajo a la derecha podemos observar las cuatro máscaras que se encuentran fuera de la partida, tumbadas boca arriba en el suelo.

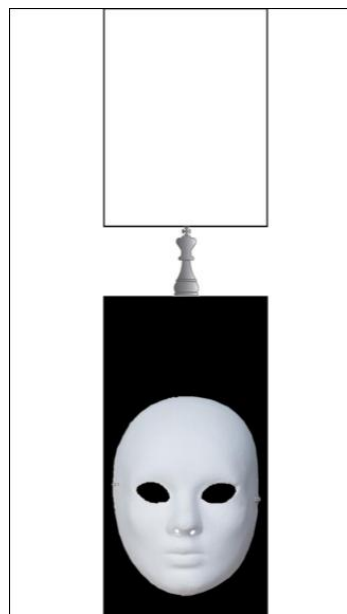


Planta de la instalación

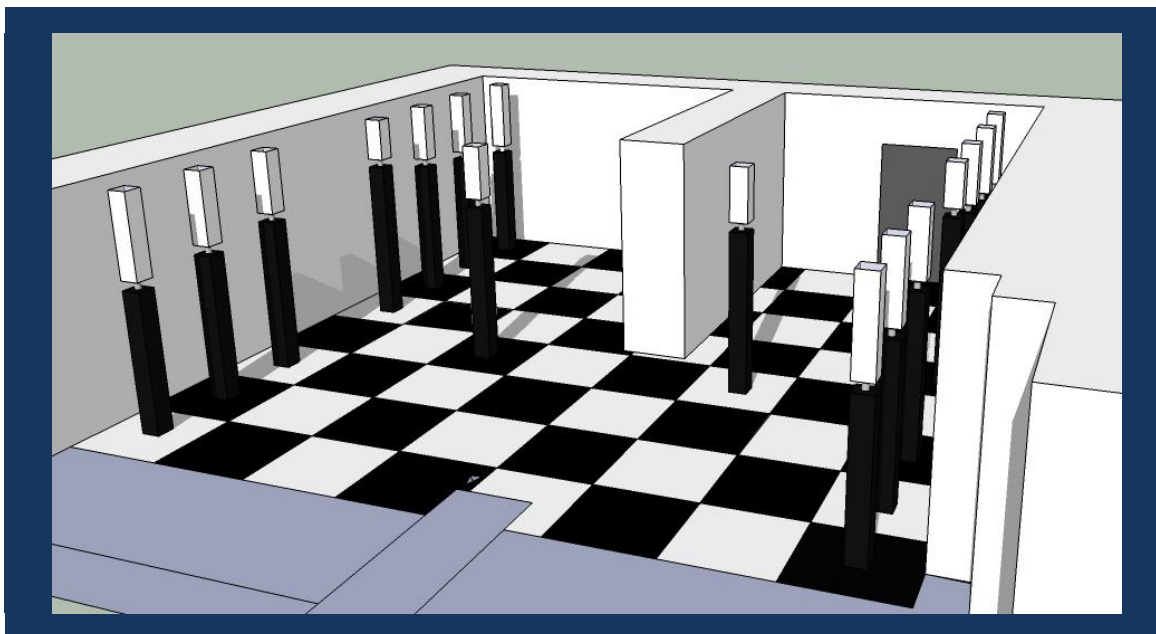


Sobre estas líneas podemos observar una vista frontal de la disposición de las columnas, equidistantes entre sí. Se recalca la diferencia de altura de la sección efectuada en ellas para albergar la pieza de ajedrez.

Esta vista nos permite contemplar la disposición de las máscaras frente a las pilastras, así como la distancia constante de separación entre ellas. A la derecha un detalle de la sección de las columnas con máscara y rey de ajedrez.



En las siguientes imágenes, podemos observar una simulación de la instalación en el espacio real de la sala 'Ramón de Soto'. Las columnas van situadas en los laterales de la sala, flaqueando las entradas de los espectadores. En el centro enfrentadas se encuentran las dos columnas reina, simbolizando la dominación.



En la siguiente simulación 3D se incorporan las máscaras que simbolizan los peones/individuos. Se sitúan de modo que obligan a hacer unos recorridos intrincados que hacen caminar al público entre ellas y las columnas.



## 9. Descripción técnica y tecnológica del Proyecto

Para la previsión del material necesario hemos diseñado, escalado y elegido el tamaño y materiales de los elementos que configuran el proyecto expositivo. Esta relación da lugar a una descripción técnica de las piezas que componen la instalación y el proceso de construcción tecnológica de la instalación.

### Previsión de material

#### Madera

---

##### Parte inferior de las columnas:

Medidas:

De sección cuadrada 20 x 20

Columna rey: 190 cm. (x2)

Columnas caballo: 160 cm. (x4)

Columna reina: 180 cm. (x2)

Columnas torre: 150 cm. (x4)

Columnas alfil: 170 cm. (x4)

Largo total 28,20 m.

Material necesario:

60 metros lineales de tablón 10 x 20 cm. (1,2 m<sup>3</sup>)

##### Estructura de la parte superior columnas:

Medidas:

Estructura rey 60 x 19 x 19 cm.

