

TFG

REVISTA OBJETO LABOLA, CIRCO CONTEMPORÁNEO, JUEGO Y PARTICIPACIÓN.

PROYECTO SATÉLITE A ET LUDIT “JUEGA Y CREA”

Presentado por **Alba González Martín**
Tutor: **Bartolomé Ferrando Colom**

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Con especial interés en los métodos de experimentación, los innumerables formatos y modos de hacer que encontramos en el mundo de la publicación nace en mí esta obsesión, que atañe a lo multidisciplinar. Desde cuentos a instrucciones, todo vale. Todo tiene cabida en estas prácticas que parten de lo editorial, del libro que se entremezcla con el dibujo, la escultura, la ilustración, el arte sonoro, el vídeo, etc.

En este trabajo partiré del formato de revista ensamblada entremezclándolo con los términos de juego y circo, creando LABOLA, una revista que se despliega como proyecto satélite a *Et ludit "juega y crea"*.

En su interior, obras inéditas de los artistas Pablo Pino (Madrid, 1980), Daniel Marqués (León, 1983), David Gonher (Salamanca, 1990) y Juan Colás (Salamanca, 1994), reunidas bajo un formato de cápsula transparente -como las que podemos encontrar en las máquinas expendedoras-.

Et ludit, proyecto que desarrollo junto a la compañía Impredicibles Circo es aceptado en la convocatoria Laboratorio 987 del MUSAC (Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León) para su realización entre Abril y Junio de 2016. Planteamos, desde lo general, una investigación en torno al circo contemporáneo, la técnica de malabares y su inclusión en el espacio expositivo y en particular, en torno al juego, lo relacional y participativo.

Para finalizar el proceso de producción, presento la revista mediante una conversación en el Laboratorio 987 con Pepe Murciego, artista de acción y co-editor de la revista experimental *La Más Bella*.

Palabras clave: Revista objeto o revista ensamblada-circo contemporáneo-juego-participación-LABOLA-Laboratorio 987.

ABSTRACT

With special interest in methods of experimentation, the countless formats and ways of create that we find in the world of publication, this obsession grows up in me, that concerns the multidisciplinary. From stories to instructions, everything works for it. everything has a place in these practises that come from the editorial, from the book that mixes with paint, sculpture, illustration, sound art video, etc.

For this work, I will start from ensemble magazine mixed with game and circus, creating LABOLA, a magazine that deploy the satellite project to *Et ludit "play and create"*

Inside of it, unpublished works from Pablo Pino (Madrid, 1980), Daniel Marqués (León, 1983), David Gonher (Salamanca, 1990) and Juan Colás (Salamanca, 1994), gathered under a transparent capsule format -like those that we can find in vending machines-

Et ludit, a project that I develop with "Impredicibles Circo" is accepted at the Laboratorio 987 invitation of the MUSAC (Museum of Contemporary Art of Castilla y León) for its realization between April and June of 2016. We expose, from the general, an investigation about contemporary circus, juggling techniques and its inclusion in the exhibition space and particularly, about game, relations and participation.

To finish the production process, I expose the magazine through a conversation at the Laboratorio 987 with Pepe Murciego, action artist and co-editor of the experimental magazine *La Más Bella*.

Keywords: Assembling magazine-contemporary circus-game-participation-LABOLA-Laboratorio 987

RESUM

Amb especial interès en els mètodes d'experimentació, els innumerables formats i maneres de fer que trobem en el món de la publicació naix en mi aquesta obsessió, que concerneix allò multidisciplinari. Des de contes i instruccions, tot val. Tot té cabuda en aquestes pràctiques que parteixen de l'editorial, del llibre que s'entremescla amb el dibuix, l'escultura, la il·lustració, l'art sonor, el vídeo, etc.

En aquest treball partiré del format de revista assemblada entremesclant-ho amb els termes de joc i circ, creant LABOLA, una revista que es desplega com projecte satèl·lit a *Et ludit "juga y crea"*.

Al seu interior, obres inèdites dels artistes Pablo Pino (Madrid, 1980), Daniel Marqués (León, 1983), David Gonher (Salamanca, 1990) i Juan Colás (Salamanca, 1994), reunides baix un format de càpsula transparent -com les que podem trobar a les màquines expenedores-.

Et ludit, projecte que desenvolupe junt amb la companyia Impredicibles Circo, és acceptat en la convocatòria Laboratorio 987 del MUSAC (Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León) per a la seua realització entre abril i juny de 2016. Plantegem, des d'allò general, una investigació en torn al circ contemporani, la tècnica de malabars i la seua inclusió en l'espai expositiu i en particular, en torn al joc, allò relacional i participatiu.

Per a finalitzar el procés de producció, presentaré la revista mitjançant una conversa al Laboratori 987 amb Pepe Murciego, artista d'acció i co-editor de la revista experimental *La Más Bella*.

Paraules clau: Revista objecte o revista assemblada- circ contemporani- joc-participació- LABOLA- Laboratorio 987.

