

ÍNDICE

PRÓLOGO	04
----------------------	----

INTROncoDUCCIÓN	07
------------------------------	----

Descripción general de Arbolístico, Proyecto de Final de Máster.

- Marco general y línea de investigación en que se inscribe
- Objetivos, hipótesis y alcance
- Estado de la cuestión
- Condicionantes y restricciones
- Dispositivos, medios y contexto

CONTraicEXTOS	24
----------------------------	----

Fase de gestación, condiciones previas al desarrollo inicial del proyecto.

- Personal
 - Experiencia
 - Motivación
- Contenido
 - Activismo Radical
 - Artivismo
 - Documental crítico
 - Arte Urbano
- Forma
 - Origen
 - Tipología
 - Análisis estructural de problemas como mapa conceptual
 - Caligrama
 - Poesía visual
 - Composición tipográfica

raMETODOLOGÍA	68
----------------------------	----

Descripción de la metodología en las fases creativas del proyecto.

- Glosario Conceptual

- Condiciones previas
- Desarrollo
- Determinación
- Estructura
- Diseño gráfico
 - Condiciones previas
 - Desarrollo
 - Determinación
 - Plazos de revisión
- Diseño Página Web
 - Condiciones previas
 - Arquitectura
 - Desarrollo
- Difusión pública
 - Condiciones previas
 - Intervención en el espacio
 - Redes Sociales y Movimientos Sociales

EPÍLOGO.....90

- Conclusiones
- Proyecciones

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS.....94

PRÓLOGO

Arbolístico es el acrónimo¹ de árbol holístico. Los acrónimos son un caso muy claro de interacción entre conceptos. De cómo dos ideas pueden unirse en una sola dando lugar a una nueva idea más compleja. En este caso, el *árbol* alude al aspecto formal. La estructura característica de ramas, tronco y raíces utilizada en una gran diversidad de situaciones. *Holístico* es el contenido, al integrar relaciones complejas entre un amplio abanico de problemas relevantes en la sociedad actual, cuya totalidad es más significativa que la suma de todas sus partes.

Manteniendo la coherencia con el contenido del mismo, he estructurado la redacción de este Proyecto Final de Máster (PFM) en tres partes, a las cuales, reivindicando el uso de acrónimos, he nombrado mediante la combinación de los siguientes términos: introducción-tronco, contexto-raíces y metodología-ramas.

Quizás pueda considerarse un tanto tosco, forzado o simplemente innecesario este excesivo uso de acrónimos. Sin embargo, considero que se relaciona adecuadamente con el proyecto y destaca dos características importantes como son su nombre y la estructura formal del árbol que posteriormente será analizada.

Así pues, en la *introncoducción* realizaré una introducción al núcleo central del proyecto, es decir, su tronco. Con una descripción general y completa, la lectura de esta parte aportará toda la información necesaria para entender en qué consiste y qué elementos componen Arbolístico.

En los *contraicextos* se contextualizará el proyecto desde las raíces por las que se nutre, a su vez divididas en tres apartados: personal, formal y conceptual en cuanto a contenidos. Leyendo esta parte se profundizará en algunos de los antecedentes más relevantes durante la fase de gestación.

¹ De la segunda acepción de **acrónimo** en el Diccionario de la Real Academia Española:

2. m. Vocablo formado por la unión de elementos de dos o más palabras, constituido por el principio de la primera y el final de la última, p. ej., *ofi(cina infor)mática*, o, frecuentemente, por otras combinaciones, p. ej., *so(und) n(avigation) a(nd) r(anging)*, *Ban(co) es(pañol) (de) (crédi)to*.

Seguidamente la *rametodología* contendrá la explicación acerca de cómo se ha desarrollado el proyecto, con qué metodología y en qué fases se ha ido ramificando el trabajo realizado hasta el momento. Organizaré las distintas fases en apartados ordenados cronológicamente, aunque en la práctica algunas de las etapas que forma cada fase se hayan llevado a cabo al mismo tiempo o en distinto orden.

Terminaré con un epílogo dedicado a conclusiones y proyecciones.

Para finalizar este prólogo, quiero señalar los dos argumentos que me han inclinado a utilizar el término *proyecto* en lugar de *trabajo*, para referirme al presente escrito.

En primer lugar, la redacción y posterior defensa de este PFM, supone para Arbolístico un punto de partida. Una vez completada esta primera fase, iré simultaneando las siguientes fases con el desarrollo de otros proyectos desde contraicextos similares.

Recientemente escuché² a Chema de Luelmo comentar que el término *trabajo* se utiliza para designar algo que ha concluido, mientras que *proyecto* se refiere a lo que permanece en proceso. De acuerdo con esto, considero que *proyecto* se adecúa más a la realidad de Arbolístico.

En segundo lugar, teniendo en cuenta las connotaciones semánticas de las dos palabras, existe una orientación del término *trabajo* más enfocada a la retribución o a la producción de riqueza, junto con otras definiciones más negativas³. Por otro lado, *proyecto* contiene una serie de acepciones que me parecen mucho más interesantes⁴.

² En la defensa del TFM de Marina Tormo, julio de 2013.

³ Acepciones de **trabajo** en la vigésimo segunda edición del Diccionario de la Real Academia Española::

- 2. m. Ocupación retribuida.
- 6. m. Esfuerzo humano aplicado a la producción de riqueza, en contraposición a *capital*.
- 8. m. Dificultad, impedimento o perjuicio.
- 9. m. Penalidad, molestia, tormento o suceso infeliz. U. m. en pl.
- 12. m. pl. Estrechez, miseria y pobreza o necesidad con que se pasa la vida.

<http://lema.rae.es/drae/?val=trabajo>

⁴ **proyecto, ta.**

(Del lat. *proiectus*).

- 1. adj. *Geom.* Representado en perspectiva.
- 2. m. Planta y disposición que se forma para la realización de un tratado, o para la ejecución de algo de importancia.
- 3. m. Designio o pensamiento de ejecutar algo.

Espero hacer la lectura de este PFM lo más entretenida y accesible que me sea posible, evitando en lo posible mi tendencia a frases demasiado largas y referenciando a pie de página aquellas explicaciones complementarias que no sean necesarias para una comprensión rápida del texto.

Recomiendo leer este documento en formato digital y con conexión a Internet, ya que contiene una gran cantidad de hipervínculos a pie de página que de esta forma podrán ser consultados al instante. Sin embargo también puede ser adecuada una primera lectura rápida en papel para posteriormente, si persiste el interés, profundizar en las fuentes que aparecen enlazadas en los pies de página.

4. m. Conjunto de escritos, cálculos y dibujos que se hacen para dar idea de cómo ha de ser y lo que ha de costar una obra de arquitectura o de ingeniería.

5. m. Primer esquema o plan de cualquier trabajo que se hace a veces como prueba antes de darle la forma definitiva.

<<http://lema.rae.es/drae/?val=proyecto>>

INTROncoDUCCIÓN

- **Marco general y línea de investigación en que se inscribe**

Arbolístico es un proyecto aplicado que se inscribe en la línea de investigación denominada Lenguajes Audiovisuales, Creación Artística y Cultura Social del Máster Oficial en Artes Visuales y Multimedia, ofrecido por la Universidad Politécnica de Valencia, dentro del contexto del Artivismo y los Nuevos Medios, nombre también de la asignatura impartida por Emilio Martínez en dicho máster, y tutor de este proyecto.

El proyecto se desarrolla con una metodología principalmente cualitativa que mantiene un punto de vista científico mediante el pensamiento crítico y complejo.

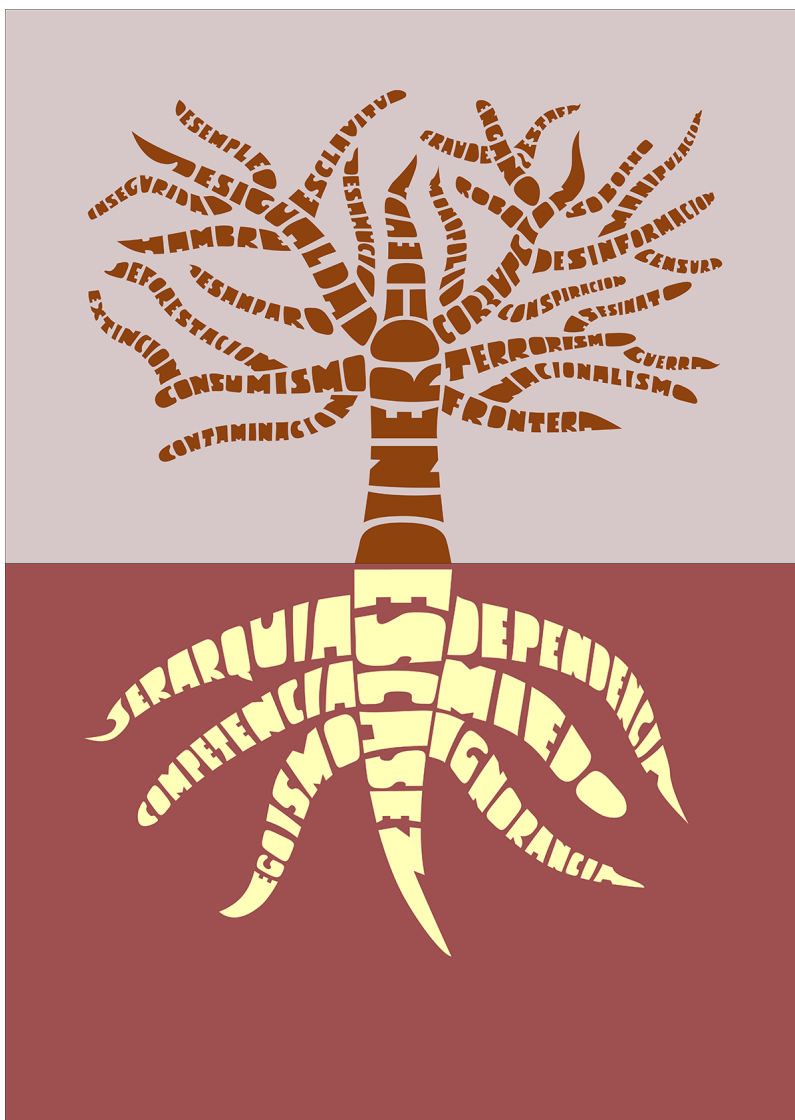
A través de un razonamiento inductivo se ha generado la hipótesis que plantea la capacidad del arte urbano como herramienta para divulgar un conocimiento civilizado, mediante mapas conceptuales en forma de árbol del problema⁵, que ayuden de alguna manera a hacer posible un cambio positivo en el mundo.

Arbolístico es un mapa conceptual que representa textualmente los principales problemas sociales de hoy en día, con una palabra por cada uno de ellos. La composición tipográfica de las palabras forma un caligrama de ramas entroncadas por el concepto de dinero, como sinécdoque del Sistema Monetario, que permite continuar profundizando en aquellos aspectos considerados tradicionalmente como propios de la naturaleza humana, factores culturales previos al Sistema Monetario, situados como las raíces del problema, de las cuales la escasez es la raíz principal.

Este árbol está representado gráficamente de una manera también literal, es decir, con la forma icónica de un árbol formado por la tipografía de los propios términos que describen cada concepto. Se sitúa formalmente a medio camino entre el caligrama y el mapa

⁵ Método de identificación de problemas que usa un diagrama en forma de árbol. Se explicará más extensamente en la metodología.

conceptual. El tronco y las ramas son pintados mediante estarcido (técnica más conocida como esténcil o plantilla) en tonos madera sobre un fondo de un color, y en la franja inferior las raíces de un tono generalmente más claro son estarcidas sobre un fondo de otro color normalmente más oscuro que el superior.



Los mecanismos de difusión de este *árbol holístico* combinan la intervención sobre el espacio público con una página en la Red, que aloja las definiciones relacionales⁶ de cada concepto junto a referentes culturales y activistas contextualizados. Esta página es

⁶ Definiciones relacionales dentro del [modelo relacional](#), reinterpretado tiempo después desde la esfera artística como [arte relacional](#).

Como explicaré al final, planeo la posibilidad futura de habilitar Arbolístico para crear un mapa de distintos colectivos, asociaciones o movimientos que puedan situarse en el árbol, según el enfoque de su activismo, tanto en lo digital (situando su logotipo o imagen reconocible enlazada a su página web) como en la calle (colocando pegatinas como frutos en las ramas, si es allí donde enfocan su activismo). Esta es una fase clave desde la propia gestación del proyecto. Crear una herramienta de comunicación con el potencial de iniciar (o unirse a) una conversación global sobre los temas que plantea.

- **Objetivos, hipótesis y alcance**

Objetivos

-Objetivo general: Aportar una herramienta educativa y organizativa a la sociedad, que pueda ayudar en la medida de lo posible a la consecución de un cambio positivo en el mundo.

-Objetivo específico: Dar a conocer la raíz y el tronco común de los problemas que nos afectan hoy en día.

-Objetivo prioritario: Generar un punto de encuentro, una pequeña comunidad de colaboradores que participen de alguna manera en el proyecto por compartir estos mismos objetivos.

-Objetivo posible: Generar un mapa de organizaciones, colectivos o asociaciones que las ubique dentro del árbol según su foco principal de activismo, facilitando a aquellas personas con ganas de invertir tiempo en alguna causa el encontrar su área de interés.

Hipótesis

El discurso crítico en que está basado el proyecto es el del Sistema Monetario como causa de los principales problemas de la sociedad en la actualidad. Diferentes tipos de Sistemas Monetarios se han ido desarrollando a lo largo de la historia para administrar la escasez de recursos, sin embargo hoy en día se dispone de una tecnología capaz de erradicar esa escasez a muchos niveles, y el Sistema Monetario resulta ser el principal elemento que la perpetúa.

En otro ámbito, este proyecto parte de un planteamiento según el cual el arte puede ayudar en gran medida a construir un cambio positivo en el mundo.

Alcance

Este proyecto se ofrece abiertamente para el desarrollo colaborativo. Esto supone que su alcance potencial es muy amplio. Puede difundirse en tantos idiomas como personas colaboren en traducir y diseñar Arbolístico con las nuevas palabras. La vertiente digital puede irse expandiendo o concretarse en algún uso concreto.

Considero que hay determinadas funciones que quedan fuera del alcance de este proyecto. Por ejemplo, no tendría sentido tratar de convertirlo en una enciclopedia colaborativa, ya que para eso está la wikipedia. Tampoco un diccionario. El ámbito principal de Arbolístico son los mapas conceptuales con forma de árbol literal. Esta forma supone la existencia de un concepto central, que en este primer Arbolístico es el Sistema Monetario, el cual tiene unas causas representadas en las raíces y unas consecuencias representadas en las ramas.

Estas relaciones jerárquicas entre los conceptos, pueden establecerse en un primer lugar de manera intuitiva, atendiendo a criterios eminentemente subjetivos. Sin embargo, a través de la participación, se tratará de ir puliendo siempre hacia una redacción cada vez

más objetiva, prevaleciendo siempre los hechos probados mediante evidencias sobre las valoraciones personales.

Además de perfeccionar técnicamente el estarcido y estéticamente el diseño de este primer Arbolístico, me gustaría crear un punto de encuentro virtual donde pensar colectivamente cómo mejorar el proyecto añadiendo o quitando, para que el estarcido funcione con mayor efectividad como herramienta de educación callejera. Implicar a las personas interesadas en cada fase creativa del proyecto lo considero básico para que éste tenga continuidad a largo plazo.

Así el desarrollo conceptual permitirá crear tantas nuevas ramas o raíces como sean necesarias para abarcar toda la magnitud del problema, pero serán los artistas los que vayan compartiendo sus nuevas versiones del árbol diseñado para ser estarcido sobre las paredes de las calles de sus ciudades, junto a un código QR que enlace a la página (quizás en un futuro llegando a poder personalizársela con una cuenta personal), y por supuesto del mismo enlace en texto.

Finalizada la fase de arranque, mi labor en este proyecto se limitará a actualizar la página con regularidad, sincronizando el diseño del árbol en el archivo de dibujo vectorial compartido en el portal de la página web, con el desarrollo conceptual. También ocasionalmente realizar nuevas piezas de difusión en otras zonas de Valencia, o incluso en otras ciudades. Probar nuevos formatos, nuevos arbolísticos que aborden la problemática desde otro ángulo, aproximaciones a posibles soluciones.

De esta manera, si se lograra un apoyo de la comunidad educativa y artística, movimientos sociales, filósofos, economistas y pensadores de toda índole, podrían ir apareciendo nuevas versiones cada mes o incluso cada semana, difundándose por las calles de cualquier lugar en que alguna persona lo considerase suficientemente importante.

Estado de la cuestión

Quizás por influencia de un paradigma científico reduccionista, los esfuerzos de cambios positivos en el mundo se han ido atomizando, especializándose en problemas concretos, sin prestar mayor atención al contexto en que se dan, a las interacciones formadas día a día con otros problemas. Se ha tratado de afrontarlos desde una perspectiva cuantitativa, cifrándolos en porcentajes, tasas, estadísticas diversas que cuantifican las dimensiones del problema sin llegar a profundizar en sus causas e interacciones.

La complejidad, entendida por su raíz etimológica de *entretrejido*, ofrece una perspectiva idónea para conocer estas cuestiones. Según afirma Edgar Morin, una ruptura del entretrejido del conocimiento impide la conexión y la contextualización⁹.

Basándose en la teoría de sistemas, la cibernética y en los procesos de autoorganización biológica, construye un método que intenta estar a la altura del desafío de la complejidad. Según Morin, estamos en la prehistoria del espíritu humano y sólo el pensamiento complejo nos permitirá civilizar nuestro conocimiento.

La complejidad aporta al pensamiento crítico un punto de vista holístico y unificador, tratando de abarcar todas las variables de un tema determinado.

Técnicamente, la red favorece este tipo de enfoque por la inmensidad y la inmediatez en el acceso a todo tipo de contenidos, facilitando así una concepción global de cualquier asunto, y eventualmente en palabras del propio Morin un *conocimiento civilizado*.

En la actualidad vivimos en una situación de crisis múltiple, se habla por un lado de la crisis económica o financiera, por otra parte de la crisis ecológica, o la crisis de la conciencia, a la que se atribuyen consecuencias como la corrupción o la desigualdad. Para tratar de encontrar la solución primero debemos entender el problema holísticamente, y de esta manera podremos encontrar cómo la mayor parte de los problemas hoy en día están entroncados en un Sistema Monetario obsoleto.

⁹ Morin, Edgar. 2006. *Restricted complexity, general complexity. Philosophy and Complexity*, C. Gershenson, D. Aerts, and B. Edmonds, (Eds.). Worldviews, Science and Us. World Scientific, 5-29. Traducido del francés por Carlos Gershenson.

Por ello, el sistema analítico de diagrama de árbol para la resolución de problemas es utilizado en numerosas disciplinas científicas, desde las matemáticas o la ingeniería a la medicina o la genética.

Aplicándolo en su versión más literal a los problemas de la humanidad, permite observarlos organizados jerárquicamente en grandes ramas entroncadas por una causa común como es el Sistema Monetario, cuya raíz principal, su razón de ser, es la administración de la escasez de recursos.

La escasez en una sociedad se administra a través de estándares de valor que puedan relacionarse como medidas de riqueza, habitualmente lo que conocemos como dinero.

Las propiedades, por ejemplo, podrían considerarse por extensión como dinero, al considerarse que todo puede tener un precio dentro de un sistema de mercado.