Estructura caballo 90 x 19 x 19 cm.

Estructura reina 70 x 19 x 19 cm.

Estructura torre 100 x 19 x 19 cm.

Estructura alfil 80 x 19 x 19 cm.



Material necesario:

8 listones 2'2 x 2'2 x 60 cm.

16 listones 2'2 x 2'2 x 90 cm.

8 listones 2'2 x 2'2 x 70 cm.

16 listones 2'2 x 2'2 x 100 cm.

16 listones 2'2 x 2'2 x 80 cm.

192 listones 2'2 x 2'2 x 15'60 cm.

Total: 81.6 metros lineales.

### **PVC espumado:**

---

#### Recubrimiento de la parte superior de la columna:

Medidas:

Se corresponden a las especificadas en el apartado anterior.

Material necesario:

32 chapas 20 x 20 cm.

16 chapas 20 x 80 cm.

8 chapas 20 x 60 cm.

16 chapas 20 x 90 cm.

8 chapas 20 x 70 cm.

16 chapas 20 x 100 cm.

Total 12 metros<sup>2</sup>

### **Hierro:**

---

#### Anclaje piezas de ajedrez / columnas.

Medidas:

Varilla de 4mm. diámetro.

25 cm. de longitud por cada columna.

Material necesario:

4 metros lineales de varilla metálica.

### Sustentación de las columnas.

Medidas:

Cruceta 50 x 50 cm. Grosor 5mm. Anchura 8 cm.

Varilla 10 mm. de diámetro. 4 secciones de 10 cm por columna.

Material necesario:

16 planchas 50 x 8 cm.

64 varillas de 10 cm

32 planchas 21 x 8 cm.

Total 6.4 metros lineales

Total 1.18 m<sup>2</sup>

### **Fundición**

---

Zamak

5 kg.

Arena verde

25 kg. (1 saco)

### **Sal**

---

3 kilos x 64 casillas = 192 kg. (200 Kg.)

### **Mascaras**

---

16 unidades

### **Otros**

---

Hilo de pescador

50 metros

Cola blanca

10 kg.

Barniz

5 kg.

Pintura acrílica negra

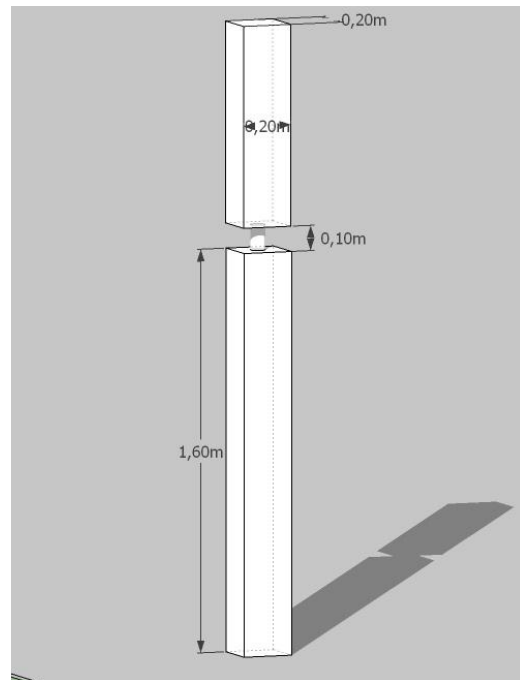
20Kg.

## 10. Proceso de Trabajo

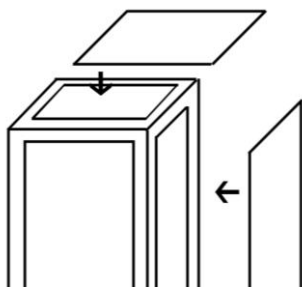
### Construcción de las columnas

Para la elaboración de las columnas debemos establecer las medidas de las mismas. Estas serán de sección cuadrada de 20 cm. y 250 cm. de altura por requisitos de la sala. Irán seccionadas de la siguiente forma:

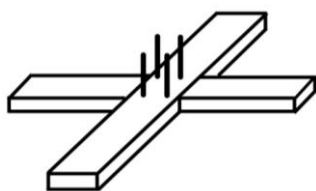
Columna rey:	190 cm.
Columna reina:	180 cm.
Columnas alfil:	170 cm.
Columnas caballo:	160 cm.
Columnas torre:	150 cm.



La parte inferior será de madera maciza, y la elaboraremos mediante la unión de tablones de 10 x 20 cm, ya que el mercado no nos ofrece la medida que necesitamos.



La estructura superior la construiremos creando una caja con listón de 2'2 x 2'2 cm. y se recubrirá con plancha de PVC espumado, para así aligerar su peso.



Para garantizar la estabilidad de las columnas, realizaremos unas cruzetas metálicas de 50 x 50 cm, que irán incrustadas en la base de la columna, reforzadas por 4 varillas metálicas que también se introducirán en la parte inferior de la pilastra.

## Máscaras.

---

Necesitaremos dieciséis máscaras fabricadas industrialmente en cartón rígido y sus dimensiones se adecuan a las del rostro humano.