AGRADECIMIENTOS

Para comenzar agradecer a Impredicibles Circo por este trabajo conjunto, por amoldarnos a las diferentes formas de hacer y aprender unos de otros. Al MUSAC y al equipo de mediación del Lab. 987 por su implicación y ayuda en el proceso de trabajo, en particular a Eneas Bernal y Nerea Montero. A mi tía, Eladia Martín y a Pepe Murciego por su ayuda, sus referencias y su inspiración. Y para finalizar a José Luis Campal, Antonio Gómez y J.M. Calleja por su atención, textos y referencias.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	Pág. 7
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	Pág. 8
2.1 OBJETIVOS.....	Pág. 8
2.2 METODOLOGÍA.....	Pág. 8
3. LABOLA, REVISTA OBJETO	Pág. 10
3.1 REFERENTES.....	Pág. 10
3.1.1 <i>Publicación experimental.....</i>	Pág. 10
3.1.2 <i>El juego.....</i>	Pág. 10
3.2 JUSTIFICACIÓN DE LABOLA.....	Pág. 11
3.3.1 <i>La publicación como proyecto satélite a Et ludit.....</i>	Pág. 11
3.3.2 <i>Diseño e imagen.....</i>	Pág. 12
3.3.3 <i>cuatro artistas, cuatro micro-temáticas.....</i>	Pág. 16
3.3 ANTECEDENTES.....	Pág. 19
3.3.1 <i>El circo contemporáneo. Mike Kara y The Kara Box.</i>	Pág. 19
3.3.2 <i>Juego en torno a la publicación experimental.....</i>	Pág. 19
3.4 LA INCLUSIÓN DEL CIRCO CONTEMPORÁNEO EN INSTI- TUCIÓN MUSEÍSTICA. NUEVAS FORMAS DE HACER.....	Pág. 23
3.5 ENSAMBLAJE DE LABOLA.....	Pág. 26
3.5 RESENTACIÓN A MODO DE CONVERSACIÓN CON PEPE MURCIEGO.....	Pág. 27
4. CONCLUSIONES.....	Pág. 29
5. BIBLIOGRAFÍA.....	Pág. 32

1. INTRODUCCIÓN



Edición: Pepe Murciego (Madrid, 1967) y Diego Ortiz (Madrid, 1968).
Varios artistas: *La Más Bella Anda*, 2010

Mi primera toma de contacto con las revistas ensambladas a través de la edición de *La Más Bella Anda* (que mi tía, Eladia Martín, me dio a conocer tras su participación en la misma en el año 2010) y el interés por las disciplinas poéticas en sus caras más enrarecidas, ligadas a las prácticas artísticas y los libros objeto o libros de artistas, me llevaron a proponer a la compañía Impredecibles Circo, la inclusión de la práctica circense en el entorno expositivo y posteriormente la creación de la revista *LABOLA*, mostrándoselo como un método de sustento y autogestión de futuros proyectos.

Para comenzar hablaremos del nombre de la revista, que viene dado por el objeto que se mostrará como guía conductor del proyecto en general, no solo como concepto ligado al entorno de juego, sino como objeto estético y práctico. Esto hará decantarnos por la elección de una bola como objeto contenedor de las piezas de la publicación, eligiendo en particular cápsulas o esferas transparentes como las que podemos encontrar en las máquinas expendedoras.

Las bolas o pelotas, ligadas comúnmente al circo a través del ámbito de los malabares tienen relación directa con la compañía Impredecibles Circo pues es el ámbito de los malabares el que ellos desarrollan, desde prácticas basadas en el circo antiguo como el *Vaudeville* o más conocido como cabaret, hasta más contemporáneas con la inclusión de prácticas artísticas como el arte sonoro o el vídeo en su entorno de trabajo. La compañía se conforma por Toni Liébana (Sociólogo y malabarista) y Martín Castaño (malabarista y ex miembro de la desaparecida compañía *la Danaus*). Ambos interesados en el campo de la experimentación seguían, al igual que yo, un proceso de prueba y error que traspasaba los límites, lo que sin duda nos muestra un placer en el proceso de creación, la obsesión por el proceso se convierte en un juego sin fin. Esta experimentación constante que olvida términos, conceptos y se niega a ser controlada, es lo que me llamó la atención de la compañía y lo que me hizo invitarles a la creación de proyectos escritos que pudieran ser valorados por diferentes espacios, dándonos en este caso la oportunidad y la ayuda el Laboratorio 987 del MUSAC.

Por mi parte, genero el proceso de construcción con ellos, basado en unas esculturas cinéticas tipo *Marbles machines*, efecto péndulo o las conocidas bolas de Newton. Además de la creación de *LABOLA* como editora de la revista, sin dejar de ser el proyecto conjunto y colectivo en el que todos tomamos parte en las decisiones.

Para que este escrito esté completo pondré en antecedentes al lector tanto en referencias a la disciplina, mediante artículos de Pepe Murciego o Antonio Gómez, que englobarán desde Duchamp hasta las publicaciones



Impredecibles Circo: Logotipo
Impredecibles, ¿Qué pasaría si...?, 2013

experimentales más contemporáneas. Así como respecto a la temática a tratar, el juego, donde será principal apoyo la publicación *Homo Ludens*.

Repasaré los diferentes apartados que el proyecto tiene, que funcionarán como micro-temáticas para cada uno de los artistas participantes, que ilustran y describen de esta manera el proyecto en su conjunto. Haré además una breve reseña sobre los artistas y como hemos trabajado con ellos para conseguir conectar su disciplina tanto a la temática general como a la particular.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

De alguna manera he tenido la necesidad, en mis últimos proyectos, de completar, al modo en que lo hacían Duchamp y Fluxus, mis trabajos con una publicación. Mediante esta revista pretendo marcar una profesionalización en este campo para continuar incluyendo esta disciplina en futuros trabajos. Pero no me gustaría hacerlo sola, este tipo de planteamientos necesitan de un equipo y mucho trabajo, por ello otro de mis objetivos será crear desde un colectivo o grupo de personas, para otro grupo de personas, es decir, mantener un principio relacional tanto con el público como con los colaboradores, siendo todos necesarios para la creación del proyecto.