El dinero también cuantifica de una manera muy clara el poder adquisitivo, que combinado a la propiedad y los intereses creados para conservarla se convierte en un poder real sobre la sociedad.

La escasez es por lo tanto la principal raíz del dinero, su razón de ser original. Sin embargo esta raíz también nutre de otras raíces que afianzan el tronco del árbol. Se trata de la competencia, la jerarquía y el egoísmo, por un lado. El miedo, la dependencia y la ignorancia por el otro.

Esta zona de las raíces profundiza en la influencia que la escasez ha tenido sobre generaciones de comportamiento humano.

El Proyecto Genoma Humano ha confirmado en 2001 cómo la epigenética¹⁰ es decisiva en la manera en que los genes se expresan en todas las especies, incluida la nuestra. El ambiente social no cambia los genes, pero sí la manera en que estos se manifiestan a través de las generaciones. Este importante descubrimiento indica que un cambio en el ambiente social tan determinante como potencialmente podría ser el fin de la escasez, involucraría un cambio incluso en aspectos que tradicionalmente se han achacado a la

¹⁰ El término [Epigenética](http://es.wikipedia.org/wiki/Epigen%C3%A9tica) fue acuñado por C. H. Waddington en 1953 para referirse al estudio de las interacciones entre genes y ambiente que se producen en los organismos. [<http://es.wikipedia.org/wiki/Epigen%C3%A9tica>](http://es.wikipedia.org/wiki/Epigen%C3%A9tica)

naturaleza humana, o más recientemente a los genes.

Evidentemente sería deseable que toda esta interesante temática pudiera ser desarrollada por personas con un grado de conocimiento mucho mayor que el mío al respecto.

Así pues, el problema central en este primer Arbolístico es el Sistema Monetario.

De forma ambigua, pudiendo entenderse tanto como rama o como continuación del tronco, en la misma dirección de lectura y conectado textualmente por un símbolo de igualdad se sitúa la deuda. La creación del dinero, el llamado dinero fiduciario, se basa actualmente en la emisión de deuda por parte de un Banco Central. Se trata de un concepto aparentemente complejo, muy desequilibrado en cuanto a la importancia que tiene para la humanidad y el conocimiento que del mismo se tiene.

De la desigualdad se desprende la esclavitud, la inseguridad, el hambre, el desempleo, la deslocalización, el desamparo y el desahucio.

De la corrupción surge el monopolio, el robo, el engaño que deriva en estafa y fraude, la desinformación realizada por manipulación o censura y la conspiración.

Muy cerca de la anterior nace la rama del terrorismo, expresado a diferentes niveles como asesinato o guerra.

Otra importante rama es la del consumismo, que provoca la extinción, la deforestación y la contaminación. Esta rama quizás podría crecer para incluir, por ejemplo, efectos como el cambio climático. Sin embargo, al ser tema sobre el que no tengo suficiente conocimiento, prefiero que sea desarrollado más adelante por alguien mejor informado que quiera colaborar.

Finalmente he incluido una rama llamada frontera, que allá donde esté significa una división artificial del planeta, de la cual se deriva el nacionalismo. Esta rama, por ejemplo, tiene interacciones muy claras con otros problemas como la deslocalización (de seres humanos o industrias), o con la deforestación y la contaminación que provoca el consumismo en otras partes del planeta.

Todas estas ramas, están conceptualmente entroncadas por el dinero, entendido como

Sistema Monetario.

El dinero contiene en el DRAE estas 8 acepciones:

dinero.

(Del lat. *denarius*).

1. m. Moneda corriente.
2. m. Hacienda, fortuna. *José es hombre de dinero.*
3. m. Moneda de plata y cobre usada en Castilla en el siglo XIV y que equivalía a dos cornados.
4. m. Antigua moneda de plata del Perú.
5. m. **penique**.
6. m. **ochavo** (ll moneda).
7. m. Peso de 24 granos, equivalente a 11 g y 52 cg, que se usaba para las monedas y objetos de plata.
8. m. *Econ.* Medio de cambio o de pago aceptado generalmente.

Entre la 3 y la 7 están las denominaciones históricas, enraizadas en el término latino *denarius*. La primera se refiere al dinero en cuanto a moneda de uso común, la segunda más genéricamente en cuanto a riqueza y la octava, de reciente modificación, al dinero como medio de intercambio de bienes. Es significativo el cambio realizado entre la 22ª y la 23ª edición, en la cual “Medio de cambio de curso legal” pasa a ser “Medio de cambio o de pago aceptado generalmente”, ampliando así el espectro del término hacia monedas alternativas que están surgiendo y arraigándose en la actualidad.

En Arbolístico el término *dinero* simboliza el concepto económico de Sistema Monetario, que aglutina y se relaciona en múltiples puntos con otros conceptos como economía de mercado, mercado financiero, mercado laboral, sistema de precios o dinero fiduciario. Se trata de un sistema al que son sometidos todos los países del mundo, independientemente de las ideologías que luzcan sus gobiernos o del grado de sus mecanismos de control.

El dinero se origina en la necesidad de gestionar la escasez en una sociedad, otorgando precios a los productos según la llamada ley de oferta y demanda. Sin embargo, a medida que la ciencia y la tecnología avanzan, aumenta la capacidad de producción, la durabilidad y eficiencia de esos productos, que por la lógica establecida dentro del sistema en que vivimos dejan de ser rentables. Un Sistema Monetario requiere un flujo

constante de dinero, un consumo cíclico y creciente, que permita mantener a su mercado laboral con poder adquisitivo, capacidad de consumo y predisposición para ello. La publicidad engaña, o al menos potencia una serie de distorsiones culturales que fomentan ese consumo cíclico.

Lleva cincuenta años demostrándose científicamente que el dinero perjudica la realización de actividades que impliquen el ingenio o la creatividad¹¹. Se ha confirmado en recientes estudios cómo el incentivo monetario perjudica incluso la precisión empática¹².

Realidad que es ignorada sistemáticamente por una creencia, casi religiosa, que dictamina el incentivo monetario como el motor de la actividad humana.

Hace ya muchos años que la escasez se convirtió en mito gracias al progreso científico y tecnológico, pero el Sistema Monetario la perpetúa artificialmente para el beneficio de una clase dominante y conservadora de una forma que más que negligencia podría considerarse genocidio.

En definitiva, el dinero representa en Arbolístico el tronco de un árbol del problema que perpetúa una escasez virtualmente erradicada por la ciencia y la tecnología a la vez que potencia o incluso genera una serie de problemáticas globales sin solución aparente.

- **Condicionantes y restricciones**

El planteamiento abiertamente colaborativo del proyecto Arbolístico genera un importante condicionante; requiere de más personas que colaboren para alcanzar el punto óptimo de realización o el mayor rendimiento posible en la consecución de los objetivos planteados. Esta colaboración, además, debe ser constructiva. Es demasiado habitual, debido quizás a la mala gestión emocional del anonimato o a una deficiente educación en el trabajo cooperativo, la crítica destructiva en Internet. En mi experiencia, lo más importante es

¹¹ Pink, Dan (2009). The puzzle of motivation. <http://www.ted.com/talks/dan_pink_on_motivation.html>

¹² Ma-Kellams, Christine. Blascovich, Jim (2012). The ironic effect of financial incentive on empathic accuracy. Journal of Experimental Social Psychology, Volume 49, Issue 1, Pages 65–71. <<http://dx.doi.org/10.1016/j.jesp.2012.08.014>>

conocer y coincidir en los objetivos. Si esto está claro y hay consenso al respecto entre todos los colaboradores de un proyecto, se podrán alcanzar consensos más específicos en cuanto a la manera de llevarlo a cabo. Incluso la opción de sumar dimensiones al proyecto, diferentes maneras de abordar los objetivos marcados, me parece una gran forma de funcionar con la necesaria autonomía que en tantas ocasiones resulta esencial en el ámbito artístico.

Considero que permitir y fomentar la colaboración en cualquier proyecto, a menos que sea algo tan íntimo y personal que no dé cabida a influencias externas, es esencial para lograr los mejores resultados en la producción artística. Este hecho supone en la práctica la consabida disolución de la autoría. Sin embargo esto es algo que reconocidamente o no siempre se ha dado. La interconexión e influencia entre diferentes obras a lo largo de la historia ha sido una constante, y en estos tiempos, con la revolución de las telecomunicaciones y especialmente Internet, se convierte en un elemento clave a nivel global.

La creación colaborativa parte de una reflexión autocrítica que pone en evidencia las propias limitaciones del creador. En este caso por ejemplo, en este proyecto en particular, soy plenamente consciente de mis limitaciones en cada ámbito. No me puedo considerar un especialista en ninguna vertiente de este proyecto.

Conozco personas mucho más capacitadas que yo para resolver las cuestiones técnicas de programación que requiere la vertiente digital. Conozco personas mucho más capacitadas que yo para resolver las cuestiones tipográficas del diseño de Arbolístico. Conozco personas con mucha más experiencia que yo en la práctica del Arte Urbano. Conozco personas mucho más capacitadas que yo para definir y expresar adecuadamente las interacciones entre los conceptos que planteo. Entonces, ¿por qué tratar de solucionar todas estas cuestiones por mí mismo? La respuesta es sencilla. Porque pienso que si se considera que algo es importante y no se está haciendo, no basta con señalar esa importancia; se debe actuar para provocar una reacción colaborativa. Las acciones son siempre mucho más movilizadoras que las palabras,

hablan más fuerte y más claro. Quizás suene contrario al espíritu colaborativo, pero a veces conviene tener en mente que lo que uno no haga no puede esperar que lo haga nadie más.

Por lo tanto, de la mejor manera posible trato de solucionar los problemas que van apareciendo en el desarrollo de este proyecto aplicado. Si estoy convencido de su importancia social y dispongo de la motivación para llevarlo adelante, considero que he de hacerlo. Tratando de provocar mediante la acción la motivación de personas más capaces que yo en cada ámbito. Ya sea entre personas de mis círculos más cercanos, que las hay, o entre personas de todo el mundo que hagan suyos los objetivos planteados y quieran colaborar para que este proyecto evolucione.

Además de los condicionantes característicos de los métodos colaborativos, que sin duda plantean en proyectos como este muchas más ventajas que inconvenientes, es preciso establecer unos condicionantes y unas restricciones iniciales. Una configuración del funcionamiento que pueda ser revisada y mejorada constantemente, pero que establezca un punto de partida.

Describiré más extensamente este funcionamiento en la metodología, pero algunos aspectos importantes merecen ser tenidos en cuenta en este apartado.

En la página web, los artículos de la wiki también contienen unos condicionantes y unas restricciones comunes. De entrada considero importante que cada artículo cuente con cuatro apartados: definición, contexto, respuestas y referentes. En ese orden.

La definición aclara inicialmente a qué concepto problemático se alude. Para ello se contrastan definiciones de diferentes diccionarios como el de la RAE, el Wikcionario o el Espasa-Calpe. También la Wikipedia es una fuente bien consolidada que aporta información útil y precisa sobre conceptos comunes como los que he tratado de utilizar en Arbolístico.

Seguidamente el contexto ubica cada concepto entre sus causas (de dónde viene) y sus

efectos (lo que provoca).

En el apartado de respuestas se incluyen las diferentes reacciones de la sociedad a los problemas planteados. Aquí se pueden situar todo tipo de organizaciones activistas, enlazando también otras problemáticas que puedan abordar cada una.

Finalmente en referentes se incluyen todas aquellas creaciones que guarden relación directa con el tema del artículo. Desde textos legales a canciones, pasando por artes plásticas, investigaciones científicas o ensayos.

En principio no habrán restricciones para colaborar ni en las redacciones ni en los diseños de Arbolístico. Se trata de que sea lo más abierto posible, por lo que en principio se admitirán también modificaciones realizadas desde usuarios anónimos (cuya identificación es la dirección IP desde la que se conectan). No obstante, si hubiera problemas graves de vandalismo o spam en los artículos, podría considerar restringir la edición a usuarios registrados, igual que está por defecto para la subida de archivos.

Resulta evidente que en algún momento se deben establecer algunas restricciones para el buen uso de Arbolístico por parte de la comunidad, pero en primera instancia el objetivo prioritario es crear dicha comunidad.

- **Dispositivos, Medios y Contexto**

Arbolístico consta de varios dispositivos conectados simultáneamente a distintos niveles, sirviéndose asimismo de diferentes medios. Comparte, sin embargo, un mismo contexto; el del arte público con un discurso crítico-pedagógico.

En un primer nivel, el dispositivo inicial consiste en un estarcido sobre pared bicromada horizontalmente que puede ser visualizado en tantos lugares como el tiempo y los recursos me permiten alcanzar. El estarcido¹³ está formado por un mapa conceptual en

¹³ Técnica de grabado consistente en aplicar pintura a través de una plantilla formada habitualmente por un panel de cierta solidez al que se le ha extraído la superficie a pintar.

forma de árbol. En las ramas del mismo se representan textualmente los problemas más importantes de las sociedades actuales con una palabra por cada problema. La forma ha sido trazada de la manera más realista posible, manteniendo el equilibrio entre una adecuada legibilidad y la identificación inmediata de la forma de árbol, que se sugiere ajustando la altura de las letras que forman las palabras a la silueta de la figura.

Cada palabra podría considerarse en sí misma un sub-dispositivo de captación de la atención del espectador, cuya mirada puede que en un primer momento sólo de con uno de los problemas que Arbolístico contiene, que quizás le afecte de una manera en particular, sin llegar a detenerse el tiempo suficiente como para entender el contexto de esa palabra dentro del árbol. Esa palabra, como un meme, puede alcanzar el potencial de generar un tren de pensamientos, una determinada reflexión. El desarrollo de nuevas ideas y la expansión de las mismas.

De esta manera, una segunda visualización puede significar un paso más de entendimiento del lugar que este problema ocupa dentro del esquema sistémico.

Como he mencionado antes, figurativamente se pretende una identificación instantánea de la representación del árbol. Se trata de un elemento universal, utilizado innumerables veces como metáfora visual. También el propio árbol del problema (*problem-tree*) es un dispositivo usado comúnmente en la resolución de problemas en contextos muy diferentes, el cual se utiliza para identificar las causas/raíces y así alcanzar soluciones efectivas y duraderas.

A un nivel superior en cuanto a alcance, se encuentra la vertiente digital del proyecto en una página web cuyo portal es un menú realizado con el mismo diseño de árbol que podrá verse en las calles, o la versión más actualizada del mismo, permitiendo introducirse dentro de cada concepto para estudiarlo o desarrollarlo colaborativamente en la Red, creando nuevas versiones o ampliando las existentes. Esta página web, como dispositivo cumple de entrada con una doble función. La primera, dar continuidad al encuentro del espectador con la obra en la calle. Seguidamente, permite ahondar en el contexto y los conceptos que allí figuran.

La conexión entre estos dos niveles se realiza con la ayuda de un código QR estarcido

junto al árbol, que mediante una aplicación muy común en los móviles de últimas generaciones permite acceder o guardar la dirección de una página web, en este caso arbolistico.com. Naturalmente a este código acompañará el nombre escrito en texto para quien prefiera guardar la información de manera más tradicional.

Otro dispositivo de conexión entre la imagen a pie de calle y la imagen en la Red es la documentación fotográfica, que supone un registro de la obra ante su evidente naturaleza efímera.

Los medios utilizados en este proyecto pueden considerarse según la definición de Régis Debray¹⁴ de varias maneras. Por un lado, el árbol, con su estructura fractal tanto en ramas como en raíces, permite un procedimiento de simbolización idóneo para representar un mapa conceptual. La síntesis de conceptos en palabras, que a su vez forman un esquema de árbol, basa su potencial atractivo estético en una composición tipográfica ajustada a dicha figura de árbol.

El código social de comunicación primario es el del idioma de las palabras que compongan Arbolístico, concebido para ser posible su traducción a tantos idiomas como sea posible (su versión en inglés, se llamará previsiblemente Holistree). Más allá de los idiomas, el código social en que se presenta Arbolístico es el del arte urbano, como tendencia artística de carácter habitualmente transgresora, subversiva, efímera y en ocasiones repetitiva o insistente. A un nivel más amplio que implica el análisis conceptual de la obra, se plantea un pensamiento crítico, basado en las evidencias. Complejo, en cuanto al amplio enfoque que requiere presentar una problemática holística. Y radical, por su vocación de hallar las raíces de los problemas.

Finalmente, entendiendo el medio como soporte físico, se propone partir de un tipo concreto de fachadas muy habitual en muchos lugares que consta de una franja inferior de un color más oscuro que el resto de la fachada. De esta manera, se convierte esta línea divisoria de colores en el horizonte sobre el cuál se pintan en la parte superior tronco y ramas, y en la parte inferior las raíces. La pintura se aplica a través de una una plantilla de

¹⁴ Debray, Régis. 2000. *Introducción a la Mediología*. Barcelona: Paidós.

acetato con el diseño más reciente de Arbolístico, otra con el código QR y otra con el texto [“arbolistico.com”](http://arbolistico.com)

Sin embargo el medio como soporte por excelencia, tanto en lo relativo a la difusión de la obra como a su vertiente participativa, será la Red, donde podrá evaluarse con mayor exactitud el impacto del mensaje y sus repercusiones.

El contexto en que se inscribe el proyecto es el del arte público comprometido con un discurso crítico-pedagógico, que aliente la participación del espectador y su entendimiento de las problemáticas más representativas de las sociedades actuales.

En el siguiente apartado desarrollaré más extensamente un análisis de los contextos que han resultado relevantes en la gestación de este proyecto.

CONTraicEXTOS

Fase de gestación, condiciones previas al desarrollo inicial del proyecto.

*Te tomas la píldora azul, la historia termina, te despiertas en tu cama y crees lo que quieras creer. Te tomas la pastilla roja, te quedas en el país de las maravillas, y yo te muestro hasta dónde llega el agujero de la madriguera.
Morfeo en Matrix.*

- **Personal**

- **Experiencia**

A principios de este milenio comencé a interesarme por lo que se había dado en llamar en algunos círculos Cultura Urbana o simplemente Hip-Hop. Llevé a cabo algunas piezas muy básicas de graffiti, pero sobretodo me impliqué en el ámbito musical, produciendo normalmente mis propias canciones o las de otros y desarrollando unas temáticas en las letras de muy amplio espectro, donde sin embargo solía haber una tendencia a la crítica social y la filosofía.

Comencé a dedicarle tiempo y seriedad al activismo en el año 2009, cuando descubrí una alternativa integral al sistema actual explicada en el documental Zeitgeist Addendum, que dió inicio al Movimiento Zeitgeist, y más tarde extendida en Zeitgeist Moving Forward. La Economía Basada en Recursos ofrece una solución de raíz para todos los problemas que genera el Sistema Monetario. Sustituye la propiedad por el acceso, que es administrado informáticamente por una red abierta a la ciudadanía teniendo en cuenta las necesidades de todos por igual y manteniendo un equilibrio dinámico¹⁵ con el medio ambiente.

En el Movimiento Zeitgeist he asumido roles de coordinación del equipo creativo y de coordinación local en Valencia.