Procederemos a darles una solución de agua cola para que se solidifiquen y adquieran más resistencia. Tras ello, las pintaremos ocho de ellas de blanco y ocho de negro, con pintura acrílica.

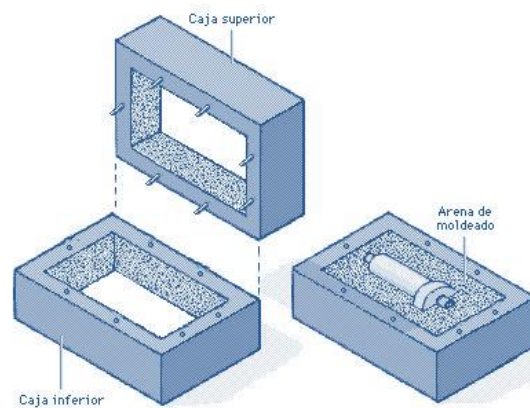


## Elaboración de las piezas de ajedrez.

---

Las piezas de ajedrez serán obtenidas por medio de la fundición artística en zamak, utilizando la técnica de la arena verde. Para ello utilizaremos como modelo un juego de piezas originales de ajedrez.

En primer lugar buscaremos una caja de moldeo que se adecue a las características del modelo que queremos obtener. Comenzaremos a rellenar la caja con arena aplicándole una presión elevada y enterrando hasta su mitad las piezas que deseamos obtener. Después



aplicaremos una fina capa de polvos de talco que hará las veces de desmoldeante para poder separar las dos mitades del cajón. Terminaremos de rellenarlo con arena verde apretando con firmeza. Tras esto abriremos la caja, retiraremos con sumo cuidado los modelos originales, quedando así el espacio que tenga que rellenar el metal.

A continuación practicaremos en la arena los orificios de entrada o bebederos y los orificios de salida de aires o respiradero, tantos como sea necesario para la pieza. Al no tratarse de piezas demasiado grandes, ni con zonas que puedan provocar rechupes del metal, no será necesaria la incorporación de mazarotas. Limpiaremos cualquier resto de arena, cerraremos la caja y la aseguraremos.

Procederemos a continuación a la fusión y vertido del metal. El zamak es una aleación del zinc con aluminio, magnesio y cobre, con un punto de fusión alrededor de los 385 °C.

Una vez obtenidas las piezas, y después de esperar un tiempo prudencial para que estas pierdan calor, extraeremos la arena y retocaremos las posibles imperfecciones que puedan haber surgido.

Por último le practicaremos un orificio longitudinal a las piezas de ajedrez de zamak para introducirles una varilla metálica que después se servirá de anclaje y eje entre las dos mitades de las columnas y las piezas.

### **Montaje tablero de sal (*in situ*)**

---

El proceso de construcción de los cuadrados de sal que simularán el tablero de ajedrez debe hacerse directamente en la sala quedando el suelo de esta totalmente cubierto por el material. Además este será elaborado en la última fase del montaje, cuando las columnas y las máscaras ya estén instaladas, para así ocultar las bases y anclajes de las mismas.

En primer lugar elaboraremos un bastidor de madera cuyas dimensiones sean de 128 cm x 128 cm en su luz interior. Procederemos a marcar toda la sala mediante cinta de carroceros para tener unas guías que nos faciliten el trabajo. Acto seguido comenzaremos a construir los cuadrados negros, añadiéndole a la sal pintura acrílica negra, lo que la hace mucho más compacta.

Por último rellenaremos los espacios que hemos dejado con sal, sin hacerle ningún tipo de tratamiento, evitando que se produzcan contaminaciones entre ambos tonos.