Posteriormente trabajar como objetivos las necesidades técnicas, como es crear un ciclo económico auto-gestionado mediante la propia publicación, además de presentarla en un entorno de convocatoria o institución como ayuda a la profesionalización del trabajo. Si esto es posible servirá para crear una red de contactos, tanto con las personas colaboradoras, ayudándoles a ampliar su agenda con contactos necesarios para la proliferación de sus obras, como con personas interesadas en la disciplina que ayuden a difundir y a mantener la memoria del proyecto creado.

2.2. METODOLOGÍA

Los pasos que seguiré para crear este trabajo y teniendo en cuenta que están incluidos ya dentro de una institución pública, en

este caso mediante la convocatoria Laboratorio 987 del MUSAC (Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León) son los siguientes:

A modo de reflexión, descubrir más a fondo las ideas o referencias que me han llevado hasta plantearme este tipo de proyecto y no otro. Marcando así una diferencia entre referentes y antecedentes.

Posteriormente y para comenzar con la creación plantearme un proceso de experimentación anterior a la búsqueda de antecedentes, partiendo del entorno que el proyecto me ofrece. Eligiendo así desde la temática a la estética de la revista, sin tener una influencia de otras creaciones similares. Una vez elegidos estos puntos, que tienen sentido con el planteamiento y que ya tiene forma propia y no ha sido influenciada por otros modelos: hacer una búsqueda de los antecedentes de la disciplina que influencia este trabajo, el circo contemporáneo. Así como del término propuesto como temática a tratar, El juego. Y de la disciplina utilizada, la revista objeto o revista ensamblada.

Tras hacer una visión al pasado en busca de creaciones similares, continúa en el proceso una búsqueda de artistas emergentes interesados en estos términos o en la propia disciplina, dándoles a ellos una oportunidad como la que a mí se me brinda. Teniendo en cuenta siempre la interdisciplinariedad entre ellos y la diferencia de intereses (dentro del marco propuesto) que pueda ayudar a la revista a una formalización más completa y de interés.

LABOLA se plantea dentro de un marco institucional en una convocatoria para la ayuda de la creación y los integrantes del equipo de mediación siempre pueden ser de ayuda para contactar con otros artistas que proponen la revista ensamblada como modo de crear. Buscar de este modo, a través de ellos o de mis propios medios, mantener una conversación con para encontrar los diferentes puntos de vista que mantienen y completar la información para entender la forma en la que ellos han gestionado sus publicaciones.

Para finalizar se realizará el ensamblaje de la revista, en la que será necesario de nuevo un equipo de montaje para el que seremos necesarios los tres integrantes del colectivo. Y para finalizar, preparar la presentación de la revista.

3. LABOLA, REVISTA OBJETO

3.1. REFERENTES

3.1.1. *Publicación experimental*

En 2010 conocí a través de Eladia Martín, mi tía, actual curadora independiente, la revista co-editada por Pepe en su edición *La Más Bella Anda* en la que Eladia participó con una obra, interesada en el campo de la poesía visual y licenciada en Historia del Arte, le fascina el mundo de las revistas ensambladas, de la que en este caso, participó y adquirió un ejemplar en 2010 que pude ver y “toquetear” a mi antojo. En ese momento vi no solo una revista experimental sino un juego dentro de una caja de zapatos que se hacía llamar “revista-objeto” y que en aquel momento no pensé que podría ser referente inspirador de un proyecto de esta envergadura.

Y bien, en este momento en el que volví atrás y pensé de donde venía esta inspiración decidí hablar con mi tía y pedirle el contacto de Pepe que desde el principio me ha ayudado, tanto en referencias como en contactos que podrán ayudar a LABOLA a no ser olvidada y ser un motivo de recuerdo, pues no solo la adquirirá Pepe dentro de su colección propia, sino que será enviada a coleccionistas o creadores de estas “publicaciones raras” como es Antonio Gómez, Jose Luis Campal o J.M. Calleja.

Destacar también las dos primeras revistas que conocía antes de plantearme este trabajo. Por un lado *LALATA*, con un nombre similar a *LABOLA* pero con una gestión y un fin muy diferentes. Y *Papel Engomado*, de Joaquín Artime, un buen amigo con el que he trabajado en alguna ocasión y al que admiro, pues tenemos una línea muy similar de trabajo.

3.1.2. *El juego*

La temática elegida tiene que ver también con el apartado anterior, la referencia en este caso de *La Más Bella Anda* podría haber sido la de otra revista o libro experimental, pues creo que todas mantienen, por su carácter experimental y su relación con la poesía visual o el objeto poético, una cercanía especial al juego. Estas extrañas publicaciones parecen ser poco conocidas incluso en el campo artístico, como he podido comprobar con muchos compañeros de Bellas Artes que al comentarles la temática que iba a tratar para este trabajo, preguntaban ¿pero qué es exactamente una revista objeto? Creo que si tuvieran la oportunidad de tener una entre las manos harían una clara referencia al juego.