Paralelamente, y tratando de encontrar el foco de acción más efectivo para poner en

¹⁵ El Equilibrio Dinámico es un concepto perteneciente a la Teoría de Sistemas que ocurre cuando dos procesos reversibles ocurren al mismo paso. <http://es.wikipedia.org/wiki/Equilibrio_din%C3%A1mico>

marcha una transición, di con el Partido de Internet, que propone aplicar mediante sus representantes electos una Democracia Líquida, la cual podría definirse como lo mejor de la democracia directa y de la representativa, utilizando para ello tecnología que podría ser fácilmente accesible hoy en día para toda la población.

He ocupado durante el año pasado el cargo de vicesecretario general y en los inicios del partido coordiné el grupo de soporte y comunicación interna.

Mi activismo en ambas organizaciones responde en el fondo a un eje común, el del uso del progreso científico-tecnológico para el bien común, cuestionando la necesidad de un Sistema Monetario obsoleto que más que incentivar parece estar lastrando la evolución de nuestra especie.

Más allá de los colectivos a los que me sume, soy un firme defensor del pensamiento crítico. Considero además un grave error ligar los egos individuales a los colectivos, pues generan una exclusividad y una separatividad que entorpece la unión que necesitamos para hacer real el cambio por el que luchamos.

Durante este último año, he complementado la formación del máster con varios MOOC (Massive Online Open Course) de la plataforma Coursera¹⁶ que han resultado ser muy instructivos. He finalizado satisfactoriamente los cursos de Pensamiento Crítico para Retos Globales, Principios de Macroeconomía, Desarrollo Democrático, Genes y Condición Humana (Desde el Comportamiento a la Biotecnología), y Pensamiento Científico.

He trabajado también durante este año 2013 como técnico audiovisual en los estudios de Polimedia, que realizan este tipo de cursos y más material docente para la UPV.

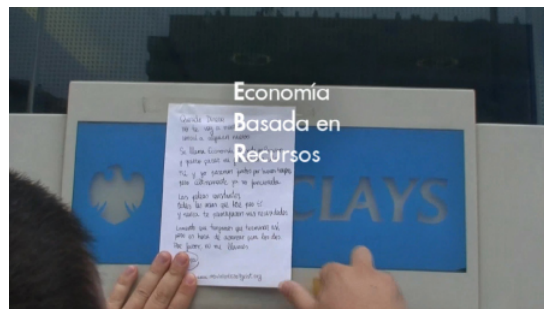
De vuelta al ámbito artístico, durante mi estancia en Polonia con una beca Erasmus en el año 2010, realicé un proyecto de campaña educativa multilingüe (inglés, polaco y

¹⁶ **Coursera** es una plataforma de educación virtual gratuita nacida en octubre de 2011 y desarrollada por académicos de la [Universidad de Stanford](https://www.stanford.edu/) con el fin de brindar oferta de educación masiva a la población mundial (*Massive Online Open Course*), con cursos en inglés y otros idiomas como el español, francés, italiano y chino. Coursera ofrece cursos gratis de temas variados a niveles universitarios pero abiertos a todos los sectores de la población. <<https://www.coursera.org/>>

español), en la que se advertía sobre la evidente función y el riesgo implícito de la publicidad. Por postergar algunas decisiones sobre la puesta en marcha de la campaña, se quedó por empezar, pero tengo la certeza de que en algún momento la llevaré a cabo de una forma u otra.



En 2011 realicé un par de proyectos en el espacio público. Durante el verano organicé junto a varios amigos de Polonia y Valencia una acción¹⁷ consistente en poner en los cajeros automáticos una copia de una carta dirigida al dinero por parte de la Tierra. Esta acción se coordinó internacionalmente a través del Movimiento Zeitgeist, como campaña de difusión de la Economía Basada en Recursos.



En octubre llevé a cabo una intervención publicitaria (o adbusting) en L'Eliana que llevaba

¹⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=gs_ThikUirs&feature=relmfu>

preparando desde mucho tiempo atrás. Modifiqué el eslogan de las seis vallas publicitarias de un elitista colegio privado que habían alrededor del pueblo, que pasó de decir “Formamos Líderes” a “Formamos Títeres”¹⁸. A día de hoy el colegio ha retirado la mitad de las vallas y en las que quedan ya no utiliza el eslogan elitista anterior.



Por último ha resultado especialmente significativa, durante mi estancia en 2012 en Pekín

¹⁸ <<http://www.youtube.com/watch?v=-5EUXR-0V9c&feature=plcp>>

con una beca Promoe, la coincidencia a finales de mayo con el Equipo Plástico¹⁹, formado por varios artistas muy importantes dentro de la escena del arte urbano: Nuria Mora, Nano4814, Sixe y Eltono. Pude coincidir con ellos durante un par de días que realizaron una instalación en el hall del Instituto Cervantes y un mural en la cristalera del ascensor del edificio llamado Nali Patio, situado justo frente a la ventana de mi habitación en Pekín.



[Nali Patio, Pekín 2012]

- **Motivación**

Desde hace mucho tiempo vengo reflexionando sobre el sentido del arte en el mundo contemporáneo. Vivimos un momento en que el conocimiento científico ha alcanzado un nivel tan sólo superado por la mala gestión que hacemos del mismo. Siendo técnicamente posible alimentar correctamente a toda la población del planeta, sólo para empezar, seguimos estancados en un sistema monetario obsoleto que lo impide. Observo la humanidad como un organismo enfermo en el que los humanos somos células con una capacidad de decisión limitada pero habitualmente infravalorada. Podemos decidir si queremos perpetuar esta enfermedad o si queremos sanar, mejorando por extensión la salud de la Tierra, el ecosistema general que habitamos. Desde nuestra individualidad como seres humanos, podemos decidir si queremos un

¹⁹ <<http://www.equipoplastico.com/>>

cambio positivo en la humanidad como especie que facilite su supervivencia mediante una mejor adaptación al medio y al contexto del progreso histórico desarrollado por la ciencia y la cultura.

En ese sentido, he observado como en mayor o menor medida los diferentes oficios pueden aportar algo a este cambio.

Hay ingenieros diseñando máquinas que acabarán por liberar del trabajo duro y repetitivo a la humanidad. Hay médicos sanando cada día más eficazmente casi cualquier enfermedad. Profesores divulgando los modos más eficaces de pensamiento. Hay programadores desarrollando sistemas de voto seguro por internet delegable temáticamente en la medida en que se quiera. Hay hasta arquitectos diseñando ciudades sostenibles en equilibrio con la naturaleza.

Por eso, llegado a este punto, con mi licenciatura bajo el brazo, me pregunto: ¿Qué aporta el arte, como labor, al cambio?

Como dijo Ernst Fischer en *La necesidad del arte* (1967):

“La ciencia y el arte son dos maneras muy diferentes de dominar la realidad, y toda comparación directa nos llevaría a error. Sin embargo, es indudable que el arte también descubre nuevos dominios de la realidad haciendo visible y audible lo que antes era invisible e inaudible.”²⁰

Puede resultar interesante plantear el arte como un estímulo sanador, un desprogramador cultural que facilite la transformación social necesaria para nuestra supervivencia como especie, algo necesario y urgente.

No significa esto que el arte deba reducirse con exclusividad a este propósito, pero podría resultar especialmente importante en estos tiempos de múltiples crisis.

Por ello este proyecto tratará de desarrollarse en un terreno fértil y propicio para la investigación como es el denominado arte urbano y especialmente el activismo.

Siento un gran aprecio por ese tipo de obras en su más amplio espectro, desde las más

²⁰ Fischer, Ernst. 1967. La función del arte en *La necesidad del arte*, editado por Edicions 62. Barcelona, España.

sutiles a las más explícitas. Desde la inesperada experiencia estética que irrumpe fuera de contexto sembrando una semilla de rebeldía, al mensaje directo que acapara la mirada y pone en marcha un determinado tren de pensamientos.

- **Contenido**

- **Activismo Radical**

Resulta reiterativo recordar uno de los casos más escandalosos de manipulación lingüística por parte de los medios de comunicación; el uso del término *radical* como sinónimo de violento.

No está de más mencionar por tanto que su acepción principal es la de “Perteneiente o relativo a la raíz”, y en el ámbito del activismo es especialmente importante.

El activismo consiste esencialmente en señalar problemas y proponer soluciones. Ponerlas en práctica de la mejor manera posible. Para entender los problemas dentro de la complejidad que caracteriza a las sociedades actuales, y por tanto ser capaz de aportar soluciones efectivas y duraderas, el activismo debe radicalizarse. Esto no significa romper escaparates o quemar contenedores, sino indagar en las causas primeras que originaron el problema que tratamos de resolver y actuar en consecuencia.

Al observar los grandes problemas que afectan al mundo moderno, se aprecia cómo todos tienen un factor común que está en su origen y los va perpetuando a través de los tiempos. El Sistema Monetario Internacional se ha extendido en las últimas décadas, estandarizándose en la gran mayoría de países sin importar la adscripción ideológica de sus gobiernos. Este colonialismo monetario se ha extendido en gran medida a través de tres instituciones; La Organización Mundial del Comercio (OMC), el Fondo Monetario Internacional (FMI) y el Banco Mundial (BM). Este triángulo de hierro, como lo denomina

Juliette Beck²¹, ha generado en sus años de existencia los mayores niveles de corrupción y desigualdad que se han visto, con la excusa de promover el crecimiento económico, la estabilidad financiera y el desarrollo. Originariamente fueron creados para formar parte de la ONU, pero en la práctica siempre han estado controlados por banqueros y economistas de los Estados Unidos y Europa. No son por tanto instituciones democráticas, sino que están gobernadas por los poderes macroeconómicos, que a su vez controlan los gobiernos de los países, estabilizando o desestabilizando sus economías como herramienta eficaz para imponer una determinada agenda política más allá del partido de turno que alcance el poder a través del proceso electoral.

Identificar esta causa común en la inmensa mayoría de problemáticas sociales es un paso importante. Siempre he mantenido un escepticismo crítico hacia organizaciones activistas de todo tipo que tratan de resolver problemas sin profundizar en sus causas. Es evidente que realizan una labor de apoyo importante hacia las personas que sufren las consecuencias directas de dichos problemas. De hecho muchas veces son esas mismas personas las más capaces de empatizar hasta el nivel de participar activamente en organizaciones para prevenir el problema que han sufrido. Se ha configurado así un activismo cuyo punto de partida tiene mucho de terapia grupal, y a veces poco análisis profundo sobre el origen del problema.

Preguntada por la respuesta de la gente a la que se había ayudado parando su desahucio, Ada Colau respondía hace poco en una entrevista relacionada con su actividad como portavoz de la Plataforma de Afectados por las Hipotecas (PAH):

“Responden ya no con agradecimiento, sino con implicación. Independientemente de lo que consiga de las Administraciones, la plataforma ya ha ganado. La gente llega con la autoestima por los suelos, encuentran apoyo y después tienen más ganas de ayudar a otros. Es un proceso que casi todo el mundo explica como un renacer: el paso de afectado a activista. Es lo más bonito que he visto en mi vida.”

Y en relación a la motivación de los activistas:

²¹ Beck, Juliette. 2001. *“Para acabar con el triángulo de hierro”*. *Tómatelo como algo personal*, pp.222-223. Editorial Icaria.

“El activismo de miles de personas no se explicaría si no fuera porque es altamente gratificante. Si fuera solo sacrificio, no habría miles de personas entregadas a esta causa. El proceso de empoderamiento, de ver que nuestra capacidad de transformación es mayor de lo que nos habían dicho, produce satisfacción. La plataforma te da más de lo que tú le das a ella. Eso explica que el movimiento crezca cada día.”²²

No trato de poner en tela de juicio la importante función social que realizan este tipo de organizaciones, focalizando toda su atención en un problema concreto. De hecho no creo que haya nada de malo en tratar de mitigar las consecuencias del Sistema Monetario, allá donde aparezcan. Sin embargo, a la larga resulta frustrante ver cómo se dedican tantas energías y buena voluntad en mantener controlado un problema que quizás si fuera más evidente se invertirían más esfuerzos en tratar de resolverlo de raíz.

Para explicar esta aparente contradicción considero relevante explicar una pequeña clasificación que he ido desarrollando en diferentes pasos, niveles o grados de radicalización del activismo.

El primer paso para salir de la apatía social es el más importante y desde luego el más difícil. Suele darse comúnmente por pura empatía o a causa de algún suceso doloroso en la propia persona o alguien cercano, produciendo lo que se conoce como *sensibilización*. Son muy comunes los trabajos artísticos, especialmente en el cine y la publicidad, que tratan de provocar este primer paso a través de la empatía. El problema es que suelen tener un efecto limitado, y si se abusa de ciertos recursos, pueden acabar provocando el efecto contrario al deseado, causando insensibilización o incluso rechazo.

El segundo paso podría considerarse la *indignación*. A raíz de la conocida manifestación del 15 de mayo de 2011, y las posteriores acampadas que los medios bautizaron como movimiento 15M, se ha convertido en un lugar común hablar de “los indignados” como un colectivo concreto e identificable. Como si la indignación fuera una afición más igual que

²² López Iturriaga, Mikel. 2013. *Ada Colau: “En España puedes ser un mafioso y disfrutar de reconocimiento oficial”*. El País. <http://elpais.com/elpais/2013/07/25/eps/1374754845_971730.html>

el fútbol o la música. Lo cierto es que se trata de un sentimiento negativo, compartido por millones de personas y provocado por las causas más diversas.

La diferencia entre sensibilización e indignación puede parecer sutil, pero hay una diferencia importante; la movilización. Mientras una gran mayoría de personas suelen declararse sensibilizadas hacia los problemas de más candente actualidad, especialmente cuando existen unas víctimas claras, siempre es sólo una pequeña parte la gente que realmente se implica, tratando de solucionar el problema, o al menos suavizar las consecuencias. Quizás uno de los caminos más clásicos para transitar este paso entre la sensibilización y la indignación sea el momento en que alguien cercano o uno mismo se sabe víctima del problema.

Un tercer paso podría denominarse como *entendimiento global*, en el cuál toda la indignación se contextualiza, pudiendo identificar las causas de los problemas que anteriormente provocaron sensibilización e indignación. Llegados a este punto, hay un gran riesgo de regresión. Esto se debe a la sensación de vértigo o angustia que provoca empezar a vislumbrar la magnitud del problema, pudiendo llevar al pesimismo y de vuelta una vez más a la apatía. El proyecto Arbolístico centra gran parte de su acción comunicativa en este nivel de profundidad.

Finalmente, un cuarto paso al que podría llamar *difusión y práctica de soluciones* supone la identificación de las raíces del problema y la actuación sobre ellas, haciendo especial hincapié en la difusión, que provoque un efecto en cadena, pero sobretudo en la práctica, que siempre es la manera más efectiva de difundir algo.

Evidentemente, la difusión y práctica de soluciones se puede realizar desde cualquiera de los niveles anteriores, sin embargo, sin haber pasado antes por el entendimiento global, dichas soluciones serán parciales y difícilmente harán más que paliar los efectos de formar temporal. Es más, en ocasiones pueden significar un efecto balsámico sobre los dos primeros niveles, ayudando a mantener la llamada paz social en momentos de creciente opresión por parte del Sistema Monetario.

En el caso que antes citaba de la PAH, pienso que han puesto en práctica de manera

brillante, un activismo efectivo sobre un problema concreto. Se han combinado soluciones puntuales, como la paralización de los desahucios o los escraches, con iniciativas de más alcance como la Iniciativa Legislativa Popular por la Vivienda Digna o la más reciente Obra Social de la PAH, en la que están realojando a personas desahuciadas en viviendas vacías pertenecientes a entidades bancarias rescatadas con dinero público.

La organización de acciones concretas con un objetivo claro, como parar un desahucio, resulta además muy gratificante para los activistas, lo que conlleva que en cada nueva acción se sumen más personas. Esto contrasta llamativamente con otras acciones más ambiciosas o con fines más utópicos, llevadas a cabo por otras organizaciones, como las convocatorias durante el último año a rodear el congreso de la Plataforma En Pie, que acabaron con una gran frustración y un necesario ejercicio de autocrítica²³.

Siguiendo estos niveles, se pueden referenciar a lo largo de Arbolístico diferentes organizaciones como la mencionada PAH, que se situaría claramente en el segundo nivel, trabajando con la indignación ciudadana en las ramas del desahucio y el desamparo, que ramifican desde la base de la desigualdad, o en el tema de la deuda, que tampoco queda lejos. Otras organizaciones no gubernamentales como Intermón Oxfam o Acción Contra el Hambre trabajan más mediante campañas de sensibilización, cuyo objetivo prioritario es recabar fondos para financiar proyectos solidarios que tratan de paliar los problemas de hambre y esclavitud, ramas centrales de la desigualdad.

A un nivel mayor de profundidad, actuando sobre la causa común de tantos problemas, asociaciones como ATTAC llevan años proponiendo acciones concretas que si quizás no detengan al menos frenen la tendencia. Susan George, presidenta honoraria en Francia de la organización y de la junta del Transnational Institute (TNI), realizó una certera observación sobre la virulencia que ha supuesto en las últimas décadas el neoliberalismo, la última forma de ideología (casi religión) con que se ha manifestado el Sistema Monetario en un creciente número de países.

“A partir de un pequeño embrión en la Universidad de Chicago, con el filósofo-economista

²³ <<http://plataformaenpie.wordpress.com/2013/06/12/serie-de-comunicados-post-25a-comunicado-no-3/>>

Friedrich von Hayek y sus alumnos, como Milton Friedman, los neoliberales y sus patrocinadores han creado una enorme red internacional de fundaciones, institutos, centros de investigación, publicaciones, académicos, escritores y mercenarios de las relaciones públicas para desarrollar, envolver y promover implacablemente sus ideas y su doctrina.”²⁴

El Transnational Institute²⁵, por su parte, genera análisis radicales y críticas sobre cuestiones globales candentes, forma alianzas con movimientos sociales y propone alternativas para un mundo más sostenible, justo y democrático.

El Movimiento Zeitgeist trabaja en una similar, tratando de señalar incongruencias del Sistema Monetario como el desempleo tecnológico o la obsolescencia planificada. Tiene unos planteamientos de activismo de base y ciberactivismo, con una estructura organizativa bastante reducida para su alcance internacional y un grado de profesionalización mínimo o nulo.

Por último, es muy destacable la actividad de una organización llamada Open Source Ecology, en la cual ingenieros de todo el mundo tratan de diseñar herramientas de código abierto esenciales para el inicio de nuevas comunidades que emergen al margen del sistema.

El pensamiento radical está vinculado al principio de todo conocimiento científico, ya que éste se ha construido principalmente a través del cuestionamiento sistemático de la realidad. En el estudio de todo tipo de fenómenos es esencial definir unas causas y unas consecuencias, que dotan de estructura al inmenso árbol del conocimiento que hemos alcanzado en la actualidad.