## **Iluminación**

---

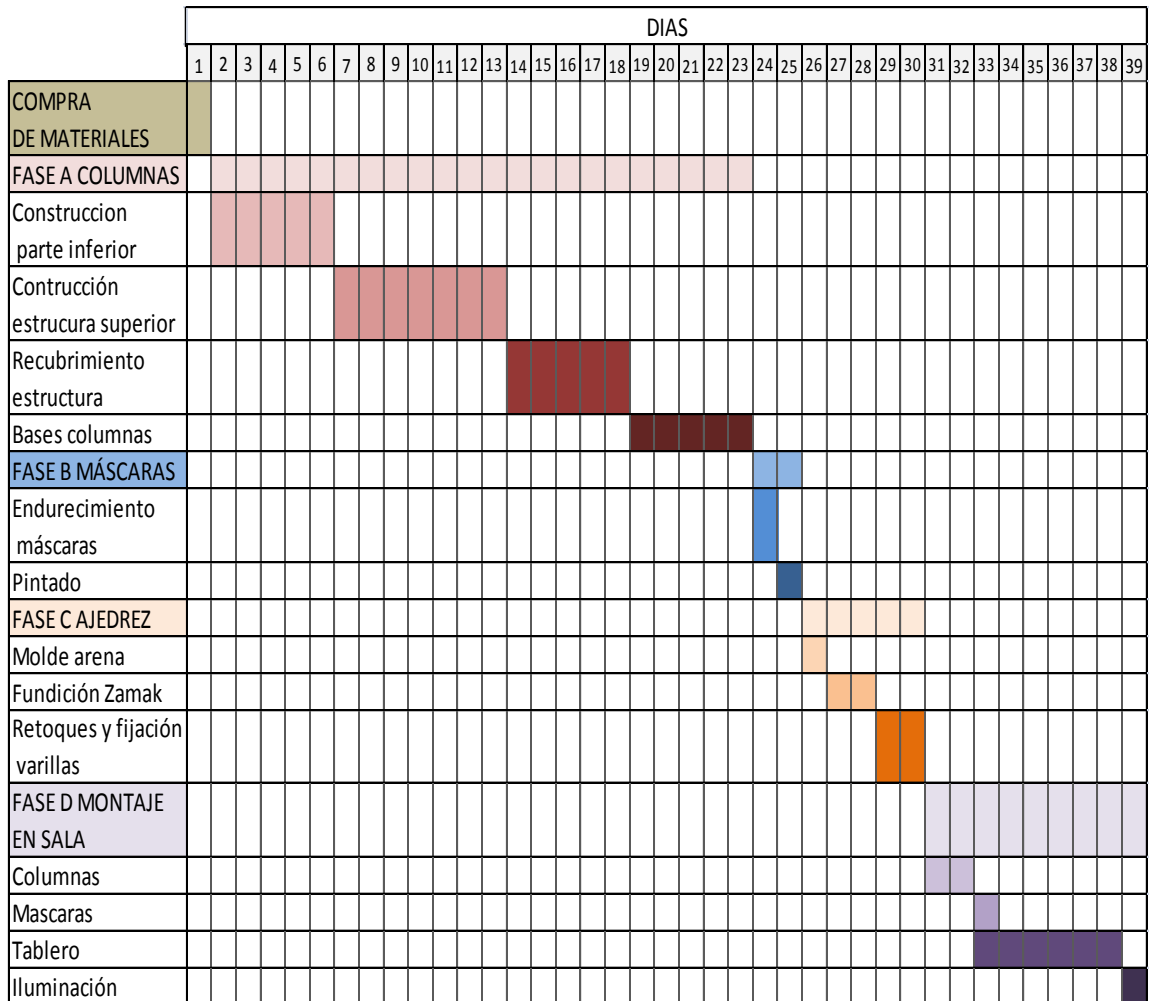
En el arte en general, pero sobre todo en la escultura, la luz es un elemento de composición y distribución del espacio. En la instalación que proponemos la iluminación juega un papel fundamental para reforzar las ideas que intentamos mostrar, reforzando la imagen de teatralidad.

Proponemos una luz general muy tenue, dejando la sala en penumbra, para iluminar focalmente las piezas o conjuntos de piezas que componen la obra.

Cada columna ira iluminada de forma que la pieza que contiene se debata entre la luz la sombra. El zamak (material con el que están hechas) tiene un brillo muy característico lo que permite no iluminar directamente para que la pieza sea reconocida.

Mediante la luz también le daremos la relevancia que requieren a las máscaras para reforzar y alentar al espectador a que se coloque detrás de ellas y se convierta en peón.

## Diagrama de Gantt



## 11. Presupuesto

Material	Producto	Cantidad	Total €
<b>Madera</b>			
	Chopo	1,20 m. <sup>3</sup>	330,00
	Listón 2,2 x 2,2 cm.	81,6 m.	58,03
<b>PVC espumado</b>			
	Plancha	12 m. <sup>2</sup>	180,00
<b>Hierro</b>			
	Varilla 4 mm.Ø	4 m.	1,56
	Varilla 10 mm.Ø	4 m.	6,85
	Plancha 5 mm.	1,20 m. <sup>2</sup>	62,67
<b>Zamak</b>			
		5 kg.	10,00
<b>Otros</b>			
	Arena verde	25 kg.	23,90
	Sal gorda	200 kg.	44,00
	Mascara	16 unid.	31,20
	Hilo Nylon	500 m.	9,65
	Cola Blanca	1 kg.	4,64
	Barniz wengue	1 kg.	14,64
	Pintura acrílica negra	50 kg.	110,00
<b>TOTAL</b>			<b>887,14 €</b>



## 12. Esculturas previas al proyecto expositivo

Se hace necesario, hacer una revisión dentro de la obra elaborada durante el último año, ya que ha sido la experiencia previa al planteamiento y diseño del actual proyecto. Cada una de las piezas ha influido en algún aspecto, ya bien sea formal o teórico, construyendo poco a poco y sin ser totalmente consciente, la nueva obra que aquí se presenta.

Antes de meternos en materia artística, me gustaría aquí recalcar un aspecto privado que hace entender la predilección por la elección del juego del ajedrez como simbología artística.

Desde pequeña, mi abuelo paterno, carpintero de oficio, me enseñó a jugar, entender, y disfrutar del juego del ajedrez, de su complejidad y nobleza, así como de la gran complejidad que tenía el elaborar artesanalmente cada pieza. Me mostró, además, juegos de piezas muy interesantes, tanto por la simbología añadida como por su factura cuidada y su complejidad formal.

Sin más dilación comenzaré a hacer un repaso de las obras más destacadas y con más relación con el presente trabajo de investigación, elaboradas todas ellas durante el Máster de Producción Artística.