Además, la relación con Impredecibles Circo y la creación de este trabajo junto a ellos es una referencia esencial. Los Malabares que ellos practican, tienen un grado de complejidad alto. Los equilibrios, los trucos que necesitan



Manuela Martínez Romero y Carmen García Palacios: *LALATA 0*, 200 ejemplares, 2001



Edita, Joaquín Artime. Artista invitado, José Vicente Aguado: *Papel engomado, Conspiración n° 9, 100 ejemplares, 2016*



Bartolomé Ferrando: *Portada de Texto Poético 7*, 1987

de ensayo-error, muchas veces se convierte en infinito y nos alude también al juego, a la repetición, las bolas, los colores, la participación del otro de manera activa en algunos de sus trucos, etc. La creatividad, en este apartado del circo será también fruto de la relación con el campo artístico en general y en particular con algunos matices performativos que aluden a la repetición.

Durante un año tuve la oportunidad de trabajar junto a Col-lectiu Albastru, un grupo de arte de acción con los que hacíamos mucho hincapié respecto a ello. Este grupo estuvo directamente relacionado con la asignatura de Performance impartida por Bartolomé Ferrando, tutor de este trabajo. Esta asignatura será también parte de lo que inspire esta actividad artística, relacionada con el juego y la publicación. Bartolomé no solo da clases de performance, el juego estará presente en la mayoría de sus clases y sus obras, con un componente muy *Fluxus* y con la práctica de la poesía visual o del objeto poético. En resumen, con él “crear” se convierte en un juego, en un experimento consciente pero a la vez lúdico que se ve presente también en este trabajo, tanto por mi parte como por la de mis compañeros de Impredicibles Circo y de los artistas plásticos que tomarán parte de las piezas que contendrá la revista ensamblada *LABOLA*.

Destaco finalmente la importancia de la elección del tutor como un referente más del trabajo. Bartolomé no solo ha formado parte de esta presencia performativa y de un entorno lúdico y experimental en mis trabajos, también es editor de la revista ensamblada *Textos Poéticos*, que se muestra como la segunda (que sepamos) en el ámbito nacional después de la desconocida *EZCÈMA*.

3.2. JUSTIFICACIÓN DE LABOLA

3.2.1. La publicación como proyecto satélite a *Et ludit*.

LABOLA plantea nuevas formas de comunicación dentro de los procesos seguidos anteriormente por Impredicibles Circo. Por ello la pregunta a realizar en este apartado es ¿Por qué una revista objeto acompaña a un proyecto de circo contemporáneo?:

Hasta cierto punto podemos entender que la creación de *LABOLA* forma parte de la inclusión del proyecto en un espacio expositivo, algo que puede parecer una imposición a la hora de una “fusión” entre arte plástico y malabares, pero más bien es una unión entre nuestras formas de hacer. En este caso es lógico, ¿Por qué soy yo la editora de este número cuando el proyecto es conjunto? Simplemente es una manera de crear, desde nuestros conocimientos, para enseñarnos y aprender entre nosotros.



Impredicibles Circo en sus primeros trabajos: *Vídeo, Unpredictable Vol.02*, 2013.

Puedo decir abiertamente que antes de trabajar con este colectivo mis conocimientos sobre circo eran bastante banales, si pensaba en circo veía una carpa y un león. Y que mis compañeros, Toni Liébana y Martín Castaño, no sabían que existía algo llamado publicaciones experimentales, que englobaba una forma innovadora de hacer revistas. Durante el planteamiento inicial del proyecto estas ideas o desconocimientos se desdibujaron, dándonos pautas para comenzar a crear juntos. Durante el proceso he entendido aunque no una técnica amplia de malabares, los nombres que se le dan a las cosas dentro de esta disciplina. Ellos, a plantear una publicación como extensión del proyecto, dando oportunidad a otros de formar parte, generando una red de contactos que difunden y amplían nuestro trabajo, dándole así un valor estético y formal mayor.

3.2.2. *Diseño e imagen*

La bola como objeto propone principios de participación y juego en sí misma. Además, si pensamos en los juegos en los que una pelota es el objeto principal, prácticamente todos son colectivos o en equipo.

La bola se convierte en un objeto cotidiano que será la presentación estética y formal del proyecto, aludiendo a estos términos de juego y participación desde el propio objeto en las estructuras, hasta la imagen de las tres bolas en la mano, al modo en que las cogen los malabaristas. En el caso de la revista LABOLA ocurre lo mismo, no solo le da el nombre, sino que la propia bola atiende a las cápsulas de las máquinas expendedoras que contienen en su interior juguetes. En este caso así será también, solo que estos “juguetes” son piezas realizadas por artistas plásticos, para los que será principio fundamental a la hora de crear hacer referencia al juego.

Por tanto, como comento más arriba, será el eje del proyecto tanto formal como estético. En este apartado justificaré en particular el tema estético. El contenedor de las piezas será una cápsula (mitad transparente y mitad verde) Elegiré el color verde pues hace relación directa a la que podemos ver a continuación, utilizada como imagen principal del proyecto.



Et ludit, imagen para la presentación del proyecto.
Por Alba González: *Bolas verdes*, 2016



De izquierda a derecha: director del Musac, Manuel Oliveira, directora general de Políticas Culturales, Mar Sancho y el coordinador de Exposiciones, Eneas Bernal Presentando la convocatoria 987 con la imagen *Bolas Verdes* a sus espaldas. Foto de Carlos S. Campillo (Diario de León), 2016

Estas bolas son las que Impredicibles Circo utilizaban antes de la convocatoria, a lo largo de la estancia en el laboratorio iremos adquiriendo otro tipo de bolas, como son las utilizadas en el péndulo, una de las estructuras de *Et ludit*. A través del mismo tipo de imagen podremos entender el proceso creativo, ampliando el proyecto, extendiéndolo y dándole continuidad. A continuación vemos la imagen comentada en la que aparecen bolas rojas y la de bolas blancas, que hace referencia a las que formarán parte del resto de estructuras y que llevan consigo el logotipo de la revista objeto *LABOLA*.