El pensamiento crítico resulta una práctica imprescindible para el conocimiento civilizado, pero además es especialmente importante en combinación con el pensamiento radical y científico. Sin él, el radicalismo podría quedarse estancado dentro de la zona cómoda de lo conocido. La ciencia sin pensamiento crítico corre el riesgo de ser corrompida por

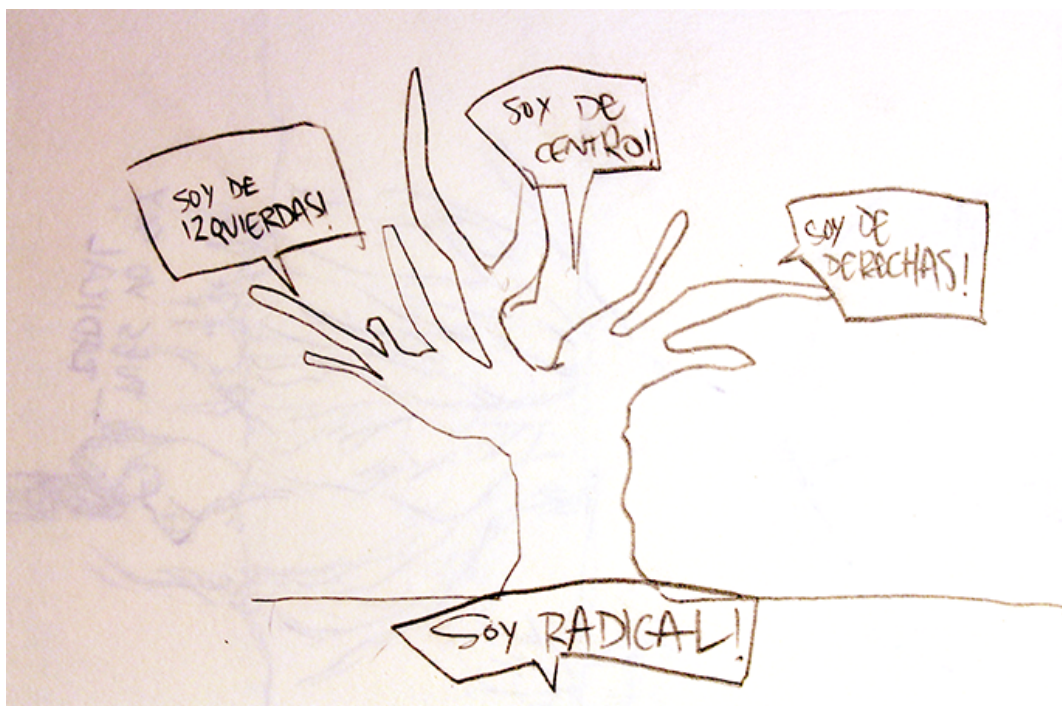
²⁴ George, Susan. “De cómo una locura colectiva se ha apoderado del mundo”. *Tómalo como algo personal*, pp.184-190. Editorial Icaria. 2001.

²⁵ <<http://www.tni.org/es>>

intereses de todo tipo, especialmente de los financiadores de las propias investigaciones, silenciando aquellos estudios que puedan no resultarles convenientes.

Por último, el pensamiento complejo, conocido a través de los estudios de la complejidad, plantea la importancia de no sólo radicalizar el pensamiento científico, buscando siempre las causas y consecuencias, sino también de saber contextualizarlo y de reconocer las múltiples interconexiones existentes entre campos aparentemente muy distantes.

Antes de plantearme Arbolístico como un mapa conceptual en tres grandes niveles (ramas, tronco y raíces) comencé bocetando una idea que me rondaba por la mente desde hacía tiempo; la analogía entre los problemas de la sociedad actual y las ramas de un árbol. Se ven noticias cada día que evidencian cómo los profesionales políticos de cualquier afiliación no saben resolver esos problemas, máxime cuando en ocasiones el problema son ellos mismos. Cada uno va podando por su lado, ya sea izquierda o derecha, tratando de paliar los efectos podando un poco las ramas, pero muy pocos profundizan hasta las raíces.



[Boceto primitivo de Arbolístico. "Pues yo soy radical."]

- Artivismo

Volviendo al terreno artístico me ha resultado especialmente clarificadora la visión sobre *la función del arte* de Ernst Fischer. En el capítulo inicial de *La necesidad del arte*²⁶, el autor habla del arte como un medio de establecer un equilibrio entre el hombre y el mundo circundante, sin embargo entiende ésta como una función primaria, y se pregunta si no habrán aparecido nuevas funciones a medida que la sociedad ha ido cambiando. Para dar respuesta a ésta y otras preguntas, parte de la premisa de que el arte es y será siempre necesario.

El hombre, dice Fischer, quiere ser algo más que él mismo, se rebela contra el hecho de tener que consumirse dentro de los límites de su propia vida, quiere convertir en *social* su individualidad. El arte es el medio indispensable para esta fusión del individuo con el todo.

Citando a Bertolt Brecht, hace referencia a que en un mundo alienado el espectador ha de hacer algo más productivo que limitarse a observar, ilustrando la idea de que la función del arte cambia al cambiar el mundo.

En los orígenes el arte tuvo una función cercana a la magia, que aún se mantiene latente, pero en estos tiempos, la función más necesaria es ilustrar y estimular la acción, permitiendo conocer y cambiar el mundo.

Coincido totalmente con los planteamientos de Fischer y creo que podrían considerarse casi como un manifiesto artivista. Por ello me ha parecido apropiado introducir el artivismo con sus ideas, aunque la palabra en cuestión no se haya popularizado hasta esta última década.

- Documental crítico

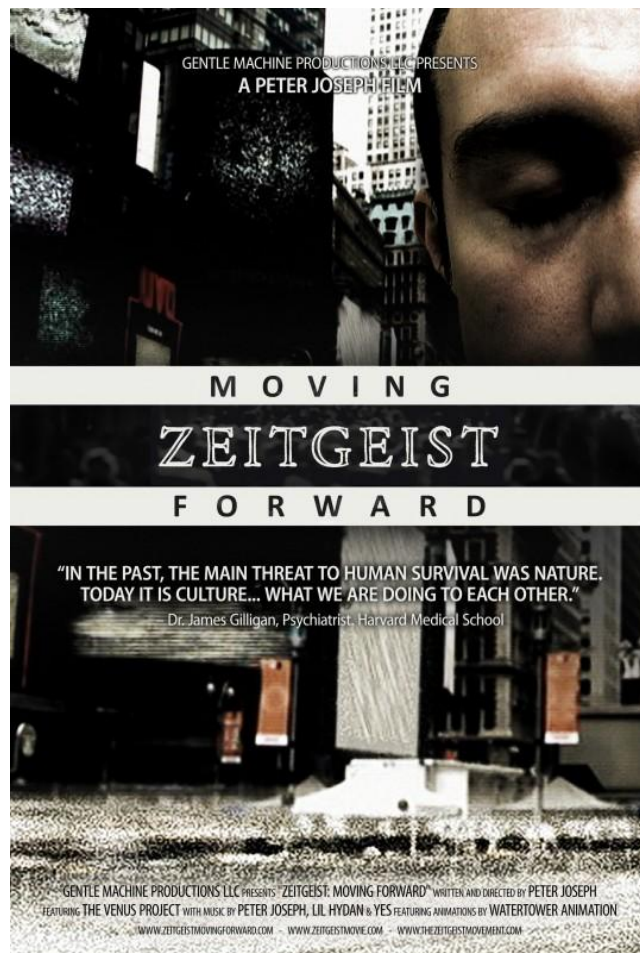
El término *artivismo* viene siendo usado desde el año 2003, cuando se empezó un festival

²⁶Fischer, Ernst. 1967. La función del arte en *La necesidad del arte*, editado por Edicions 62. Barcelona, España.

de cine en Los Angeles llamado *Artist*²⁷.

Dicho festival premia obras de carácter activista en cinco categorías; Derechos Humanos Internacionales, Preservación del Medio Ambiente, Defensa Animal, Defensa de la Infancia, y la categoría principal, Espíritu Activista.

En los años 2007 y 2008 el festival premió con su máximo galardón a las películas *Zeitgeist* y *Zeitgeist: Addendum*, respectivamente. Éstas son las dos primeras obras documentales de Peter Joseph²⁸, músico, cineasta y activista. Sin embargo, la tercera, llamada *Zeitgeist: Moving Forward* supone el compendio más fundamental en las cuestiones clave que afectan a las sociedades, algunas desde su propio nacimiento como tales.



[Cartel de *Zeitgeist: Moving Forward*.]

²⁷ <<http://artist.com/>>

²⁸ <<http://peterjoseph.info/>>

El documental se divide en cuatro partes de unos cuarenta y cinco minutos. La primera, llamada Naturaleza Humana gira en torno al comportamiento humano en relación a ésta y llega a la conclusión de que el entorno social y cultural condicionan en gran parte el comportamiento humano. La segunda parte, llamada Patología Social, explora el paradigma de nuestra economía moderna desde sus orígenes y analiza críticamente sus consecuencias más significativas. La tercera parte, llamada Proyecto Tierra, igual que en la última parte de *Zeitgeist: Addendum*, presenta de manera más clara y mejorada visualmente la alternativa al Sistema Monetario para mejorar la condición humana; un nuevo modelo económico llamado Economía Basada en Recursos. La cuarta parte, llamada Alzamiento, hace una descripción dura y realista sobre la situación mundial actual. La película termina en una escena de ficción con manifestantes rodeando Times Square (Nueva York), la cual sucedería nueve meses después como réplica estadounidense (y ampliamente seguida en muchos puntos del planeta) de los movimientos sociales surgidos a raíz del 15 de mayo en España. El cual evidentemente también sucedió como réplica²⁹ de otras movilizaciones similares anteriores.

A través de las explicaciones de varios científicos, y apoyándose en una gran cantidad de estudios y experimentos realizados, se confirma la hipótesis planteada ya en sus anteriores obras, e hipótesis clave de este proyecto; de cómo el Sistema Monetario afecta negativamente a la Humanidad.

“La fuente más grande de desperdicio, agotamiento y contaminación. El mayor proveedor de violencia, guerra, crimen, pobreza, maltrato animal e inhumanidad. El generador más grande de neurosis social y personal, desórdenes mentales, depresión, ansiedad. Por no mencionar la fuente más grande de parálisis social,

²⁹ Utilizo para describir estos sucesos el término *réplica* en un sentido metafórico de sismica social, ya que para nada estos movimientos sociales que se han ido sucediendo cada vez con mayor frecuencia por todo el mundo han sido iguales unos de otros. Efectivamente han tenido en común las nuevas tecnologías de la información, y una protesta dirigida cada vez de manera más radical (en el sentido original, siempre), pero cada una ha ido aportando nuevas propuestas, nuevas soluciones puestas a disposición de la inteligencia colectiva que se construye en (la) Red.

que no nos deja transitar hacia nuevas metodologías de salud personal, sostenibilidad global y progreso en este planeta. No es ningún gobierno o legislación corruptos, ni ninguna corporación deshonesto o cártel bancario. Ni un defecto de la naturaleza humana, ni tampoco una conspiración secreta y oculta que controla el mundo.

Es, de hecho, el Sistema Socio-Económico en sí, desde su propia base.”³⁰

La tercera parte, en la que se propone una alternativa sistémica, plantea un interesante ejercicio de imaginación, ante la posibilidad de empezar de cero, en una copia exacta de la Tierra en algún lugar del espacio en el que la evolución humana nunca llegó a suceder. Ante esta posibilidad, y asumiendo como meta la supervivencia de la especie humana en las mejores condiciones posibles, se propone el uso de la ciencia como método con la constante capacidad de corregirse si sus metas no se están alcanzando.

R. Buckminster Fuller fue uno de los iniciadores del tren de pensamiento que consideró la Tierra como una nave espacial en la cual la humanidad fuera una pasajera que tenía que funcionar de manera adecuada si quiere seguir a bordo³¹.

Al final de *Zeitgeist: Addendum* se lanza la propuesta de unirse a un llamado Movimiento Zeitgeist, cuyo objetivo es poner en marcha y potenciar la transición hacia el nuevo modelo económico propuesto.

Como ya he mencionado en mi contraicexto personal, me uní y he participado bastante activamente en este movimiento desde el principio. La creación y expansión de este movimiento a escala mundial es un tema interesante de estudio que aquí no me puedo permitir, pero podría perfectamente llegar a ser un caso de estudio significativo en el futuro.

En una de las reuniones más agradables que recuerdo, reunión física de varios días (la

³⁰ Joseph, Peter. *Zeitgeist: Moving Forward* (25/01/2011). Gentle Machines Productions. <http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=4Z9WVZddH9w#t=5328>

³¹ Fuller, R. Buckminster (1969). *Operating Manual for Spaceship Earth*. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press.

mayoría eran y siguen siendo virtuales), en una casa campestre cerca de Alcoy.

Me junté con un par de compañeros para trazar lo que sería la estructura para un documental con el mismo tipo de contenido que la trilogía de Zeitgeist pero más orientado en los casos y entrevistados presentados en este país. El documental nunca llegó a realizarse, pero en la lluvia de ideas cayeron algunas muy interesantes.

Hablamos de la posibilidad de partir de una especie de animación introductoria, reinterpretando el Mito de la Caverna. Aunque nunca lo llevamos al papel, y quizás la versión en mi memoria esté muy contaminada por mis propias ideas, adjunto a continuación lo que hubiera sido el guión literario de esta pieza de animación que quizás algún día llegue a realizar:



[Boceto del StoryboardMap]



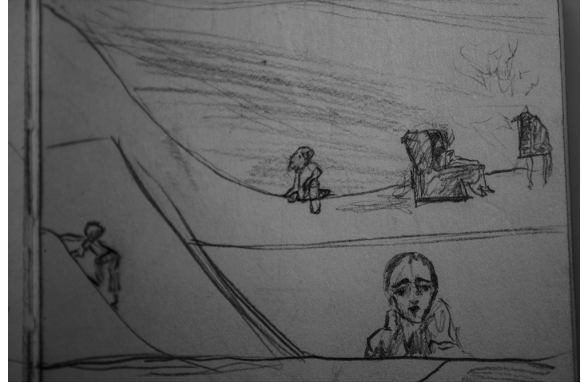
Una familia básica sentada en un sofá viendo la tele. Parecen estar en el fondo de una cueva y a su alrededor no hay nada más que el sofá y la tele, que es el único foco de luz en la cueva, iluminando sus rostros de total aburrimiento y pasividad. La imagen se va centrando en el niño.



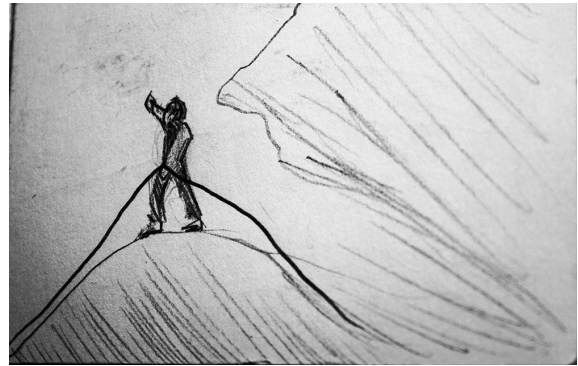
De pronto, algo captura la atención del niño más allá de la tele, aunque en un primer momento se interesa por ese nuevo punto de atención con el mismo gesto con que miraba a la tele.

En la pared del fondo de la cueva, parece haber un pequeño reflejo de luz que proyecta unas sombras que se mueven. Quizás el niño no lo sepa, pero son las ramas de un árbol. Finalmente el niño se levanta del sofá y camina hasta chocar con la pared. Perplejo, trata de tocar aquél elemento extraño que ha aparecido en su oscura pared, dándose cuenta cómo ahora las débiles sombras se están reflejando sobre sus manos.

Decide darse la vuelta y un pequeño pero potentísimo destello de luz lo deja cegado durante unos segundos.



A sus pies nota el cable de la televisión, que se aleja del aparato en dirección al origen de la luz en el exterior de la cueva. Agarrándose al cable comienza a seguir un camino lleno de baches y una subida en la que casi tiene que utilizar el cable como cuerda para escalar. A medida que se va acercando a la salida, la luz se hace más abundante y sus ojos siguen sin ser capaces de ver nada.



Al alcanzar la boca de la cueva, y completamente a ciegas, el niño recorre el tramo final del cable, en un pequeño descenso que lo lleva a dar con un tronco, en el cual se encuentra incrustado el enchufe que alimenta el televisor.



Palpando el tronco, sin poder aún enfocar la vista, se da cuenta de que es un enorme

tronco, que ni varios niños como él podrían abrazar juntos. Tratando de rodearlo, descubre al punto de caer que el árbol está en el borde de un enorme acantilado.



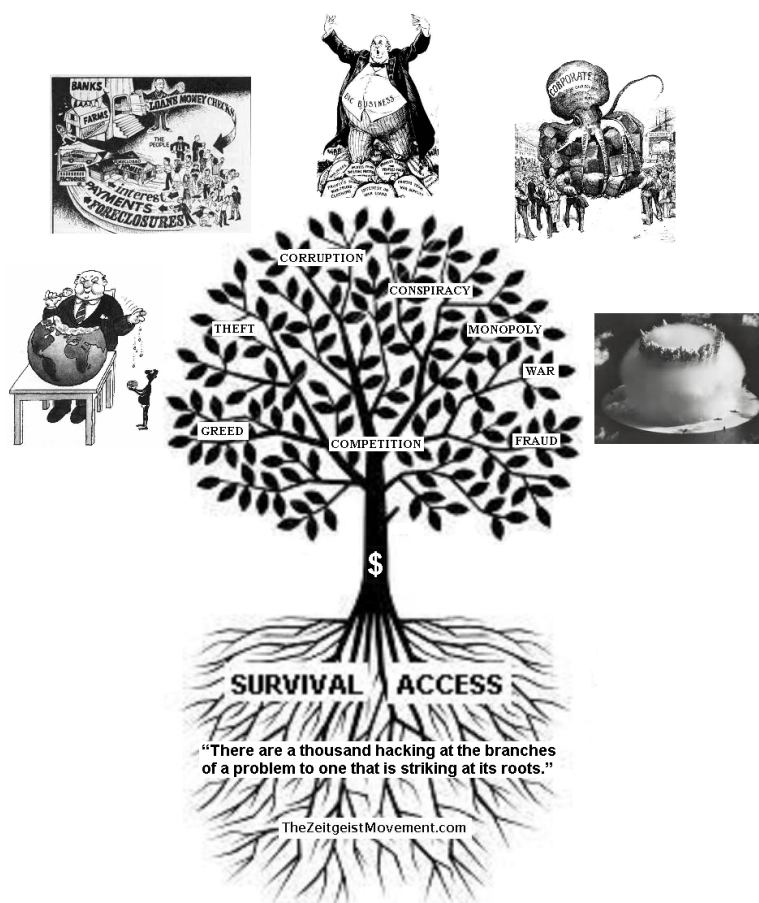
Desde ese punto, se amplía la imagen descubriendo el árbol, también con grandes ramas, sin apenas follaje, y más abajo unas raíces al descubierto. En el tronco, en cada raíz y también en cada ramas podemos observar diferentes palabras que hacen referencia a diversos problemas sociales.

Como se habrá podido adivinar, este árbol sería Arbolístico, y esta sería visualmente la mejor manera en que se me ha ocurrido que se podría presentar el proyecto.

Para finalizar, dejo constancia de una posibilidad que me parece muy interesante. La animación en general me la imagino en una técnica muy básica y suelta, quizás a una sola tinta negra. Sin embargo el árbol podría aparecer en un modelado tridimensional de gran realismo, en el que las palabras parecieran haber sido talladas sobre tronco, ramas y raíces. Además, una bonita manera de conectarlo con todo el trabajo previo, podría ser acabar con un encuadre del árbol idéntico a la manera en que Arbolístico aparecería en la página web, pasando entonces sin que se notara absolutamente nada visualmente, a la posibilidad de utilizarlo como menú, generando algún efecto de interacción al pasar el ratón por encima, o incluso pudiendo moverse alrededor tridimensionalmente, alcanzando nuevos conceptos que pudieran no estar visibles en el diseño bidimensional.