## 'Domina, domino' 2011



Esta obra fue el resultado de las teorías estudiadas en la asignatura 'La imagen de la identidad: el retrato contemporáneo' y los preceptos y técnicas aprendidos en la asignatura 'La figura humana y su representación en la escultura'

La propuesta escultórica fue la de realizar una serie de retratos a escala real con un elemento característico de las prácticas sadomasoquistas, la máscara de látex negra.

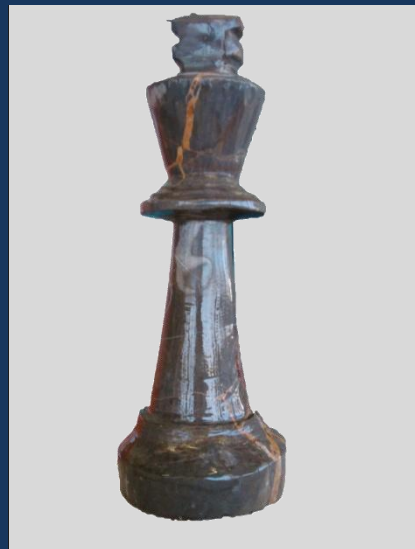
Los individuos serían modelados con esta máscara, que puede aludir tanto al ser dominante como al sumiso, y agrupados de dos en dos, para que el espectador se cree su propia idea, de cuál de los dos personajes ejerce cada papel.

## 'Rey de ajedrez' 2011

Esta pieza se elaboró en la asignatura de 'Talla en madera y piedra' de forma paralela a la obra que se estaba realizando en la asignatura.

Como se puede observar en la imagen, se trata de un rey de ajedrez, cuya escala ha sido aumentada (su altura es de aproximadamente 30 cm.) Su cara anterior se encuentra pulida, con sus bordes acabados y suaves, mientras que en su cara posterior encontramos una enorme y abrupta grieta.

Con esta pieza empezamos a tratar el tema del poder soberano, de cómo este se nos presenta con una forma predeterminada, se nos da una imagen maquillada del mismo que en realidad esconde muchas facetas negativas: corrupción, malversación, etc. Así mismo, lo presentamos como un elemento corrosivo del individuo, de su autonomía tanto a nivel personal como a nivel social.



## 'Peones' 2011

Realizada en la asignatura 'Técnicas avanzadas de fundición artística', en su diseño original, consta de 60 peones en bronce dispuestos en las casillas de un tablero de ajedrez. Cada pieza ocuparía una casilla, quedando vacías las cuatro casillas centrales. Los peones se empiezan a deformar a medida que llegan al centro del tablero, intentando transmitir como el poder social puede amedrentar, sodomizar y casi llegar a destruir al individuo.

La pieza se realiza a partir de un molde a un peón real, positivado posteriormente en cera para su manipulación y deformación. Los peones son de bronce y fueron obtenidos por medio de la fundición artística con la técnica de la cascara cerámica. Posteriormente se les aplicó una pátina de ácido nítrico y cobre combinándolo con zonas pulidas.

Finalmente se decidió que la pieza tenía suficiente fuerza como para actuar sin necesidad del tablero, jugando simplemente con la instalación y disposición de los peones.