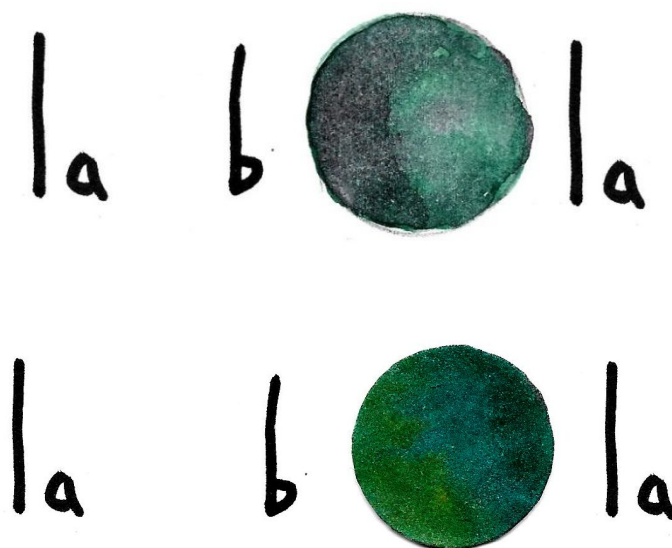


Et ludit, imagen para la presentación del proyecto. Por Alba González: *Bolas rojas*, 2016



Et ludit, imagen para la presentación del proyecto. Por Alba González: *Bolas blancas LABOLA*, 2016

Hablemos ahora del logotipo de la revista. El que vemos en la imagen anterior será el utilizado para el diseño final, al que acompañará también el texto Nº 0, indicando que este número es la primera edición, edición de prueba o comienzo. Este logotipo comenzó siendo algo mucho más manual como podemos ver más abajo. En este apartado el colectivo de Et ludit no se ponía de acuerdo, por lo que tomé la iniciativa de generar un logotipo conjunto, en el que “la bola” pintada con acuarela nos dejaba este carácter de “hecho a mano” y las pegatinas que conformaban el otro nos aludían directamente a un carácter más industrial y lo relacionaban por la tipografía directamente a las estructuras, por los “embudos” o formas triangulares en las puntas de las letras, como los embudos colocados sobre las estructuras para recibir las bolas.



Primeros diseños labOla, 2016

LA BOLA

Diseño final LABOLA, 2016



Diseño para chapas LABOLA, 2016



Contenedor para LABOLA nº 0, 2016



Edición: Pepe Murciego (Madrid, 1967) y Diego Ortiz (Madrid, 1968).
Varios artistas: *BolaBellamátic*, 2008



Edición: Pepe Murciego (Madrid, 1967) y Diego Ortiz (Madrid, 1968).
Varios artistas: *Juegos Reunidos*, 2005

Añadir en relación a la metodología mi empeño en que este apartado se crease antes de la búsqueda de antecedentes que pueden generar equívoco. Cuando este trabajo estaba decidido me encontré con dos números de *La Más Bella* que resultaron ser esenciales e inspiradores de nuevo. *La Más Bella* y Pepe Murciego serán referentes esenciales dentro de este trabajo y fue curioso cuando al comentarle a Pepe Murciego el proyecto, acto seguido me habló de *BolaBellamátic* (2008), que utiliza una bola de máquina expendedora como contenedor de la obra. Más tarde investigando me topé con *Juegos Reunidos* (2005), otra edición de *La Más Bella* que plantea una reinterpretación de los tradicionales juegos de mesa. Es curioso que de alguna manera, *LABOLA* tendrá no solo una relación de amistad, sino también estética y temática con la que se muestra como principio inspirador de la misma.

3.2.3. Cuatro artistas, cuatro micro-temáticas.

Dentro del planteamiento general sobre el que versa la revista, que son el juego, la participación y la relación con el circo contemporáneo, *LABOLA* no ha ser una revista “plana” y por ello busco generar diferentes diálogos con cada uno de los artistas.

Para comenzar, la conversación con **Juan Colás** nace de la necesidad de dar a conocer el “nuevo circo” las nuevas prácticas que ya no muestran al payaso en una carpa, en busca de una lectura que nos ayudase a extender el circo como práctica artística. Esta conversación deriva en un planteamiento de juegos modulares, en los que inicialmente habría diferentes patrones a componer que nos ayudasen a ir desdibujando la figura de un payaso hasta desacerse del disfraz. Debido al tiempo, Colás tomó la decisión de llevar esto a la abstracción, buscando en la composición y los colores una lectura más abierta de esta tirada de cien piezas. Volviendo al planteamiento inicial general creará las otras 100, planteando 4 módulos incluidos en una bolsa junto a una pegatina recortable, que te permite al modo de los juguetes de huevo kínder, diseñar tú mismo las piezas. Sus obras llevarán por nombre *Be kid* y nos recordarán a la pieza *Juguete modular* del artista Gerardo Delgado.