Y así, lo que iba a ser la estructura argumental de un proyecto frustrado de audiovisual, ha acabado siendo un proyecto que espero no se frustre de artivismo digitadas.

Uno de los muchos proyectos que sí se llevaron a cabo fue *Zeitgeist Media Project*, aunque actualmente está bastante abandonado y nunca llegó a desarrollarse en su máxima potencia, habiendo alcanzado mucha mayor relevancia otros proyectos como el del blog³². Sin embargo, allí di por casualidad con un gráfico que planteaba de manera muy similar a la que habíamos pensado para vertebrar el documental, la raíz del problema.



[*The Root of the Problem*, incluida en *Zeitgeist Media Project*]

*The Root of the Problem*³³ (La Raíz del Problema) es el precedente concreto más cercano a Arbolístico. Aunque el planteamiento formal ha variado en mi caso al introducir el elemento del caligrama, conceptualmente hay muchas similitudes. De hecho los

³² <<http://blog.thezeitgeistmovement.com/es>>

³³ silversobe. *The Root of the Problem*. Publicado por Michael H (14 de octubre de 2010) <http://www.zeitgeistmediaproject.com/index.php?option=com_content&view=article&id=959:the-root-of-the-problem&catid=5:visualmedia&Itemid=2>

conceptos de las ramas los he incluido todos en las ramas de Arbolístico excepto un par que están en las raíces. Ahí en las raíces, que en este gráfico han sido llamadas supervivencia y acceso, veo un problema de base, y es que no se han planteado como problema, y por lo tanto pueden generar alguna mala interpretación si se sigue el razonamiento del árbol de problemas, en el cual cada nivel inferior surge de la respuesta a la pregunta “por qué”. Así pues, supervivencia y acceso constituyen objetivos o soluciones, no una raíz del problema planteado en dicho árbol.

- **Arte Urbano**

En el contexto del arte urbano, el profesor Javier Abarca reúne en su página sobre graffiti, activismo y arte urbano³⁴ numerosos artículos, bibliografía y trabajos de sus alumnos sobre el tema de su asignatura Arte Urbano de la Facultad de Bellas Artes de Aranjuez, Universidad Complutense de Madrid.

Entre otras cosas, un artículo trata de dar respuesta a la pregunta: “¿Qué es en realidad el arte urbano?”³⁵. Tras constatar que bajo esa etiqueta se encajan corrientes de actuación muy diferentes en origen, forma e intención, Javier Abarca afirma que:

“El punto común de estas diferentes corrientes se encuentra en que ocurren en el espacio público y por iniciativa exclusiva del artista, sin el control de ninguna institución. La adopción de esta metodología supone ventajas e inconvenientes: por un lado implica renunciar a los presupuestos del arte público y a operar en la ilegalidad, que conlleva persecución y precariedad. Pero, por otro, permite actuar de forma inmediata, sin esperas burocráticas, y contar lo que se quiera, sin filtros ni censuras.”

De esta manera, se entiende que cualquier actividad artística realizada en el espacio público más allá de los márgenes de las instituciones puede ser considerada arte urbano.

³⁴ Abarca, Javier. Urbanario: Introducción a los temas tratados. Publicado en Madrid el 1 de septiembre de 2012 <<http://www.urbanario.es/introduccion/>>

³⁵ Abarca, Javier. Urbanario: Qué es en realidad el Arte Urbano. Publicado en Madrid el 15 de junio de 2009. <<http://www.urbanario.es/articulos/graffiti/graffiti/art/que-es-en-realidad-el-arte-urbano/>> Versión corregida del artículo del mismo título publicado en el quincenal *Tribuna Complutense* nº 88, 26 de mayo de 2009.

Esta clasificación es tan amplia que aparentemente no nos aporta demasiada información para pensar en el arte urbano como un movimiento artístico propiamente dicho, sino más bien con los medios de exhibición de la obra.

En el magazine de arte Input, Diana Prieto ha afirmado recientemente:

“Otro componente clave para comprender el auge del arte urbano es, como ya se ha apuntado, la libertad, respecto a su creación pero también la libertad en cuanto a su disfrute y apreciación. No existen todos esos filtros del sistema del arte, así que no hay comisarios ni entradas a museos, para su contemplación y su reflexión. Y, por supuesto, es relevante la libertad a la hora de compartir esa obra de arte, esa experiencia, un clic a la cámara de fotos o simplemente al teléfono móvil y ya está, a cualquier persona que pasea por su ciudad, si abre bien los ojos, ya lo tiene, ahí está el arte urbano, a su disposición, directamente del creador al espectador, sin necesidad de comisarios ni entradas a museos, para su contemplación y su reflexión. Y, por supuesto, es relevante la libertad a la hora de compartir esa obra de arte, esa experiencia, un clic a la cámara de fotos o simplemente al teléfono móvil y ya está, a compartir y difundir entre tus contactos y amigos, sin solicitar derechos de autor o de imagen. En definitiva, el arte por el arte y su libre difusión como modo de crear y transmitir cultura.”³⁶

Aquí entran otros elementos en juego como la relación entre creador y espectador o la importancia de la libre difusión como modo de crear y transmitir cultura, que está relacionada directamente con las teorías de transmisión cultural del científico Richard Dawkins³⁷.

Finalmente, sobre esta misma cuestión, el artista Nacho Magro, más conocido como Escif, se expresa en los siguientes términos a través de una conversación a tres bandas:

“X. ¿Donde está la frontera entre Graffiti y Street art?

Z. No creo demasiado en las definiciones, es una forma de encerrarse y de limitar

³⁶ <<http://input.es/contemporanea/arte-urbano-respuestas-abiertas-a-preguntas-cerradas/>>

³⁷ Dawkins, Richard, El gen egoísta, Salvat Ciencia, (1976).

el campo de acción. Estamos hablando de pintura, de jugar, de experimentar, de investigar y a lo mejor también de graffiti.

Y. El Street art es un marca con la que el sistema ha conseguido comercializar el graffiti. Es la parte más amable del movimiento, pero también la más superficial. Aquello que desde el campo del arte se puede rescatar del graffiti es precisamente la acción, la apropiación de espacios en las ciudades. Defiendo el graffiti desde el prisma del arte de acción, no desde la pintura.”³⁸

A pesar de las diferentes visiones de cada uno de los arriba citados, lo que es destacable es que la definición del arte urbano parece pasar inevitablemente por la cuestión de la apropiación del espacio para un nuevo uso de comunicación artística a un nivel más horizontal que en resto de vías de de exhibición del arte.

Por lo tanto, el arte urbano es una clasificación más metodológica que estilística, y yendo un poco más allá, si valoramos esa metodología de difusión al margen de las instituciones como una reivindicación del espacio público de un carácter activista, quizás acabemos concluyendo que todo arte urbano es esencialmente activista.

Muchos artistas urbanos podrían encajar bien dentro de esa clasificación. De hecho, se trata de definiciones que no son excluyentes sino que se van superponiendo. Así, estos artistas, clasificados por su uso del espacio público como artistas urbanos, también se podrían considerar activistas por su discurso crítico y de alguna manera político, siempre que dicho término no sea corrompido por el contexto social actual.

Uno de los pioneros de este tipo de arte es John Fekner³⁹, un innovador y multidisciplinar artista que ha creado cientos de trabajos conceptuales en el espacio público consistentes en palabras, símbolos, fechas e iconos estarcidos en Nueva York, Canadá, Inglaterra y Alemania, durante los años 70 y 80.

En sus obras se combinan textos en frases cortas dando una gran importancia al contexto,

³⁸ <http://www.streetagainst.com/?page_id=8>

³⁹ <<http://www.johnfekner.com/>>

que a menudo son realizadas en un sitio específico.



[Broken Promises de John Fekner]

El artista más conocido e influyente del arte urbano, es sin ninguna duda Banksy⁴⁰. Su éxito se basa en una combinación inteligente del humor, la crítica social y una presentación normalmente muy cuidada y acertada.

De toda su abundante y exquisita obra, la pieza que he escogido como referencia muestra el humor más amargo con una poesía visual y textual muy impactante.

⁴⁰ <<http://www.banksy.co.uk/>>



[Banksy]

JR es un artista urbano y fotógrafo que ha sabido involucrar a comunidades alrededor del mundo con su proyecto *Inside Out*⁴¹, el cual consiste en pegar carteles con retratos de grandes dimensiones en blanco y negro con alguna temática concreta.

En 2011 JR ganó el *TedPrize* con el proyecto de arte global *Inside Out*, consistente en la pegada de grandes retratos en blanco y negro por personas de todo el mundo. Los retratados son esas mismas personas del lugar en que se realiza la acción, y tratan de abordar algún tema de interés social.

⁴¹ JR, *Inside Out* <<http://www.insideoutproject.net/en>>



Cuando de mano del festival The Influencers el proyecto llegó a Barcelona, el TAF! con algunos miembros de la PAH realizó un mural de 20×6 metros en un muro entre el MACBA y la CNT.

Sin embargo, parece ser que la intención inicial (seguramente frenada por la falta de permisos) era pegar esos retratos en los escaparates de las entidades bancarias que están dando las órdenes de desahucio.

Por eso considero que esta segunda acción fue la más representativa en cuanto a fusión del arte y el activismo en el espacio público. Ejerciendo la desobediencia civil y asumiendo que fue una acción efímera, consiguieron un resultado redondo, emocional y comprensible.



[Acción inspirada por JR y llevada a cabo por la TAF!]

El prolífico artista valenciano Escif⁴² trabaja en el espacio público realizando obras de gran compromiso y actualidad social. Su obra suele combinar muy bien la ilustración con la palabra, creando metáforas visuales muy sugerentes.

⁴² <<http://www.streetagainst.com/>>



[Escif]

Finalmente, el artista chileno Sebastián E.⁴³ realiza parte de su obra en el espacio público, donde se mueve entre la poesía visual y obras más crudas y directas como la elegida. En ella se representan gráficamente los fallecimientos de soldados

⁴³ <<http://meetsebastian.com/78905/public-art>>

usamericanos, delatando la gran incidencia del suicidio, que supera las bajas en territorio hostil.

Otra obra que me resultó también muy interesante, tanto conceptualmente como formalmente ha sido la del Árbol Memorial en el Campo de Concentración.



Finalmente, un referente de un arte urbano de menor intensidad crítica pero que me ha resultado muy inspirador en lo formal es Pablo Sánchez Herrero⁴⁴, con una propuesta casi abstracta de composiciones a partir de ramas y ramificaciones.



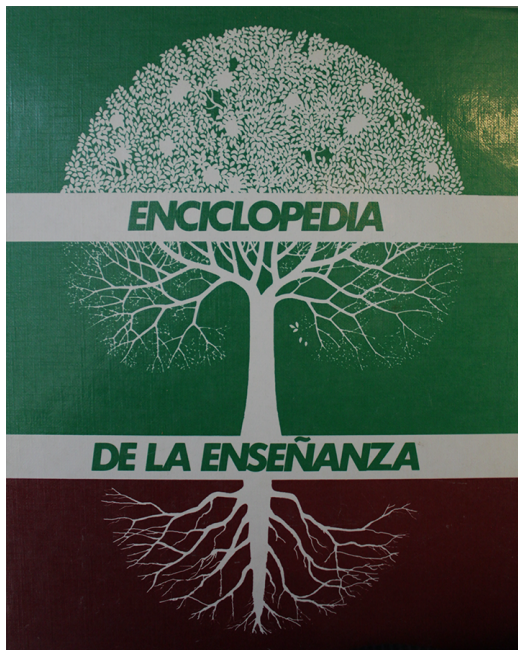
[Pablo S. Herrero]

⁴⁴ <<http://lasogaalcielo.blogspot.com.es/>>

- **Forma**

- **Origen**

Redescubrí recientemente en casa de mis padres, un tomo de la Enciclopedia de la Enseñanza de la editorial Plaza y Janés. Es tan curiosa la similitud formal con Arbolístico que he considerado relevante incluir aquí una imagen de dicha portada. Además, una vez redescubierto el referente temprano he tratado de inspirarme en sus formas a la hora de redibujar digitalmente Arbolístico.



[Enciclopedia de la enseñanza Plaza & Janés]

Además, la casa en la que crecí y en la que en alguna ocasión registré inconscientemente la figura del árbol con raíces de la Enciclopedia de la Enseñanza, está rodeada de árboles de todo tipo que comparten una estructura muy similar al menos en cuanto a tronco y ramas.



[Este es el olivo que tienen mis padres en su jardín]

- **Tipología**

Finalmente, el tipo de árbol que más similitudes tiene con el de Arbolístico es el ficus, aunque esto en principio tampoco dice mucho, ya que se trata de una familia que alberga más de 850 especies, dentro de las cuales las más comunes entre los referentes que he ido recopilando son la *Ficus Macrophylla*, *Ficus Religiosa*, *Ficus Sycomorus* y *Ficus Carica* (o higuera común).

Una característica que me pareció muy interesante del *Ficus* para utilizarlo como referente formal de este proyecto fueron sus particulares raíces aéreas, que son capaces de brotar desde las ramas y crecer colgando hasta encontrar suelo firme donde conseguir más nutrientes y afianzar el tronco. Esto, pensándolo para Arbolístico, podría significar una carga conceptual importante y atractiva de desarrollar. Sin embargo en esta primera versión he preferido no complicar tanto las cosas.

El *Ficus* tiene otra característica también que lo hace muy interesante. Se trata de un árbol ornamental urbano muy común por ejemplo en la ciudad de Valencia, donde podemos encontrar algunos realmente enormes. Pero también se cultiva con mucha frecuencia como planta de interior, lo cual lo convierte en un excelente testigo de los distintos usos

ornamentales que puedan serle asignado dentro de un entorno urbano. Bien sea para ornamentar un espacio en la intimidad del hogar o grandes espacios públicos en la ciudad.



[SIE 2012. Ficus de referencia]

La hoja de la higuera ha sido tradicionalmente utilizada en las artes para cubrir el sexo en las figuras humanas desnudas. Es también uno de los dos árboles sagrados del Islam. También son importantes para el budismo, el hinduismo y el jainismo. Se dice que el Buda alcanzó la iluminación mientras meditaba debajo de una higuera sagrada (Ficus Religiosa). En el hinduismo a esa misma especie se le llama Ashvattha, que significa árbol del mundo. La higuera común es citada en la Biblia, Génesis 3:7, cuando Adán y Eva cubren su desnudez con hojas de higuera. El higo también está incluido en la lista de comida encontrada en la Tierra Prometida, según la Torah.

- **Análisis estructurado de problemas focalizados como mapa conceptual**

El árbol como estructura de análisis para problemas focalizados cuenta con una serie de características formales. De entrada el tronco simboliza la cuestión central, el núcleo del problema. De éste se desprenden una serie de efectos, categorizados jerárquicamente desde el tronco como ramas.

Hacia abajo, se extienden las raíces o causas del problema. Aquí, según su origen, y en lo concerniente al árbol como diagrama para estructurar conceptos, pueden observarse dos estilos básicos de raíces⁴⁵.

PIVOTANTE O TÍPICA: esta clase de raíz es posible encontrarla en las plantas de gran altura. Esta constituida por un eje principal, el cual se introduce de manera vertical en la tierra. De dicho eje, además, surgen varias ramificaciones. Ejemplos de plantas con raíces pivotantes o típicas son: el poroto, los árboles de limón y mango, el ceibo, etc.

⁴⁵ Información disponible en [tiposde.org](http://www.tiposde.org), portal educativo. y
<<http://www.tiposde.org/ciencias-naturales/101-tipos-de-raices/>>
<<http://www.tiposde.org/ciencias-naturales/459-tipos-de-raices-2/>>



Raíz pivotante



Raíz fasciculada

FASCICULADAS: esta clase de raíces no se desprenden de la radícula embrionaria, sino que tienen su origen en tallos, hojas o alguna porción del vástago. Su tamaño suele ser uniforme y está constituido por conjuntos radicales resistentes. Un ejemplo son los cereales.

En muchas ocasiones se identifican causas diversas al núcleo del problema representado en el tronco, creando así una estructura de raíces adventicias, las cuales ramifican desde la base del tallo. En el caso de Arbolístico, como es habitual en los árboles, se utiliza el tipo pivotante, designando de esa manera el concepto de escasez como raíz principal del problema. Además, estéticamente resulta más atractivo destacar la simetría utilizando la línea de tierra marcada por el cambio de tonos del fondo, ya que de la otra manera, dicha línea de simetría estaría situada a la mitad del tronco.

El proceso de creación de un árbol del problema se desarrolla en más profundidad dentro del primer apartado de la metodología.

- **Caligrama**

En su Memoria de Título para la Escuela de Diseño de la Universidad de Chile, Diego Becas realiza un amplio estudio sobre el caligrama⁴⁶. Se trata del texto más amplio y clarificador que he encontrado al respecto, con muchísima más información de la que necesitaba. De momento, simplemente definiré las dos vertientes del caligrama más significativas para Arbolístico.

- **Poesía visual**

El caligrama como poesía visual supone una interacción entre diferentes vertientes artísticas, como son la literatura, el dibujo o la tipografía. En Arbolístico se observan características de poema visual al utilizar una forma de árbol para representar un esquema de ese mismo tipo, fusionando así el aspecto formal y el conceptual o literario.



[Happiness is a warm gun. A. Wartinger]

⁴⁶ BECAS, Diego , *Horizon Carré en caligramas*, Profesor Guía: Mauricio Vico [Memoria de título], Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Escuela de Diseño, Mención Diseño Gráfico, Universidad de Chile.(2005)

raMETODOLOGÍA

Fases creativas del proyecto.

— Lo que llamamos un “mapa” o, incluso, un “diagrama” es un conjunto de líneas diversas que funcionan al mismo tiempo (las líneas de la mano dibujan un mapa). Hay, en efecto, líneas de muy diversos tipos, en el arte y también en la sociedad o en una persona. Hay líneas que representan cosas y otras que son abstractas. Hay líneas segmentarias y otras que carecen de segmentos. Hay líneas direccionales y líneas dimensionales. Hay líneas que, sean o no abstractas, forman contornos, y hay otras que no los forman. Estas son las más hermosas. Pensamos que las líneas son los elementos constitutivos de las cosas y de los acontecimientos. Por ello, cada cosa tiene su geografía, su cartografía, su diagrama. Lo interesante de una persona son las líneas que la componen, o las líneas que ella compone, que toma prestadas o que crea.

Gilles Deleuze en Conversaciones⁴⁷

Normalmente en un diagrama arbóreo a las ramas principales, las que parten del tronco, se les supone una importancia equiparable. Mientras que efectivamente considero que cada una de las fases ha tenido una complejidad y ha requerido un esfuerzo similar, planteando retos y problemas específicos, lo cierto es que cada nueva fase es dependiente en gran medida de las anteriores.

Pueden darse como de hecho se han dado, momentos en que se han superpuesto diferentes fases. Han habido retrocesos, estancamientos, rectificaciones... prueba y error, en definitiva. Sin embargo, el máximo desarrollo posible de cada fase está completamente ligado al de la fase anterior.

Por lo tanto, entendiendo la metodología aplicada al proyecto como una estructura ramificada, la fase inicial de configuración del glosario conceptual sería la base desde la cual surgirían diversas posibilidades creativas.