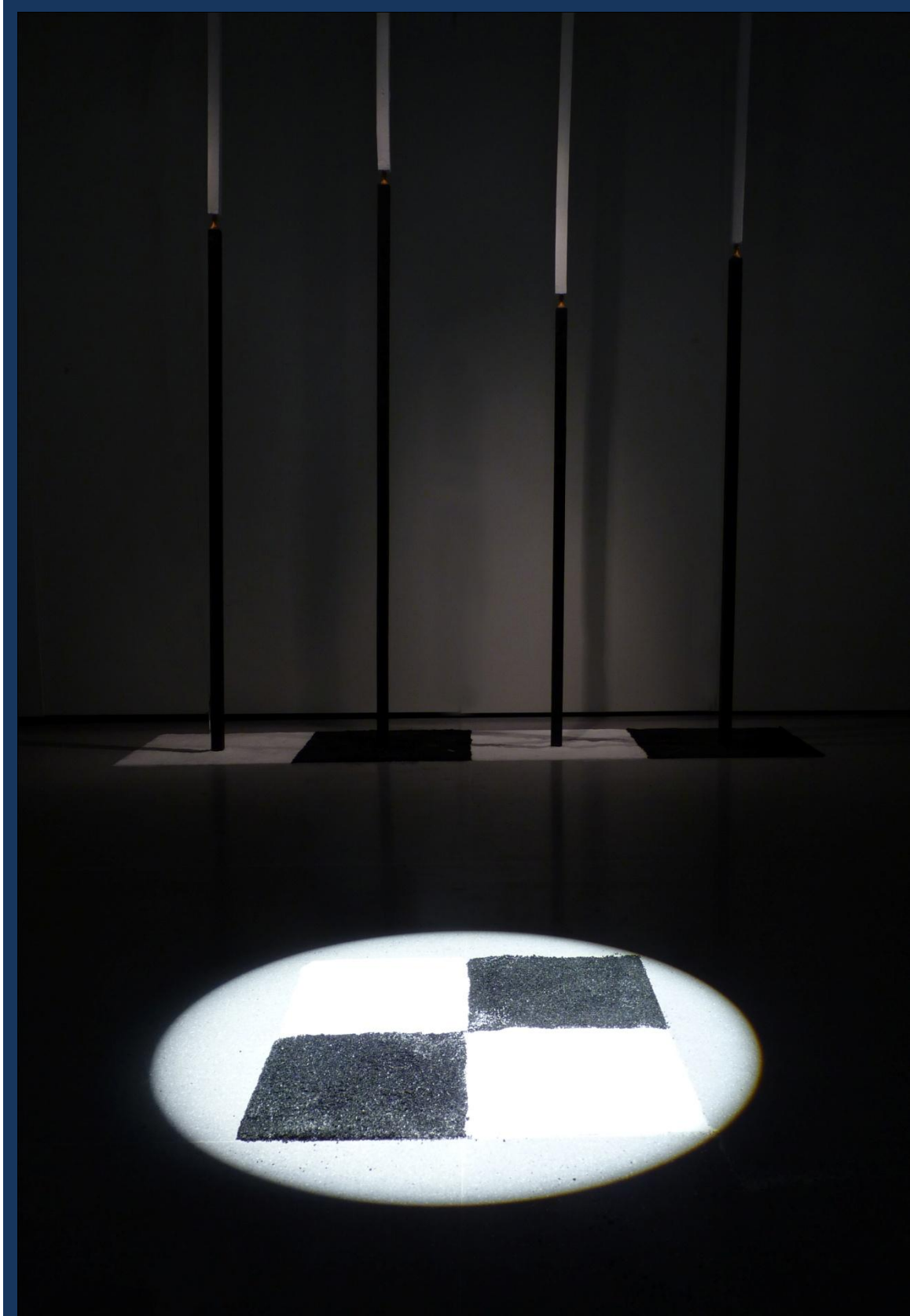
## **'Peón de peones' 2012**

La siguiente obra fue realizada para la asignatura de 'Instalaciones. Espacio e intervención' y es el precedente más notable e inmediato al proyecto que en estas páginas se ha presentado.

Consta de cuatro columnas de 3 metros de alto, seccionadas a diferentes alturas, en cada sección encontramos un peón. En su base se veían rodeadas por cuatro grandes cuadrados de sal blanca. Enfrentado de las cuatro columnas se construyó otro cuadrado de sal, compuesto por cuatro cuadrados más pequeños, y con un foco intenso de luz.

La instalación también nos recuerda a un gran tablero de ajedrez, que no deja de ser un campo de batalla, flanqueado por unas figuras poderosas, los peones. En este caso se juega con la nomenclatura con la que se denominan a estas piezas en el juego del ajedrez, cada una lleva el nombre de la pieza a la que defiende: peón de la reina, peón de la torre, etc.

Entonces, se invita al espectador a que se coloque dentro del cuadrado de sal, y que se someta a la visión de las figuras de ajedrez, que pese a ser las de menor valor, se encuentran por encima de nosotros, a modo de tribunal con aire inquisidor, lo que hace sentir al espectador una visión y un sentimiento sumiso ante las figuras de poder.



## 13. Resumen curricular

Eloísa Martínez Sánchez

DNI: 53253360-B

Domicilio: C/ Maestro Palau 14-4 Mislata, 46920 (Valencia)

Telf: 646377832

E-mail: eloyamartinez@gmail.com

### Titulación académica

Licenciada en Bellas Artes. Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia. 2005 / 2011.

### Estancias en otros centros de investigación

Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid  
Curso 2008/2009.

### Becas

Beca de Movilidad Sicue/ Séneca. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Septiembre de 2008 - junio de 2009.

Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

Beca de Colaboración “Colaboración con la biblioteca/videoteca del departamento de escultura”. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Septiembre de 2010 - junio de 2011.

Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia

Programa de prácticas formativas “La Dipu te beca”.

Diputación de Valencia en colaboración con el M.I. Ayuntamiento de Mislata.

Del 1 de Julio al 30 de septiembre de 2009. Centro Cultural de Mislata.

### **Participación en Seminarios, Congresos, Cursos y en Eventos de Difusión Científica.**

“UR\_VERSITAT 2012 Lecturas recíprocas y alternas de la modernidad”  
Valencia 2012. Universidad Politécnica de Valencia. Área de Formación permanente. Asistente.

Curso “Dialogo con la esencia del dibujo” impartido por Joan Castejón.  
Valencia 2007. Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia. Asistente.

### **Publicaciones.**

“Punto de mira. Exposición de escultura en madera y metal”2012. ISBN 978-84-695-3844-9 Clave: CL

“Lugares para un relato. Contar el espacio”2009. ISBN: 978-84-692-2655-1. Clave: CL

“Monocanal 1. Videomirades. Escultura y Medios Audiovisuales. Vol.1. Dpto escultura.”2007. ISBN: 97884-690-9018-3. Clave: CL



## Exposiciones Individuales

2010 “Violencia Sensible” Centro municipal de juventud Orriols, Valencia.