Juan Colás: *Be kid*, pieza para *LABOLA* nº 0, 2016

A continuación **David Gonher** planteará con *Laberinto encontrado* unas piezas escultóricas que irán directamente relacionadas con las estructuras de Et ludit, tipo marbles machines. A partir de unos cubos de madera con dos pequeñas ventanas selladas por unos barrotes y a modo de jaula, una bola metálica se encuentra en el interior. No podemos llegar a ver los laberintos que esta pieza, que en un inicio parece de madera maciza, esconde en su interior. A través del oído hemos de conducir a la bola desde una “ventana” a otra. En resumen, un juguete sonoro a la más vieja usanza.



David Gonher: *Laberinto encontrado*,
pieza para LABOLA nº 0, 2016

Estos dos primeros artistas serán seleccionados por mí, buscando entre mis amistades y compañeros a dos personas que tuvieran un trabajo relacionado con lo que Et ludit planteaba. Pensé en Juan Colás por su relación con el campo de los malabares y la magia, y en David Gonher por su trabajo generalmente relacionado con la madera y la obsesión que le crean estos artefactos.

A continuación, Pablo Pino y Daniel Marqués fueron seleccionados para este proyecto por Impredecibles Circo, pues conocen desde hace tiempo el trabajo que Toni y Martín han realizado y son dos personas cercanas que podían extender el trabajo de una manera más completa. En el caso de ellos dos, el planteamiento será más ilustrativo debido a sus trabajos en el entorno del diseño y la ilustración.

En el caso de Daniel Marqués, una selección de 5 ilustraciones que nos dan a entender la experimentación en el campo tanto del arte circense como en el artístico. Daniel no ha tenido una formación artística académica, lo que deja entrever en sus trabajos ese carácter experimental y auto-referencial desde el inicio. Trabaja en el entorno del foto-collage y en este caso plantea estas situaciones que nos aluden al juego y al ámbito circense.



Daniel Marqués: 5 ilustraciones,
pieza para LABOLA nº 0, 2016

Para finalizar, la pieza de Pablo Pino hace al lector necesitar un grado de complejidad, dar un tiempo para descubrir qué es esa pieza. Un papel blanco alargado, con unas extrañas inscripciones en su cara y reverso, con una cuerda a cada lado nos deja espacio para la recreación e investigación en la propia pieza con título *ET* que se acciona a través de un sencillo mecanismo. El truco se descubre cuando al sujetar las dos cuerdas y hacer girar el papel descubrimos la palabra LUDIT.



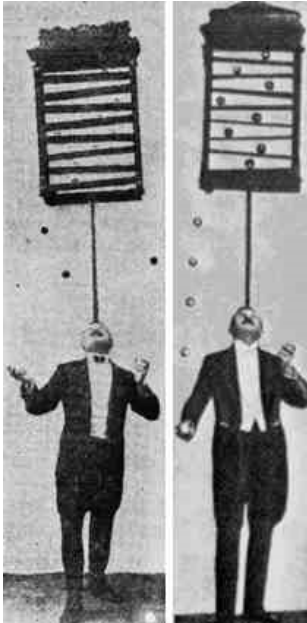
Pablo Pino: *ET*, pieza para LABOLA nº 0, 2016

Todos ellos, cada uno dentro de su disciplina y nunca con una imposición nuestra, van creando su propio diálogo con nuestro apoyo, generando así una amalgama de posibilidades que se encuentran en tan solo cuatro piezas.

El quinto objeto que encontramos no lo consideramos pieza de la revista sino “papel informativo” que extiende el proyecto de una manera formal pero sin dejar de lado la temática. Para ello planteo un comecocos de papiroflexia que contiene en su interior la relación entre la imagen de las cuatro piezas y sus autores, además de una breve descripción del proyecto.

3.3. ANTECEDENTES

3.3.1. El circo contemporáneo. Mike Kara y *The Kara Box*.



Mike Kara: *Kara* y su *Kara box*, años 20

Las nuevas prácticas circenses y en particular las de malabares tienen antecedente en el malabarista Mike Kara. En concreto Impredicibles circo construye un boceto de lo que será una ampliación del prototipo que Kara crea, con la idea de ser un artefacto de rampas para poner en equilibrio y crear nuevos patrones con las bolas. A este aparato se bautizarán *The Kara Box*. En el caso de Impredicibles Circo estará apoyado en el suelo y servirá, al modo en que emplea Craig Quart los malabares, como modo de eliminar el fallo, transmitiendo así la forma de hacer diferentes patrones sin necesidad de saber la técnica previamente.

Posteriores a Kara y como cita el único historiador de la técnica de los malabares, David Cain, en un artículo para *ejuggler*¹, otros malabaristas como Adanos, Joe Marsh, Alexander Brezitskiy, Jeff Taveggia, Barry Friedman o Erik Åberg reinventarán la técnica de Kara buscando otras formas de hacer funcionar esta caja plana y alargada con rampas o espacios para lanzar las bolas, manteniendo esta caja en equilibrio haciendo de los malabares una técnica mucho más completa.

Al final del artículo, David Cain citará a Impredicibles Circo, a Octavio Fantinato y a Jay Gilligan como otras versiones de esta caja que cambia de formato en ambos casos y conduce a la bola hacia una versión más rítmica y contemporánea.

Nos encontramos ante una técnica poco completa en lo que atiene a la historia y su recopilación. Es el caso de David Cain, que además de ser el único historiador es dueño del único museo de malabares. Estas técnicas se han ido propagando del “boca a oreja” y dejan una creatividad mucho más abierta, que busca en su creación no solo una técnica, sino una vertiente lúdica y de juego.