⁴⁷ Deleuze, Gilles. *Conversaciones (1972-1990)*, p.29 Edición electrónica de www.philosophia.cl / Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. <<http://ciudadaniavirtual-digital.wikispaces.com/file/view/Deleuze+-+Conversaciones.pdf/206894828/Deleuze%20-%20Conversaciones.pdf>>

Desde ahí, diseñar una composición tipográfica basada formalmente en un árbol y conceptualmente en el glosario de problemas planteado, ha sido la opción creativa más definitoria del proyecto.

El aspecto estético del diseño condiciona fases anteriores y posteriores. Por ejemplo, ha sido la razón principal para que los conceptos del glosario fueran representados por una sola palabra, una suerte de sinécdoque que requiere en la fase de redacción colaborativa de los contenidos de la página web, una mayor contextualización del significado en relación al resto de términos del glosario. En el aspecto más funcional del diseño, he necesitado tener en cuenta la forma de difusión propuesta como arte público y urbano, por la cual las letras que componen Arbolístico debían ser realizables con la técnica del estarcido.

Crear una página web colaborativa en la cuál se libere el código del archivo .svg utilizado para trazar la forma del proyecto y definiendo relacionamente en una wiki los conceptos, acompañándolos de las respuestas activistas y los referentes culturales más significativos al respecto, fue la posibilidad creativa escogida para dotar al proyecto, conceptual y gráficamente, de mayor profundidad y alcance. Formas y contenidos abiertos.

Estas cuatro fases en las que he estructurado la metodología responden a la particular metodología que he seguido hasta el momento en el desarrollo de este proyecto. Al compartir y abrir este proyecto a todo tipo de colaboración, entiendo que estas fases pueden y deben volver a transitarse por toda aquella persona interesada en aportar algo más que un eco, generando nuevas versiones mejoradas o ampliadas de Arbolístico.

Se plantea, por lo tanto, una revisión cíclica de cada fase de las descritas aquí, cuya modificación dará lugar a nuevas fases de trabajo creativo, tan amplias y variadas como posibilite la participación.

- **Glosario Conceptual**

El proceso creativo comenzó con una recopilación de temas identificados como problemáticos por la sociedad a través de los medios de comunicación nuevos y tradicionales. Tomando como referencia las temáticas más recientes o reincidentes, comencé a desarrollarlas hacia abajo preguntándome a cada nivel por las causas.

La causa central de todos los problemas que iba apuntando, ya intuía que sería el Sistema Monetario, por la gran influencia conceptual que me había aportado el tren de pensamiento que propone el Movimiento Zeitgeist y otra serie de estudios, investigaciones y documentales sobre el tema.

A pesar de ello, tratando de mantener una de las premisas conceptuales básicas sobre las que considero esencial llevar a cabo mi actividad creativa, he reflexionado y documentado todo lo que he podido las diferentes relaciones causales que se derivan de cada problema.

Si en algún caso he dudado sobre que la implicación del Sistema Monetario en las causas de algún problema, he preferido que no figure en las ramas, al menos hasta que se pueda justificar su vínculo al dinero.

En esta primera versión de Arbolístico, trato de ubicar conceptualmente como ramas de un árbol todos aquellos problemas que causa el Sistema Monetario, aunque estos problemas a veces puedan verse nutridos a través de raíces aéreas por otras causas, como son por ejemplo las raíces que se desprenden de la escasez. Esta posibilidad a nivel gráfico también me resulta muy interesante, pero me ha parecido demasiado enrevesada como para incluirla en esta versión inicial.

Reconozco que por lo tanto el Sistema Monetario no tiene por qué ser la causa única y exclusiva de los problemas planteados como ramas en Arbolístico. Ni que todos los problemas de la sociedad tengan una causa común en dicho sistema, pero sí los que he seleccionado para figurar como ramas dentro de este proyecto.

Además de ir tomando apuntes a mano en una libreta de bolsillo durante más de un año,

he ido configurando el glosario conceptual de Arbolístico en un Etherpad alojado dentro del servidor español del Movimiento Zeitgeist⁴⁸. Asimismo, en cada nueva versión o revisión gráfica, he aprovechado para hacer alguna modificación, como incluir o eliminar algún concepto, o reestructurar las ramas y las raíces.

- **Condiciones previas**

Una de las primeras premisas desde la que partí fue utilizar para cada concepto una palabra. Esto se debió especialmente a la previsión estética del diseño a realizar posteriormente, pero también pienso que resulta mucho más memorizable y arraigable en el pensamiento una sola palabra que varias, aunque también pueda resultar más ambigua, o quizás debido a ello.

Hubo un tiempo en que pensé en permitir conceptos de varias palabras en las raíces, sobretodo para aumentar el realismo estético de las mismas. El razonamiento era que si había que incluir más letras las tendría que hacer más pequeñas, lo cual, si la reducción era escalada en los dos ejes, permitiría diseñar unas formas más finas e identificables como raíces. Acabé desechando esa idea por seguir convencido de la conveniencia de utilizar para todo Arbolístico sólo una palabra por concepto, además de las dificultades técnicas que iba a suponer en la cuarta fase el recorte de vacíos para el estarcido de letras de tamaño tan reducido.

En cuanto a la elección de un término u otro para representar cada problema, he buscado combinar varias características. En primer lugar que sea sintético, es decir, que reúna en su campo semántico a las posibles ramas que genere. Luego he buscado que sea escueto, ya que por alguna razón he tendido en demasiadas ocasiones a utilizar palabras bastante largas, por lo que también estéticamente ayuda que hayan ramas o raíces más cortas, para que en el aspecto general pueda dar una sensación más natural.

⁴⁸ <<http://www.movimientozeitgeist.org:9001/p/arbol>>

Finalmente, he priorizado aquellos términos reconocibles desde un punto de vista consensuado entre el uso popular en los medios y el significado oficial otorgado por la RAE y otras autoridades de creciente influencia dentro del ámbito sobre el que se desarrolla el proyecto, como es la Wikipedia.

- **Desarrollo**

Como se ha hecho referencia brevemente en el contexto formal, el análisis de árbol del problema tiene unas características determinadas y cuenta con una metodología propia. Aunque en los primeros bocetos y prototipos de Arbolístico, este proceso fue realizado intuitivamente, no me sorprendió encontrar con facilidad referencias en la Red a este método de resolución de problemas, que han sido de gran ayuda tanto para clarificar algunos pasos dados previamente como para corregir algunos errores cometidos por el camino.

ODI (Overseas Development Institute) es una organización inglesa dedicada al estudio e informe de políticas y prácticas que lleven a una reducción de la pobreza. En su página web cuenta con un apartado de publicaciones, dentro de las cuales se encuentran con el nombre de toolkits una serie de documentos con herramientas sociales muy útiles y variadas. Una de las publicaciones, traducida al español y disponible online⁴⁹ contiene un capítulo sobre el Análisis del Árbol de Problemas, del que he podido extraer alguna información muy interesante.

Se dice que es muy utilizado para planificar proyectos, especialmente entre agencias de desarrollo. También llamado Análisis Situacional o simplemente Análisis del Problema, ayuda a esquematizar la anatomía de causa y efecto alrededor de un asunto, de manera

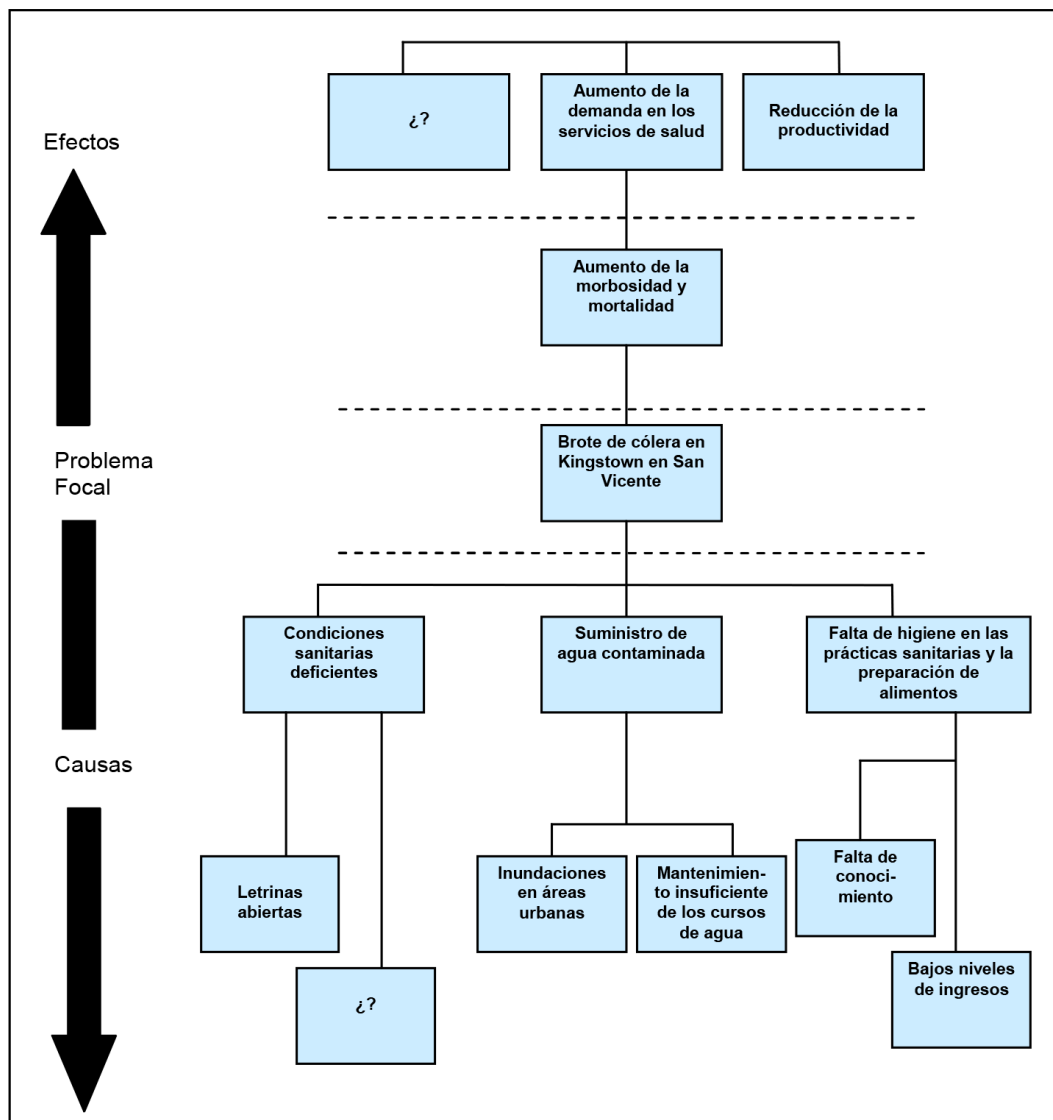
⁴⁹ Hovland, Ingie. *Comunicación efectiva. Herramientas para investigadores y organizaciones de la sociedad civil*. 2005. Investigación y Política para Programas de Desarrollo, ODI. ISBN 0 85003 776 X
<<http://www.odi.org.uk/sites/odi.org.uk/files/odi-assets/publications-opinion-files/3518.pdf>>

parecida al mapa mental, pero con más estructura.

El problema se desgaja en partes más manejables y definibles, lo cual ayuda a clarificar las prioridades en los factores y a focalizar los objetivos. También genera mayor entendimiento del problema y sus normalmente interconectadas e incluso contradictorias causas. Identifica los temas más relevantes, pudiendo ayudar a establecer quién y qué son los actores políticos y procesos necesarios en cada nivel. Establece si puede ser necesaria una mayor información, evidencias o recursos para construir un caso sólido o una solución convincente. Los temas tratados e identificados son temas del presente (más allá de los aparentes, futuros o pasados). Y uno de los aspectos más importantes; el proceso de análisis suele ayudar a construir un sentido compartido de entendimiento, propósito y acción.

El primer paso del árbol de problemas consiste en debatir y consensuar el problema a ser analizado. El problema se escribe en el centro de la pizarra y se convierte en el “tronco” del árbol. Luego, el grupo identifica las causas del problema focal, que se convierten en raíces. Y las consecuencias, que se convierten en ramas. Estas causas y consecuencias suelen ser creadas mediante notas o fichas en tarjetas, de manera que se pueden ir reubicando dependiendo de cómo se vaya configurando la estructura.

El árbol de problemas está íntimamente relacionado con el árbol de objetivos (o soluciones), otra herramienta clave para la planificación de proyectos, también utilizado por las agencias de desarrollo. El árbol de problemas se convierte en árbol de objetivos al replantear cada uno de los problemas en posibles soluciones. Así se pueden identificar finalmente objetivos radicales para el cambio.



[Imagen de ejemplo de ODI]

Otra fuente interesante en relación al árbol del problema proviene de la Upgrading Urban Communities, una base de recursos realizada por el SIGUS (Special Interest Group in Urban Settlement), de la Escuela de Arquitectura y Planificación del MIT, para un grupo de investigación temática sobre la pobreza perteneciente al Banco Mundial.

En la página web⁵⁰ en que se describe la herramienta, aparte de lo ya mencionado en el referente anterior, se menciona que sirve para ayudar a identificar en una situación

⁵⁰ <<http://web.mit.edu/urbanupgrading/upgrading/issues-tools/tools/problem-tree.html>>

determinada, los mayores problemas y sus principales relaciones de causalidad. El resultado es una presentación gráfica de problemas diferenciados según causas y efectos, unidos por un problema central. Esta técnica ayuda a entender el contexto y las interrelaciones de los problemas.

Lo más interesante, sin embargo, es la propuesta de realización de un árbol de problemas en cuatro pasos:

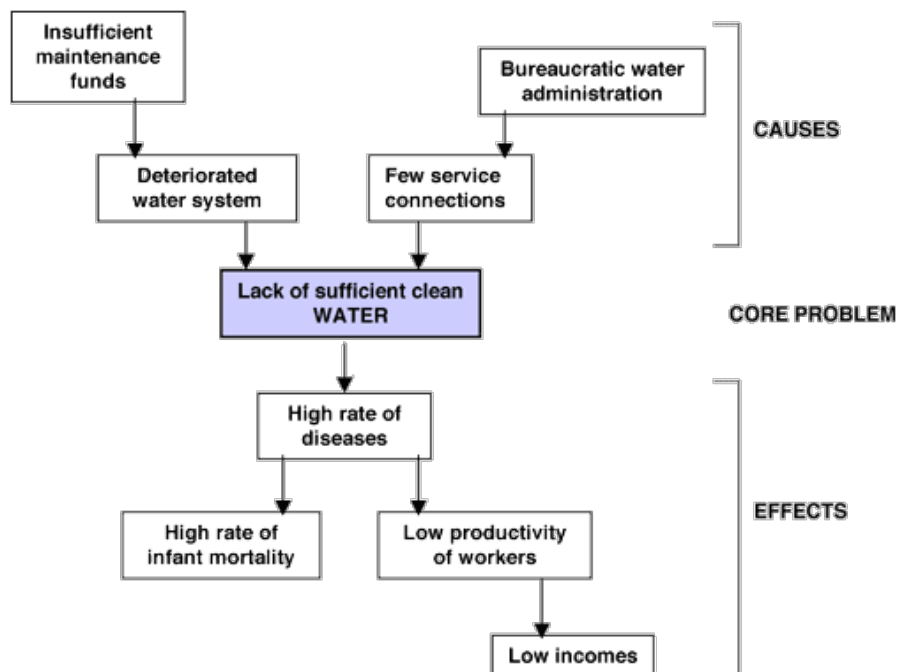
Primero, hacer una lista con todos los problemas que nos vengan a la mente.

Segundo, identificar el problema central, lo cual puede llevar un tiempo considerable de prueba y error antes de establecerlo.

Tercero, determinar qué problemas son causas y cuáles son efectos.

Y cuarto, organizar una jerarquía de causas y efectos, estableciendo relaciones también entre los problemas del mismo nivel.

Por último, afirma que el árbol de problemas nunca es estático y difícilmente será igual para diferentes grupos, siendo más un dispositivo para ampliar los procesos de pensamiento que para determinarlos como un proyecto definitivo.



[Ejemplo de Upgrading Urban Communities]

Finalmente, otra fuente muy interesante al respecto ha sido la página Evaluation Toolbox, diseñada por cuatro gobiernos locales del estado de Victoria, en Australia, como repositorio de herramientas sociales para una implicación de la comunidad en la sostenibilidad a través de los cambios de comportamiento en la ciudadanía.

En esta descripción de la herramienta se vuelve sobre los puntos anteriormente mencionados, aunque está más orientado a la creación posterior de un árbol de soluciones, lo mismo que en los modelos anteriores se denominaba árbol de objetivos.

Así pues, se afirma que el árbol de problemas es importante en la planificación de la implicación de la comunidad, o en proyectos de modificación del comportamiento, ya que establece el contexto en el que un proyecto se puede dar. Entender el contexto ayuda a revelar la complejidad de la vida y esto es esencial a la hora de planificar un proyecto de cambio exitoso.

Se hace especial hincapié en escribir las causas y efectos del problema de una manera negativa, haciendo más fácil así la sustitución por afirmaciones positivas que lo conviertan en un árbol de soluciones. En un árbol de soluciones, las causas y efectos pasan a convertirse en medios y fines, proveyendo una perspectiva del alcance de los proyectos y las iniciativas necesarias para solucionar el problema central.

De manera similar al ejemplo anterior, se propone un total de cuatro pasos a la hora de desarrollar un árbol de problemas, aunque en este caso la mitad de ellos corresponden a la posterior conversión en árbol de soluciones.

De esta manera, el primer paso consiste igualmente en identificar el problema central, pero el segundo incluye tanto la identificación de causas y efectos, como su estructuración jerárquica.

En el tercer paso se desarrollaría el árbol de soluciones, y en el cuarto se elige la estrategia de intervención más adecuada.

Puede resultar aparentemente contradictorio este uso de herramientas descritas y concebidas para ser utilizadas por instituciones gubernamentales, caritativas e incluso vinculadas al Banco Mundial, la cual es precisamente una de las instituciones que mayor

implicación han tenido en perpetuar el problema central identificado en Arbolístico.

Es evidente que en mayor o menor medida, los esfuerzos de estas instituciones para paliar los efectos del Sistema Monetario han fracasado, y este error, según mi humilde hipótesis, se debe a que no han sabido (o podido) identificar el propio sistema como el problema central, situando en su lugar efectos del mismo que han seguido resurgiendo y empeorando.

Por ejemplo, en el caso de la mejora de los barrios pobres que ha llevado a cabo el Banco Mundial desde los años ochenta, la situación no ha hecho más que empeorar y los esfuerzos realizados han servido para mejorar la situación en algunos barrios pobres puntualmente, pero no han solucionado el problema en sí mismo⁵¹.

Sin embargo, resulta llamativo y casi esperanzador ver que en los tres ejemplos visuales de árboles de problemas que he aportado, se advierte en las causas últimas, en las raíces profundas, el problema monetario y la escasez de recursos de todo tipo.

- **Determinación**

Arbolístico es un proyecto abierto en el que cualquier persona que quiera puede determinar qué contenidos quiere que aparezcan en su diseño del mismo. De manera similar, la redacción final que aparece en cada artículo se acuerda entre aquellas personas que hayan colaborado aportando sus textos, revisiones o fuentes.

Este tipo de toma de decisiones se encuentra influenciada por la adhocracia y la meritocracia, que son los sistemas también más comunes en las comunidades de programadores en código abierto.