## Exposiciones Colectivas

- 2012 “Punto de mira” Centro de arte Villa Eugenia, Godella, Valencia.  
“EXCO’12 Salón Internacional de la construcción” CEVISAMA.  
Feria de Valencia, Valencia.
- 2011 “Arte y Diseño. Certamen Fundación Caja Murcia” Caja Murcia, Valencia.
- 2010 “I Bienal de artistas anónimos” El Palau de Terrateig, Valencia.  
“Figurama 2010” Exposición internacional itinerante.  
“Metal y fuego” Museo de la fiesta de Algemesí, Valencia.  
“Metal y fuego” Teatro Liceo de Cheste. Valencia.
- 2009 “Lugares para un relato. Contar el espacio” Espai Cultural nova Al-Russafí. Valencia.  
Exposición alumnos de diseño escenográfico. Sala de exposiciones de la facultad de Bellas Artes, Madrid.
- 2007 “Escultura y medios audiovisuales I” La sala Naranja, Valencia  
“Diàleg amb l’essència del dibuix” Exposición de dibujos del taller impartido por Joan Castejón. Ca Revolta, Valencia.
- 2006 Exposición colectiva de pintura en la casa de la cultura de Teulada, Alicante.

## Acciones y Performances

- 2007 Performance “Paint. Homenaje a Yoko Ono” Facultad de bellas artes San Carlos de Valencia.
- 2009 “Happening integral” en el círculo de arte de Toledo dirigido por Fernando Barredo de Valenzuela (LOC).

## **CONCLUSIONES**

---

El proyecto presentado es el punto y seguido a un largo periodo de investigación en relación al tema de la dominación social del individuo. Nos ha servido para profundizar en los conceptos estudiados en el Máster de Producción Artística, pero también para adentrarnos en campos de estudio como la sociología o la psicología social que hasta ahora nos eran casi desconocidos.

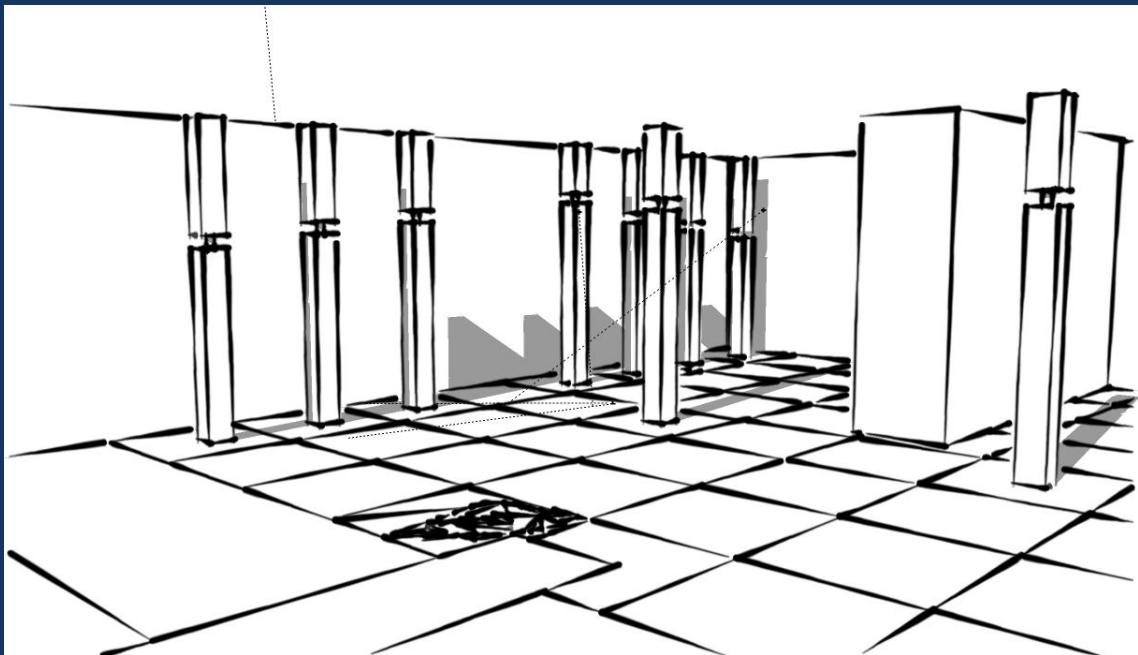
Nos gustaría recalcar que ha sido un proceso 'natural' el que nos ha llevado hasta el proyecto expositivo. Es decir, hemos partido de unas inquietudes propias, de un malestar personal ante una situación social que creemos injusta, hemos estudiado el problema mediante los textos y autores más relevantes en este campo de investigación para, más tarde, realizar una profunda reflexión y traducirla en una forma artística.

La obra, como hemos podido observar, es el resultado de múltiples ensayos y una búsqueda incesante de un lenguaje que se adecuara a la complejidad del tema realizado en las asignaturas del Máster de Producción Artística. Hasta ahora nuestra forma de expresión artística se había basado, casi por completo, en figuras antropomorfas y de fuertes tensiones entre contrarios; gracias a este ejercicio, ha evolucionado a unas formas más geométricas, más sutiles y con mucha más fuerza conceptual.