3.3.2. Juego en torno a la publicación experimental

Dice Pepe Murciego: “Cualquier disciplina, formato o material puede convertirse en “página” de revista ensamblada.”² Lo que nos da a entender que los antecedentes de esta disciplina son prácticamente incatalogables. Por este motivo el proceso de investigación tiene como principio la relación visible con la idea de juego, planteada como temática de la revista. Aun así se muestra como un proceso complicado de ordenar, pues las publicaciones experimentales y en particular las revistas ensambladas, atienden a una



Impredicibles Circo: estructura Kara, 2015

¹. CAIN, D. *The kara box: the history of the prop and trick*.

². MURCIEGO, P. *eNSaMBLaDos. Revistas ensambladas 1977-2008*.

lectura sensorial y no convencional, algo que las relaciona inevitablemente con una lectura lúdica. Dice Antonio Gómez: *“Intentar catalogar estas propuestas, generalizarlas y definirlas es forzar riesgos, aun con este handicap si asumimos como premisa la razón, la necesidad de enfrentarse a esta labor se humaniza y dulcifica. Se puede hacer desde el punto de vista de sus contenidos, de los materiales empleados, de sus formatos y formas, de las características de las técnicas, etc. El libro objeto no conoce límites, no respeta leyes de mercado, no se rige por modelos preconcebidos, no es alternativo ni pretende ocupar el espacio de otro producto cultural, no es un acto puramente racional es emotivo, integrador, lúdico y estimulante, son los libros más libres de todos los libros.”*³. Añadir además a la cita que son estos parámetros los que hacen a estas publicaciones experimentales libres del consumismo y la publicidad masiva, también las que las hacen pobres en cuanto a referencias y escritos sobre la disciplina en sí.

Continúo haciendo referencia a Antonio Gómez y el texto en el que expone la anterior cita, gracias al que podemos hacer una recopilación de los fenómenos que darán pie a la publicación de revistas objeto o revistas ensambladas.

Podríamos considerar al libro de artista como padre de las publicaciones experimentales, pues busca, mediante dispares lenguajes artísticos dar un giro en lo que respecta a la forma de leer, transformándolo en la forma de mirar del lector.

Dejando atrás el *“clásico formato de lomo y grapa”*⁴ como suele citar Murciego, estos nuevos planteamientos experimentales también atienden a la publicación como obra en sí misma y no solo como método de comunicación. Tomando esta última idea de comunicación, ampliar la relación del Mail-Art, que es lo que da pie a estas revistas ensambladas, pues es lo que ayudará a poner en contacto a artistas creando así una red de contactos alternativos, en lo que versa a las publicaciones formales. Podemos por ello remitirnos también a la ideología punk, viendo el carácter alternativo de estas publicaciones como modo de crear discursos dinámicos que salen de los planteamientos formales generales y que abogan por una crítica a la publicación realizada para el consumidor, dando pie a la inclusión del lector. Los creadores de este tipo de disciplinas no pretenden entrar dentro de una rutina de publicación capitalista, lo que genera la imposibilidad de llegar a un gran número de gente, dejando así tejerse una red breve de amistades y contactos. Respecto a esto, la gestión de las revistas, es entre ellas muy diferente, al igual que sus temáticas y contenedores. Algunas plantean, como LALATA, coordinada por Manuela Martínez y Carmen palacios, la producción de varios artistas, que se combina en una cantidad igual a la de los mismos,

³. GÓMEZ, A. *Libros objeto y revistas ensambladas*.



Marcel Duchamp: *La boîte verte*, 1934



George Brecht: *Bead puzzle, Fluxus boxes*, 1965



Joan Brossa: *Personatge (poema-objeto)*, 1988

⁴. MURCIEGO, P. *Op. Cit.*

quedándose posteriormente al ensamblaje una copia cada uno, haciendo solo copias a mayores para la inclusión de las mismas en bibliotecas o espacios similares (vemos aquí un planteamiento más similar al del Mail-Art).

Será el caso de *Papel Engomado*, editada por Joaquín Artime, puesta a la venta por la cantidad de 5 euros para la propia autogestión de la producción. Como este último ejemplo y con mismo precio ocurrirá en *LABOLA*.

En lo que respecta a los antecedentes de la disciplina en torno a la publicación experimental y el juego, encontramos características esenciales en Duchamp, con sus cajas o maletines en los que dispone imágenes, bocetos o diferentes recopilaciones de sus obras a modo de libro objeto. En los años 60 el movimiento Fluxus será otro de los que propiciará esta experimentación, mediante las *fluxboxes* o *fluxkit* que mediante series o publicaciones también recopila y documenta su obra. Para mí son uno de los movimientos más importantes ligados al juego y la participación, tanto mediante los juguetes que hacen como mediante las performances. Tienen una relación con el público que traspasa esa idea de juego-juguete. De alguna manera, creo que se acercan más a una realidad que mediante lo lúdico (el humor) pues toma un carácter crítico y social. Utilizan juegos como el ajedrez, las cartas, los puzzles (como juego o acción participativa), la idea de jugar a no jugar, jugar sin reglas...en definitiva, el juego como un elemento comunicativo. Son ejemplos el libro de *Pomelo* de Yoko Ono, que a modo de libro de instrucciones plantea juegos cercanos al absurdo como puede ser "*Escóndete hasta que todos mueran*". Destacar también a Takako Saito y las cajas de ajedrez o similares en los que cambia las piezas, por ejemplo, por botellas de licor y hace de estos un juego performativo, en el que incluye los 5 sentidos. Maciunas posteriormente se inspirara en Takako para hacer piezas similares, ligadas a la participación como es *Multicycle*, varias bicis unidas entre sí en la que para activar la pieza la gente ha de coordinarse.