En mi caso personal como iniciador de este proyecto, la determinación del momento en que el glosario conceptual ha pasado a la fase de diseño gráfico que da forma a Arbolístico, ha venido ajustada por las fechas de entrega y su adecuación dentro del

⁵¹ <http://en.wikipedia.org/wiki/Slum_upgrading>

cronograma. Aunque reconozco que me he permitido mucha (quizás demasiada) flexibilidad al respecto.

Otro factor importante para determinar el momento en que Arbolístico debía pasar a tomar forma ha sido la disposición de suficientes recursos para diseñar un árbol estéticamente atractivo, interesante y complejo.

- **Estructura**⁵²
 - Raíces
 - Escasez
 - Competencia
 - Jerarquía
 - Egoísmo
 - Miedo
 - Dependencia
 - Ignorancia
 - Tronco
 - Dinero
 - Propiedad
 - Poder
 - Ramas
 - Deuda
 - Corrupción
 - Monopolio
 - Robo
 - Engaño
 - Estafa
 - Fraude

⁵² A 10 de septiembre de 2013.

- Soborno
- Desinformación
 - Manipulación
 - Censura
- Conspiración
- Terrorismo
 - Asesinato
 - Guerra
- Frontera
 - Nacionalismo
- Consumismo
 - Extinción
 - Deforestación
 - Contaminación
- Desigualdad
 - Inseguridad
 - Hambre
 - Desamparo
 - Desempleo
 - Esclavitud
 - Desahucio

- **Diseño Gráfico**

El diseño inicial del prototipo se llevó a cabo sin utilizar medios digitales. Los primeros bocetos se fueron construyendo a lápiz sobre libretas cada vez de mayor tamaño. De un bloc A3 se realizó una ampliación a 100 x 70 centímetros, sobre la que se repasó en un acetato de ese mismo tamaño toda la silueta de las formas a recortar y estarcir.

posible también.

En definitiva; simplicidad en las formas y legibilidad en la tipografía. Contando desde el diseño con el uso de estarcido planeado para la difusión.

- **Desarrollo**

El desarrollo de esta fase del proyecto ha sido dominado por una constante prueba y error. Comencé pensando que lo más práctico sería dibujar vectorialmente el diseño anterior, pero pronto me di cuenta que habían muchas cosas que quería cambiar. Me pareció que para aumentar el parecido a un árbol debía convertir cada detalle de la tipografía en un elemento formal del árbol. Esta tendencia llegó al absurdo cuando me propuse dar a las raíces una apariencia wild style, estilo de graffiti con letras muy difíciles de identificar.

En definitiva, no sólo me extralimité sino que acabé contradiciendo mis propias condiciones previas. No dudo que hayan artistas gráficos capaces de crear aquello que pretendía conseguir de una manera brillante, pero yo no en ese momento y dentro de unos plazos razonables yo no podía.

He estado perdido en este camino infructuoso durante bastante tiempo. Finalmente comencé a replantearme las cosas desde el principio.

De entrada, en lo referente a las herramientas informáticas, adquirí una tableta gráfica con la cual poder trazar las formas mucho más rápido. Pasé del formato .ai de Adobe Illustrator al formato abierto .svg, que es el necesario para poder cargar el dibujo por capas en Processing. Pensé cambiar incluso el programa de Adobe por el Inkscape, programa libre y de código abierto, pero al no poder importar correctamente las capas seguí con el que estaba hasta el momento.

Ya con equipo adecuado, y con la intención clara de buscar simplicidad en las formas y legibilidad en la tipografía, volví a tomar un camino erróneo. Aunque ya intuía que podría no ser la opción más efectiva, seguí tratando de diseñar las formas con la propia tipografía, es decir, ir creando la silueta letra a letra, sin tener en cuenta la forma

contenedora de la forma creada por la tipografía. Llegué a duras penas a finalizar el árbol siguiendo este método. Los resultados fueron desastrosos. Después de varios días de reflexión, descanso y sobretodo de enseñar a colegas esa última versión de Arbolístico, constaté que no sólo aún no conseguía acercarme a mi propósito, sino que la versión recién finalizada era menos atractiva y cumplía peor con su cometido que la primera versión realizada a mano como prototipo.

Aún sufrí varias caídas y recaídas más en el diseño de Arbolístico. La frustración de no acercarme siquiera a los resultados deseados me hizo optar por soluciones cada vez más extravagantes y alejadas de mis condiciones previas.

Finalmente, la inestimable ayuda de Flan⁵³ me animó reconducir el proyecto gráfico demostrándome la necesidad para alcanzar un resultado satisfactorio en lo que pretendía hacer, de dibujar primero la silueta, como guías donde después enmarcar las palabras. Además me recomendó simplificar aún más la tipografía, usando letras con el cuerpo más ancho posible y con la menor complicación posible siempre que la legibilidad siguiera funcionando.

Esta vez, al empezar de nuevo ya sabía que sería la metodología definitiva. Además, fue con diferencia el Arbolístico más rápido de diseñar.

Primero creé una capa de trazados sin letras, previendo para ajustar la longitud y dirección qué palabra ocuparía cada forma.

Seguidamente comencé a introducir las letras desde la forma básica del cuadrado ajustado a la silueta del árbol y a la longitud correspondiente para dicha letra dentro de la palabra en cuestión.

Una cuestión lógica que había sido absurdamente olvidada fue la creación de un abecedario. Simplemente haciendo una copia a un determinado tamaño de cada letra realizada, ya podía conseguir una gran uniformidad tipográfica. Uniformidad ajustable, claro, a las formas del árbol previamente establecidas.

En la actualidad todavía me quedan algunos detalles por pulir y es posible (y deseable) que los solucione antes de realizar el estarcido de esta primera versión, si el tiempo no se

⁵³ Director de arte, creativo y programador interactivo. <<http://flan.cat/>>

me echa muy encima. Principalmente quiero conseguir que las ramas principales se destaquen un poco más sobre las secundarias, aumentando la jerarquía percibida entre los conceptos.

En todo momento he tenido en cuenta durante el proceso de desarrollo gráfico la Ley de Pregnancia, un concepto fundamental de la corriente psicológica Gestalt⁵⁴ en sus estudios sobre la percepción. En particular el principio de continuidad y de dirección Común han sido utilizados para facilitar la identificación de cada palabra. El principio de cerramiento ha sido la clave para sugerir de una manera convincente la forma de árbol.

Utilizando el principio de simetría y el de equivalencia se han generado unos recorridos visuales que ayudan a construir asociaciones de ideas en el espectador, combinando formalmente los conceptos que conforman Arbolístico es posible alcanzar intuitivamente variados preceptos. El uso de diferentes colores para la parte externa del árbol por un lado y las raíces por otro, presentados cada uno sobre un color de fondo diferente, ayuda a identificar causas y efectos a nivel general, completando también la percepción del árbol, sobre la línea de horizonte que establece el cambio de color de la franja inferior y el resto de la pared sobre la que se realiza el estarcido.

Durante toda la fase de diseño, también he ido aprendiendo cómo visualizar el archivo resultante con la información de los vectores a través de Processing, el cual acabé utilizando habitualmente para comprobar cómo iba quedando con los atributos gráficos y el fondo que había programando de manera temporal.

- **Determinación**

El momento final de determinación de una versión en particular sucede cuando un diseño de Arbolístico es impreso para su posterior estarcido. Esa es la versión temporal que aparece como menú en la página web, la versión con artículos redactados y

⁵⁴ <http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa_de_la_Gestalt>

consensuados más actualizada que se ofrezca para su difusión urbana.

- **Plazos de revisión**

De momento, y dependiendo mucho del impulso colaborativo que pueda obtener el proyecto, considero que un buen plazo para revisar el diseño de Arbolístico con una nueva versión que incluya actualizaciones tanto en forma como en contenido podría ser cada vez que la plantilla para el estarcido esté demasiado cargada de pintura o se empiece a romper y deba ser repuesta. Esto sería, como mucho, una vez al mes, aunque dependería del número de piezas realizadas con cada acetato.

- **Diseño Página Web**

Con un primer diseño funcional se ha creado un primer prototipo de página web, con los contenidos explicativos iniciales, que son ofrecidos a discusión pública mediante un sistema de web colaborativa llamada wiki, desarrollada con código libre por la Fundación MediaWiki. El acceso al texto explicativo de cada concepto se realiza desde una interfaz del árbol en la portada de la web, que permitirá seleccionar cada palabra para acceder a su artículo individualmente.

- **Condiciones previas**

Para la vertiente digital de Arbolístico he establecido dos niveles de condiciones previas. En el aspecto más básico, la página contiene la última versión de Arbolístico digitalizada. Éste actúa como menú conectando al repositorio de artículos sobre cada concepto. Sobre esta infraestructura se han de construir los propios contenidos de la wiki, creando nuevas versiones que mejoren el planteamiento inicial tanto en lo conceptual como en lo formal. También permite continuar con una serie de mejoras como la interactividad del

menú inicial o el diseño y las herramientas de edición en la wiki, que serán imprescindibles para la correcta evolución del proyecto.

- **Arquitectura**

La arquitectura de la página es aparentemente muy sencilla. Arbolístico pasa de ser una pieza en la calle, o una fotografía de arte urbano en Internet, a convertirse en un menú de una página web. Menú que simplemente nos permite introducirnos directamente en un artículo u otro de la wiki, que es una base de artículos explicando relacionalmente los conceptos del menú.

La complejidad en la arquitectura se manifiesta, por un lado, en la interconexión múltiple entre los conceptos de la propia wiki de Arbolístico, que por la propia estructura que caracteriza a este tipo de páginas permite la vinculación interna⁵⁵ de un artículo a otro. Además, el portal en que se presenta digitalmente Arbolístico como menú, pese a su aparente sencillez, contiene tres niveles de código con sus propias características y dificultades que desarrollaré en el siguiente apartado.

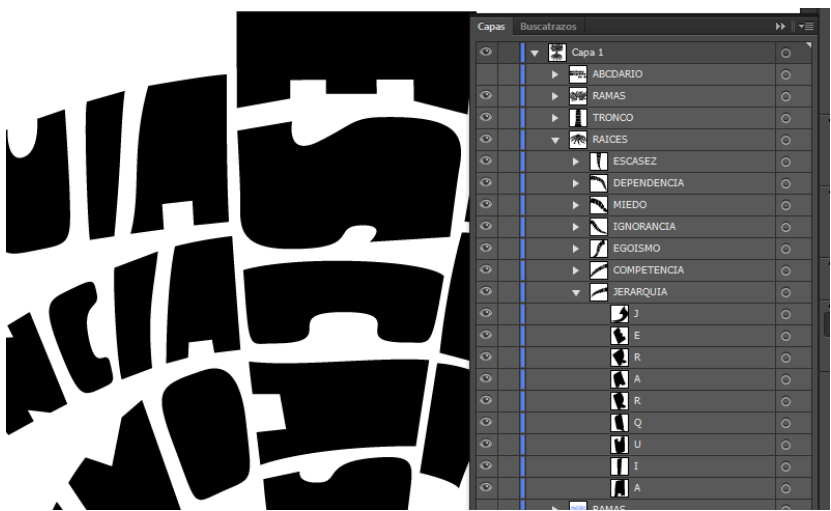
- **Desarrollo (svg, processing, html, wiki...)**

El diseño vectorial se ha realizado en svg⁵⁶, que es un formato libre desarrollado y mantenido por la W3C (*World Wide Web Consortium*) para describir gráficos vectoriales bidimensionales y redimensionables. Las siglas provienen del inglés *Scalable Vector Graphics*. Se trata de un formato con muchas posibilidades, tanto por su gran resolución al no dibujar las imágenes con píxeles, como por tamaño y como por versatilidad, al ser idóneo para realizar todo tipo de interactividad entre las formas que lo componen, previamente organizadas y etiquetadas en capas.

⁵⁵ Posiblemente también se permita la conexión, mediante una función instalable, con los contenidos de otras célebres wiki de la MediaWiki Foundation como Wikipedia, Wiktionary, o Wikimedia Commons.

⁵⁶ <http://es.wikipedia.org/wiki/Scalable_Vector_Graphics>

```
arbol: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
<g id="RAICES_1_" display="none">
  <g id="JERARQUIA_1_" display="inline">
    <g id="JERARQUIA_2_" opacity="0.4">
      <path fill="#2756FF" d="M281.402,2598.346c93.421-10.595,63.22-49.343,91.737-95.199c22.611-
36.36,51.817-68.005,83.813-96.286
c63.063-55.752,135.666-101.992,211.073-139.138c93.229-45.923,192.217-83.541,290.188-
118.021
c27.416-9.646,55.037-18.733,82.896-27.021c60.711-18.051,122.02-30.304,185.21-35.246
c-3.183,54.195,1.896,135.152,3.091,212.979c-16.554-0.651-177.501,22.104-193.949,24.936
c-70.887,12.17-141.612,27.888-211.396,45.229c-38.521,9.574-76.813,20.114-114.646,32.146
c-31.038,9.863-61.726,20.893-91.794,33.413c-62.072,25.851-121.496,59.345-173.35,102.729
c-29.056,24.309-26.605,27.943-
46.533,49.414c377.822,2609.752,325.446,2615.558,281.402,2598.346z"/>
    </g>
  </g>
  <g id="COMPETENCIA_3_" display="inline">
    <g id="COMPETENCIA" opacity="0.5">
      <path fill="#2756FF" d="M485.517,2909.039c-18.721-7.871-16.104-34.104-12.379-50.025c4.854-
20.722,16.656-38.564,27.979-56.245
c35.229-55.029,75.632-105.704,123.308-150.502c13.438-12.62,27.209-24.856,41.358-36.669
c31.1-25.972,63.619-50.162,97.16-72.878c9.77-6.617,19.623-13.11,29.546-19.494c38.919-
25.038,78.108-49.653,117.769-73.514
```



[Capturas del código de un svg comparadas al apartado de capas en Illustrator]

Como he comentado en el desarrollo del diseño, utilicé desde un principio Processing para visualizar el diseño vectorial con los atributos gráficos y el fondo que iba a programar para su posterior introducción en la página web.

Esta opción sigo pensando que fue acertada a largo plazo y coherente con la formación recibida en el Máster que he cursado e incluso con la filosofía del proyecto, pero ha sido especialmente problemática en algunos momentos. Si bien la programación en Processing del aspecto gráfico no presentó mayor dificultad que deshabilitar el estilo (shape.disableStyle) y así ponerle a cada parte del árbol el color deseado, la programación de la interactividad se me ha resistido mucho más.

Todos los referentes que he encontrado tanto en la página web processing.org como en

openprocessing.org han resultado ser poco satisfactorios, demasiado complicados o alejados del tipo de interactividad que quería darle a los trazados por capas del archivo svg. La solución habitualmente pasaba por utilizar algún añadido, que convirtiera el trazado en un mapa de formas, con un color por cada una, que no fuera visible pero permitiera identificar el tono y asignarle una acción determinada. Desgraciadamente, no conseguí encontrar la manera de dotar de interactividad a cada capa al pasar por encima el ratón. A lo más que llegan los ejemplos que encontraba era a identificar el color subyacente al trazado visible de una capa determinada y en consecuencia imprimir un texto. Ni siquiera llegué a probar esta opción con la función enlazar a una página web determinada (`link();`), o una ruta dentro del servidor, como es `/w` para entrar en la wiki. De hecho encontraba maneras de hacerlo mucho más sencillas y rápidas mediante la programación del estilo con CSS⁵⁷, utilizando el llamado *hover effect*.

He estado bastante tiempo estancado en este punto, tratando de resolver el problema de varias maneras infructuosamente. Finalmente, Flan una vez más me habló de una colección de clases para Processing y ProcessingJS (un añadido en JavaScript que facilita la visualización de aplicaciones realizadas en Processing dentro de un entorno web) llamada Hype⁵⁸. Hype está desarrollada por Joshua Davis y James Cruz con el propósito de ofrecer una serie de clases que realizan fácilmente y con muy poco código tareas más pesadas. Una de las funciones descritas en uno de los primeros ejemplos es la interactividad de los gráficos al pasar el ratón por determinadas zonas definidas mediante las clases HGroup, Hrect y HShape, que será la que me habrá de servir para crear un objeto que reaccione al pasar el ratón encima

Además, una vez creado un objeto HShape por cada palabra, podrá aplicarse un indicador de interactividad al pasar el mouse por encima, como un aumento en el brillo o una pequeña pérdida de opacidad.

Tras encontrar el nombre *definitivo* para el proyecto, compré un dominio y un hosting donde alojar las primeras pruebas para la web, aún en construcción.

La visualización del *sketch* de Processing, importando a su vez el archivo de dibujo

⁵⁷ <<http://www.petercollingridge.co.uk/data-visualisation/mouseover-effects-svgs>>

⁵⁸ <<http://www.hypeframework.org/>>

vectorial .svg fue sorprendentemente fácil. Tan simple como introducir una línea de código en el index.html de la página con el elemento canvas, incorporado recientemente en HTML5. También introduce etiquetas para manejar la Web Semántica (Web 3.0)⁵⁹, sin tener especial impacto en la visualización, permite describir a los buscadores el significado del contenido. Por ejemplo su importancia, su finalidad y las relaciones que existen.

![Screenshot of a web browser showing the source code of a page. The title bar says 'index: Bloc'. The menu bar includes 'Archivo', 'Edición', 'Formato', 'Ver', and 'Ayuda'. The code is as follows: <pre><!DOCTYPE html>
<html>
<head>
 <title>Arbolístico</title>
 <script type=](processing.js)

[Código HTML con el elemento canvas y processing.js]

Para que el elemento canvas pueda cargar una aplicación de Processing, desde su propio tipo de archivo (.pde) es necesario utilizar un puerto escrito en el lenguaje JavaScript, cuyo nombre es ProcessingJS y sirve para visualizar lo programado en Processing en un navegador web, el cual me ha permitido crear un primer prototipo de web, aun con la interactividad muy reducida.

Así pues, sólo el índice del servidor en el que se encuentra la página web de Arbolístico, cuenta con cuatro diferentes lenguajes de programación que desarrollan una función conjunta para visualizar el menú principal. El dibujo vectorial en .svg, la aplicación visual desarrollada en Processing .pde, el nexo para visualizar la aplicación en la web con lenguaje JavaScript o .js y finalmente el lenguaje en que leen los navegadores web las

⁵⁹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Web_Sem%C3%A1ntica>

82

considero que puede facilitar la colaboración de personas con diferentes especialidades, como por ejemplo diseñadores gráficos que quieran mejorar el dibujo vectorial y programadores que puedan mejorar la interactividad a través de Processing. De hecho una de los argumentos de más peso para mantener Processing como lenguaje de programación para el menú del portal ha sido la gran comunidad que hay detrás, como en todo buen proyecto de código abierto, dispuesta a colaborar y a resolver problemas.

- **Difusión pública**

Hasta este momento, no he podido llegar más allá, debido a las dificultades surgidas en las dos fases anteriores (algunas aún no resueltas), en la difusión pública de Arbolístico. Considero que la tercera fase de desarrollo de la web aún está en proceso y tengo que darle un mayor acabado dedicándole más tiempo e investigación por mi parte, así como recabar algo de apoyo y colaboración cercana por parte de algunos amigos que pueden aportar un nuevo impulso al proyecto antes de lanzarlo al dominio público.