Con todo ello, establecemos la fructífera influencia del Máster de Producción artística, así como de las asignaturas, profesores y compañeros. Creemos que se han alcanzado los objetivos que se nos planteaban en el mismo, como el desarrollo de nuestra formación intelectual, de nuestra capacidad crítica, el fomento de la experimentación e investigación en el campo de la creación

artística, y la capacidad de condensar todo ello en un proyecto artístico profesional.

Personalmente estamos muy satisfechos del resultado obtenido, de la gran evolución que consideramos que hemos conseguido, no solo en el campo artístico, si no en el campo teórico y de investigación. Por último, queremos reseñar la necesidad inminente que tenemos de materializar el proyecto, de convertir en realidad escultórica, todo lo que ha sido volcado en estas páginas en forma de ideas y dibujos.



## BIBLIOGRAFÍA

---

- AA.VV. *Diccionario de Sociología*. Alianza editorial. Madrid 1998
- Baudrillard, Jean. *El juego del antagonismo mundial o la agonía del poder*. Ediciones Pensamiento, Madrid, 2006.
- Bourdieu, Pierre. *La dominación masculina*. Anagrama editorial, Barcelona, 2000.
- Calvo García, Manuel. *La teoría de las pasiones y el dominio del hombre: genealogía de la hermenéutica moderna del control social*. Universidad de Zaragoza, Zaragoza, 1989.
- Cháfer Bixquert, Teresa. *La repetición como solución formal en la escultura*. Universidad Politécnica de Valencia, 1994.
- Davis, Mike. *Control urbano: la ecología del miedo. Más allá de Blade Runner*. Virus editorial, Barcelona, 2001.
- Foucault, Michel. *Vigilar y castigar*. Editorial siglo XXI, Madrid, 2006. (1976).
- Foucault, Michel. *Un diálogo sobre el poder*. Madrid, Alianza Editorial, 2000. (1981)
- G. Cortes, José Miguel. *Arquitectura, género y control social*. Edita laac y Actar, Barcelona, 2006.
- G. Cortes, José Miguel. *La ciudad cautiva. Control y vigilancia en el espacio público*. Editorial AKAL, Madrid, 2010.
- Maffesoli, Michel. *La lógica de la dominación*. Edicions 62, Barcelona 1977.
- Mouffe, Chantal. *Prácticas artísticas y democracia agonística*. Museu d'art contemporani de Barcelona, Barcelona, 2001
- Marina, José Antonio. *La pasión del poder. Teoría y práctica de la dominación*. Barcelona, Editorial Anagrama, 2008.
- Martínez, Amalia, *De la pincelada de Monet al gesto de Pollock*. UPV. Valencia. 2000
- Rausell Köster, Claudia y Pau. *Democracia, información y mercado. Propuestas para democratizar el control de la realidad*. Editorial Tecnos. Madrid, 2002.

- Van Dijk, Teun A. *Discurso y poder*. Barcelona, Editorial Gedisa, 2009
- Vander Zanden, James W. *Manual de psicología social*. Paidós Studio. Barcelona, 1986.
- Weber, Max. *Sociología del poder: los tipos de dominación*, (1ª ed. 1922), Alianza, Madrid 2007 p. 696

### Páginas web:

- *La Batalla por el poder*. [en línea] Revista Plural. Facultad de Ciencias Sociales y Políticas de la UNAM. N° 207.2009. [citado el 3 de agosto de 2012].  
<http://www.politicas.posgrado.unam.mx/revistas/207/RMCPyS-207.pdf>
- *Elke Rehder* [en línea] <http://www.elke-rehder.de> [citado el 6 de julio de 2012]
- *La visión del mundo como 'reality show' de Gillian Wearing*. [en línea] <http://www.20minutos.es/noticia/1355776/0/mundo/reality-show/gillian-wearing/> [citado el 3 de julio de 2012]
- Federación Española de Ajedrez [en línea] <http://www.feda.org/> [citado el 18 de julio de 2012]
- *Gabriel Orozco en la Tate Modern de Londres*. [en línea] 967arte [http://www.967arte.es/index.php?option=com\\_content&view=article&id=497:gabriel-orozco-en-la-tate-modern-de-londres&catid=98:artistas&Itemid=342](http://www.967arte.es/index.php?option=com_content&view=article&id=497:gabriel-orozco-en-la-tate-modern-de-londres&catid=98:artistas&Itemid=342) [citado el 11 de agosto de 2012]
- Juan Gris [en línea]. Instituto Demer. <http://www.institutodemer.es/articulos/tercera/JUAN%20GRIS.pdf> [citado el 12 de agosto de 2012]
- *Paul Klee, Überschach, Gran tablero de ajedrez*. [en línea] <http://www.historiadelarte.us/pintores/paul-quee/paul-quee-uberschach-gran-tablero-de-ajedrez.html> [citado el 16 de agosto de 2012]

**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA**  
**FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

***Sobre la dominación y el control social del individuo. Reflexiones desde  
la expresión artística.***

Tipología 3

Dña. Eloísa Martínez Sánchez

Doctora Natividad Navalón Blesa

Valencia, septiembre de 2012



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**MPA**  
MÁSTER OFICIAL  
EN PRODUCCIÓN  
ARTÍSTICA