Con este espacio virtual en funcionamiento, comenzará el trabajo de campo realizando estarcidos de Arbolístico por diversas zonas de la ciudad. El efecto de estos estarcidos en la calle podría ser cuantificado parcialmente durante algunos periodos de tiempo mediante la grabación de timelapses, que además pueden servir como medio de difusión y documentación de la obra.

Sin embargo, una medida más fácilmente cuantificable será el número de entradas a la página web a través de la captura del código QR desde un dispositivo móvil. O a través de las Redes Sociales. Pero lo más significativo sin duda será la posible participación en el proyecto de más personas, tanto en el apartado conceptual de los textos, como en el gráfico del diseño del árbol, como en el de la difusión de la obra a través de réplicas o nuevas versiones en todos aquellos lugares en que haya alguien interesado en difundirlo.

- **Condiciones previas**

Se dice del arte urbano que suele ser respetuoso en la elección y uso de los espacios (Abarca, 2012)⁶⁰. Coincido con esta valoración y me gustaría respetarla en la difusión de Arbolístico.

Para ello estoy desarrollando un código de conducta para todo aquello que implique desobediencia civil en el uso del espacio público. Aún no son más que unas premisas básicas y alguna idea sobre la que trabajar. Particulares para el caso por partir de la idea de estarcir Arbolístico sobre un tipo de fondos muy concretos.

En primer lugar, el estarcido en el espacio público propongo que sea realizado sobre paredes que cuenten con una franja inferior de al menos un metro cuadrado de franja inferior de un color diferente (habitualmente más oscuro) al otro metro cuadrado superior. Esta elección tiene como prioridad integrar Arbolístico sobre un fondo previamente creado por otros motivos, dándole un nuevo significado a la pintura de las paredes en las calles. Bajo esas premisas el tipo de muros que pueden albergar un Arbolístico se reducen bastante. Aun así, otra premisa importante será el deterioro previo de la pared, ya sea por caídas de la pintura anterior o por la llegada de nuevas pinturas que hayan vandalizado de alguna manera el espacio.



⁶⁰ Abarca, Javier. 2012. Introducción a los temas tratados. <<http://www.urbanario.es/introduccion/>>



De esta manera, Arbolístico puede ser considerado (evidentemente no por todo el mundo, pero sí para un público mayor) como un elemento embellecedor del espacio público, que aporte un cierto capital cultural a la zona en que se realice la intervención.

Dejo abierta la posibilidad de realizar el fondo in situ sobre lugares que tengan un significado cultural relevante, como en el caso de Escif o Hyuro, que realizan gran parte de su obra sobre las puertas tapiadas de edificios abandonados en la ciudad de Valencia para prevenir su okupación.

También me planteo la posibilidad de habilitar un formulario en la página web del tipo “Quejas y Reclamaciones”, para que aquellos propietarios disgustados con la intervención realizada sobre su pared puedan reclamar una solución extrajudicial en la que la pared sea restaurada, cubriendo la pieza e incluso un área mayor si se alcanza un acuerdo satisfactorio. En principio, creo que me conformaría con una copia del acta vecinal en que se aprueben los términos de dicho acuerdo, según los cuales me haría cargo de cubrir aquellas piezas que haya realizado, y el resto de la pared si los materiales son aportados por la comunidad de vecinos. He de estudiar bien la viabilidad económica de esta opción, así como la extensión en la responsabilidad que pudiera implicar a otras personas que colaboren en la difusión de Arbolístico en las calles, si se dieran dichas circunstancias.

Obviamente, esto no saca la intervención de la ilegalidad, pero sí que le aporta una mayor legitimidad en cuanto a que el objetivo de la obra no es destructivo sino que pretende

hacer aporte a la sociedad, aunque sea desde la desobediencia civil. Además, el uso de esta posibilidad por parte de una comunidad de vecinos implicaría en cierto grado un éxito en cuanto a haber producido ese tránsito entre la obra en la calle y el acceso a la página web.

- **Intervención en el espacio público**

Aunque todavía no haya realizado el primer estarcido de la versión inicial de Arbolístico, cuento con la experiencia previa del prototipo, a la que he planeado añadir algunas notorias mejoras.

El proceso comienza con la impresión de la imagen a la escala deseada. Para ello utilizo un software libre llamado PosteRazor⁶¹, que permite dividir una imagen más grande en partes del tamaño de un folio normal, que después de ser impreso permita rearmar la imagen fácilmente.

Con la imagen a la escala adecuada, se puede calcar sobre una superficie porosa como el cartón o repasar sobre un soporte transparente y semi-rígido como es el acetato, con un rotulador la imagen debajo. En Arbolístico, al haber un alto grado de detalle que dificultaría el corte sobre cartón, he optado por realizarlo con acetato.

El rotulado de la imagen y el posterior recortado con *exacto* pueden ser una tarea ardua pero bastante entretenida con buena música y paciencia. Permite ir conociendo los puntos que requerirán más atención en el uso posterior sobre la pared.

Existen diversas técnicas de estarcido, en las cuales priman diferentes prioridades como la velocidad, la precisión o la complejidad y el tamaño del diseño a estarcir. Una de las técnicas que más me interesa probar es la de aplicar un tipo de pegamento en aerosol que dejándolo actuar unos segundos cobra mucho agarre pero permanece fácilmente reubicable durante casi un minuto, tiempo de sobra para aplicar la pintura y retirar la plantilla, teniendo que esperar a que el pegamento seque bien para volver a enrollar el acetato. Algunos problemas que puede dar esta técnica puede ser el rápido deterioro de

⁶¹ <<http://posterazor.sourceforge.net/>>

la plantilla de acetato, por lo que debo realizar algunas pruebas previas para determinar la mínima cantidad necesaria de pegamento (que además parece ser bastante tóxico) o el tipo exacto que mantenga una buena elasticidad que evite su deterioro.

También está la posibilidad de fijar la plantilla a la pared con cinta adhesiva y con la mano o con una brocha plana y ancha ajustar el acetato a la pared. Esta técnica, que es la más habitual, no me dió muy buenos resultados en el pasado con el prototipo, por lo que prefiero seguir adelante probando técnicas que me parece que pueden dar mejores resultados.

Finalmente la pintura debe aplicarse con rapidez. La falta de pintura puede incluso dar un efecto de iluminación y volumen muy interesante si se controla adecuadamente.

El código QR y el nombre de la página web es probable que lo realice sobre otro material como cartón, ya que al no tener planeado que sea mayor que un DinA4 o dos, puede resultar más cómodo utilizar un soporte más rígido, siempre que la precisión del diseño lo permita.

■ Documentación

La documentación del proceso se irá llevando a cabo con un doble propósito. El primero, efectivamente documentar aquellos aspectos metodológicos que resulten de interés para replicar la acción con tanta facilidad como sea posible. El segundo, por ser un excelente material para difundir por vía audiovisual el propio proyecto y sus propuestas.

La fotografía de la obra en su sitio específico es una imagen mucho más poderosa que el simple diseño digitalizado. Tiene más lecturas y constituye un meme más complejo de información contracultural, quizás más atractivo y con mayor potencial de supervivencia.

La toma de una fotografía cada pocos segundos durante un periodo largo de tiempo, crea la posibilidad en postproducción de editar un vídeo a cámara súper-rápida, en la cuál apreciar si en algún momento durante un largo periodo de tiempo alguien se ha detenido durante unos segundos, si ha caminado mirando en esa dirección o si ha parado tratado de capturar el código QR para entrar en la página web.

- **Redes y Movimientos Sociales**

La imagen fotográfica de la obra puede ser también una materia prima de comunicación en las redes de las ideas planteadas, y quizás llegue a ser una buena herramienta para los movimientos sociales.

Por ello considero muy importante la presencia de Arbolístico en las principales Redes Sociales, actualizando habitualmente los diferentes espacios de difusión con nuevas propuestas, colaboraciones, etc.

Quizás desde ahí, o por otros medios, considero que es esencial implicar a todas aquellas personas que estén interesadas en colaborar, crear un lugar de encuentro entre todo tipo de organizaciones y movimientos sociales.

Sobre la pintura en las calles de las ciudades dice Escif :

“Las paredes están pensadas para manejar la vida en las ciudades, pero no para ser manejadas por la vida en las ciudades. En lo que podríamos llamar un efecto espejo, la pintura consigue invertir la soberbia con la que el hormigón se impone ante las masas. Una pared pintada deja de ser un límite para convertirse en un canal de comunicación abierto, con el se puede llegar a muchísima gente.”⁶²

⁶² Escif. *Conversacion romántica en formato wildstyle. El día en que X, Y y Z se sentaron a hablar de la calle como espacio de creación.* <http://www.streetagainst.com/?page_id=8>

EPÍLOGO

- **Conclusiones**

Mis conclusiones en este momento son que el proyecto no ha alcanzado aún el punto necesario en el que presentar unas primeras conclusiones. Una serie de confusiones y circunstancias económicas inesperadas me han forzado a tener que presentar este trabajo antes de lo que había previsto, por lo que nuevas conclusiones irán surgiendo más adelante, actualizando este documento hasta que alcance un grado adecuado de presentación para el proyecto.

Sin embargo hasta este momento se han ido obteniendo unos resultados y una experiencia determinantes para poder finalizar muy pronto con esta etapa inicial de presentación y lanzamiento de Arbolístico.

Entre los avances más significativos se encuentra la finalización de una primera versión, con una estética bastante definida y unos conceptos iniciales capaces de plantear unas ideas relevantes para la sociedad.

También la presencia de la web, aunque todavía esté en construcción ya va tomando forma y puede ir cumpliendo la función básica de crear un espacio virtual donde presentar Arbolístico. Un espacio en el que redescubrir la obra descubierta en la calle a otro tempo.

Como artefacto cultural creo que ya dispone de suficiente potencia para provocar alguna reflexión. Algo tan rotundo como situar el dinero en el centro de todos los problemas, señalando que además, su raíz principal es la escasez, que ya podría ser superada si aprovecháramos la tecnología de hoy en día sin las limitaciones impuestas por el propio Sistema Monetario.

Reconociendo como la raíz original del árbol la escasez, surge una cuestión inevitable:

¿Es esta escasez real o perpetuada y perpetrada por el propio sistema monetario?

Como afirmaba al principio de este ensayo, ya es posible técnicamente alimentar a toda la población mundial. La tecnología tiene la capacidad de avanzar exponencialmente en

ámbitos como la automatización, que permite que cada vez sea necesaria menor mano de obra para tareas repetitivas y pesadas, mientras la productividad no hace más que mejorar. Sin embargo el sistema monetario requiere que la población trabaje para obtener un salario con el cual pueda consumir los bienes y servicios producidos.

- **Proyección**

Una evolución posible que considero muy interesante es la de crear por las ramas, o donde corresponda, un mapa de organizaciones que se han ido especializando en cada tipo de problema. De esta manera Arbolístico, además de una referencia al proyecto de arte urbano y lugar de puesta en común del pensamiento complejo, podría ser útil como índice de organizaciones que cada una en su ámbito actúan por un cambio positivo en el mundo.

Me gustaría desarrollar en un futuro y junto a los posibles colaboradores un nuevo árbol de soluciones, que pueden considerarse también como objetivos.

En el nuevo Arbolístico, la raíz de la escasez podría ser sustituida por la raíz de la *abundancia*, la cual no necesita de un sistema monetario para existir. No requiere propiedad sino que se basa en el acceso estratégico a los bienes y servicios que puedan ser automatizadamente o artesanalmente producidos y distribuidos.

El tronco por tanto será el *acceso*, que en lugar de consumista se estructurará de manera *sostenible*, velando por la *igualdad*, con una absoluta *transparencia* y *participativa globalmente*.

Nos deberíamos estar dirigiendo hacia una nueva economía de post-escasez, en la cual el cambio de paradigma cultural es enorme, pero resulta muy atractivo tratar de imaginar aproximaciones, y además puede ayudar a convertirlas en realidad.

Estamos atravesando una etapa histórica de turbulencias. El cambio de paradigma de reduccionista a holístico ha llegado con el internet como abanderado de una nueva manera de entender el mundo. El pensamiento complejo, científico y crítico se hace más

necesario que nunca para imaginar nuevas realidades posibles y ponerlas en funcionamiento.

Este proyecto está fundamentado en un análisis de los factores socioeconómicos que suponen un problema a corto y largo plazo. La descripción detallada de cada concepto así como de sus interconexiones con el resto de conceptos está en proceso, de manera que cualquier colaboración es muy bienvenida.

Una de las próximas fases que más me atrae es la de ir traduciendo Arbolístico a otros idiomas. El primer paso evidentemente será el inglés, lingua franca de la ciencia en este momento histórico. Además, será el único idioma en que podré, de momento, participar en la traducción también de las definiciones de los conceptos, y no sólo en las palabras. Con la ayuda de algunas personas de confianza también realizaré la traducción al ruso, y posteriormente quizás lleguen el chino y el árabe, aunque evidentemente estos idiomas plantearán un nuevo reto por sus propias tipografías.

En general, considero que la traducción a distintos idiomas europeos podría ser una muy buena excusa para solicitar estancias de unas semanas en las que diseñar un nuevo Arbolístico en ese idioma y difundir su propio enlace. Aunque por dentro, las wikis de cada idioma se encontrarán perfectamente enlazadas para facilitar la traducción a quien quiera colaborar en ella.

Por último, contemplo llevar a cabo otras posibilidades de difusión artística del proyecto. Me resulta muy interesante la idea de pintar de cal el tronco y las ramas de Arbolístico en cualquier árbol que cumpla unas mínimas condiciones que permitan representar mediante letras blancas algunos conceptos significativos que transmitan la idea general del proyecto. Así, se logrará un planteamiento más escultórico, en el cuál por cada lado del tronco y las ramas se podrán leer las diferentes problemáticas, generando un recorrido alrededor de descubrimiento, que podrá culminar eventualmente con la entrada en la página web para descubrir las raíces.

Existe un debate sobre la idoneidad o no de encalar el tronco de los árboles, que por lo

poco que he investigado se inclina más hacia considerarlo como un problema para el árbol que una solución a las plagas. Además, en muchas ciudades se realiza más por motivos estéticos que otra cosa. Esta circunstancia, si bien no tengo intención de torturar a ningún ser vivo, me da cierto margen creativo, dentro de lo razonable, para llevar a cabo algún prototipo de esta vertiente más escultórica del proyecto.

Uniendo esta última fase y la del Arbolístico de soluciones, pienso que podrá utilizarse en lugar de pintura de cal una técnica consistente en pintar con esporas que después de un tiempo aplicando una humedad constante se convierten en musgo. De esta manera se establecerá una metáfora visual entre problema y solución, que transmitirá las ideas de una manera agradable y efectiva.

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS

- Ardenne, Paul. 2002. *Un arte contextual : creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*, editado por Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo Murcia : Cendeac D.L. 2006

- Bauman, Zygmunt. 2005. *Vida líquida*. Barcelona: Paidós.

- Dawkins, Richard. 1976. *El gen egoísta*, editado por Salvat. Barcelona, 2002.

- Debray, Régis. 2000. *Introducción a la Mediología*. Barcelona: Paidós.

- Deleuze, Gilles. 1996. *Conversaciones (1972-1990)*, p.29 Edición electrónica de www.philosophia.cl / Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.

- Fischer, Ernst. 1967. La función del arte en *La necesidad del arte*, editado por Edicions 62. Barcelona, España.

- Fuller, R. Buckminster. 1969. *Operating Manual for Spaceship Earth*. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press.

- Hovland, Ingie. 2005. *Comunicación efectiva. Herramientas para investigadores y organizaciones de la sociedad civil*. Investigación y Política para Programas de Desarrollo, ODI. ISBN 0 85003 776 X
<<http://www.odi.org.uk/sites/odi.org.uk/files/odi-assets/publications-opinion-files/3518.pdf>>

- Morin, Edgar. 2006. *Restricted complexity, general complexity. Philosophy and Complexity*, C. Gershenson, D. Aerts, and B. Edmonds, (Eds.). Worldviews, Science and Us. World Scientific, 5-29. Traducido del francés por Carlos Gershenson.

-Morin, Edgar. 1986. *Introducción al pensamiento complejo*. <<http://www.edgarmorin.org/images/publicaciones/edgar-morin-introduccion-al-pensamiento-complejo.pdf>>

-Thoureaux, Henri. 1848. *Desobediencia Civil*, Ediciones Público.

-VVAA. 2004. *Tómatelo como algo personal*, Icaria Editorial.

-VVAA. *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*, Ediciones Universidad de Salamanca.

Artículos:

-López Iturriaga, Mikel. 2013. *Ada Colau: “En España puedes ser un mafioso y disfrutar de reconocimiento oficial”*. El País. <http://elpais.com/elpais/2013/07/25/eps/1374754845_971730.html>

-Gallego-Díaz, Soledad. 2009. *El devastador debate sobre el dinero*. El País. <http://elpais.com/elpais/2012/10/12/opinion/1350052881_142986.html>

-Ma-Kellams, Christine. Blascovich, Jim (2012). *The ironic effect of financial incentive on empathic accuracy*. Journal of Experimental Social Psychology, Volume 49, Issue 1, Pages 65–71. <<http://dx.doi.org/10.1016/j.jesp.2012.08.014>>

-Renau, Josep. 2002. *El arte contra las élites*. Madrid: Debate.

Tesis, trabajo y proyectos:

-Becas, Diego. 2005. *Horizon Carré en caligramas*. Profesor Guía: Mauricio Vico [Memoria de título]. Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Escuela de Diseño, Mención Diseño Gráfico. Universidad de Chile.

-Ferrer, Manuel. 2009. *Viajeros en el tiempo. “Instalación de realidad aumentada en el espacio público”*. Dirigido por Emilio Martínez Arroyo. Facultad de Bellas Artes.

Universidad Politécnica de Valencia.

-Toboso Galindo, Juan Luis. 2007. *“Del Centro a la Periferia”*: Aproximación a otros modelos de pensar y habitar la ciudad desde las prácticas artísticas contemporáneas. *Proyectos basados en un pensamiento crítico del espacio público*. Proyectos basados en un me. Dirigido por D. Emilio Martínez Arroyo. Departamento de Escultura. Facultad de Bellas Artes de San Carlos. Universidad Politécnica de Valencia.

-Mora, Liliana. 2009. *El graffiti como cultura artística transfronteriza. Poliniza 2008 un caso de estudio*. Dirigido por Emilio Martínez Arrollo. Master en Artes Visuales y Multimedia. Facultad de Bellas Artes de San Carlos. Universidad Politécnica de Valencia.

Recursos web:

-<<http://www.urbanario.es>>

-<<https://www.coursera.org/>>

-<<http://web.mit.edu/urbanupgrading/upgrading/issues-tools/tools/problem-tree.html>>

-<<http://www.petercollingridge.co.uk/data-visualisation/mouseover-effects-svgs>>

-< <http://artivismo.es/>>

-< <http://www.banksy.co.uk/outdoors/>>

-< <http://www.insideoutproject.net/>>

-< <http://www.streetagainst.com/>>

-< <http://meetsebastian.com/78905/public-art>>

-<<http://www.tni.org/es>>

Audiovisuales:

-Pink, Dan (2009). *The puzzle of motivation*.

<http://www.ted.com/talks/dan_pink_on_motivation.html>

-<<http://zeitgeistmovie.com/>>

-<<http://www.themoneymasters.com/the-money-masters/>>

-< <http://www.peakprosperity.com/crashcourse/espanol>>