Para George Brecht hacer arte a través del juego es la manera de recoger prácticamente todo (desde la ciencia a la imaginación, la música...) Para ello hace juegos sin solución, como reto al espectador a solucionarlos, cuando los crea, ni él mismo sabe si podrá solucionarlo y pasará años intentándolo. Además para Brecht el espectador es muy importante como parte activa de la obra, y cuando estas se colocan en vitrinas en museos pierde todo el sentido.

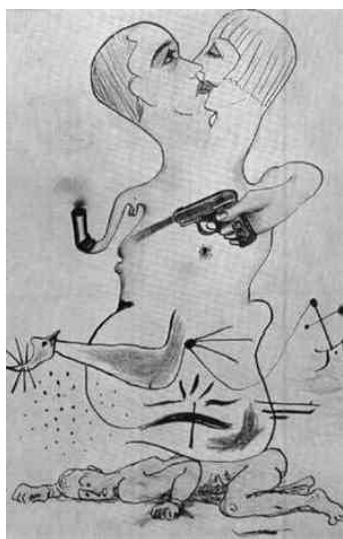
En Performance, arte sonoro, añadir a John Cage, Nam June Paik, Joseph Beuys, etc.

La poesía visual, será otra de las disciplinas clave que se plantea como un juego experimental, como ocurre en las obras de Kurt Schwitters, Tristán Tzara y sus poemas dadaístas, Mallarmé o Jorge Oteiza (en su etapa poética cuando abandona la escultura).



Esther Ferrer: *Pistolas, Juguetes Educativos Serie*, 1998

Esther Ferrer: *Pistolas (Serie juguetes educativos)*, 1998



Man Ray, Yves Tanguy, Joan Miró y Max Morise: *Cadavre exquis*, 1928

Ocurre lo mismo en la poesía objetual de Joan Brossa o Julia Otxoa, que trabajan en torno al objeto cotidiano, dejando al espectador dentro de una realidad-ficción con un, generalmente, carácter lúdico en lo que se refiere a la interpretación de sus piezas.

Con objetos poéticos relacionados al juego encontramos también a Esther Ferrer, que no solo los utiliza en el campo de la acción, también crea series como *Juguetes educativos* más ligados a una crítica social y política o la serie de “poemas de números primos” con un planteamiento más matemático. En otras de sus obras como son las maquetas, ella misma comenta realizarlas por diversión y entretenimiento, lo que nos da pistas de la utilización del juego en su obra como modo de hacer.

Directamente relacionada a la práctica de estas disciplinas aparece en 1977 la primera publicación de *Texto Poético*, fundada por Bartolomé Ferrando. Considerada la primera a nivel nacional por la mayoría, obviando la desconocida *ÈZCEMA*, editada por Vicenç Altaió.

El situacionismo y las derivas son otro referente esencial, que nos ayuda a ver este cambio radical en el planteamiento del arte como algo estático en el que el público es mero observador.

Los surrealistas ,Dalí, Bretón, Tzara, etc. plantean el dibujo colectivo, con la práctica del cadáver exquisito, expanden su espacio creativo utilizando el juego como una manera de eliminar los límites pre-establecidos. Las revistas tomarán también este carácter , siendo no solo publicaciones colectivas en lo que respecta a los artistas, sino que tendrán un carácter participativo con los “lectores”, mostrándose como series en muchas ocasiones al alcance de todos, o con unos presupuestos y cantidades que no pretenden ser objeto de arte ni publicación para las masas. Intentando romper el valor que se le da a las piezas únicas, de una sola copia y siendo la repetición parte del discurso.

Posteriormente, Andy Warhol alarma al espectador sobre temas como el consumismo, el capitalismo, las masas, el inicio de las nuevas tecnologías como medio de intercambio de información, etc. Para él no dejan de ser algo que romperá con el artista dedicado, que reflexiona sobre temas y experimenta en la “soledad” de las masas. Pero con el nacimiento de las nuevas tecnologías, los artistas realmente se vuelven más críticos y con una conciencia social más amplia. Algunos utilizan el recurso del juguete para aludir a temas como la guerra. Martha Rosler, Antoní Miralda, Josep Renau, etc. En definitiva, el juego en el arte engloba algo inclasificable pero coherente. Los artistas que lo plantean muchas veces lo hacen desde un carácter crítico o de inclusión del público en la obra, así como desde la utilidad del juego como proceso de creación, planteamientos que pretenden también las publicaciones experimentales.

Es imposible clasificar estas revistas, pero partiendo del texto de Carles Méndez Llopis ⁵ y los diversos textos en los que Antonio Gómez, coleccionista

⁵ MÉNDEZ, C. *Revistas ensambladas. Conceptualización de las publicaciones periódicas.*



Revista ensamblada LAUREL, Experimento poético en un pueblo de 2100 habitantes, número 12.



Revista objeto Pa' comer 'aparte, Estigma, número 10.



Revista ensamblada Visionaire, Fashion special Louis Vuitton, número 18.

de publicaciones “raras”, hace referencia a revistas del entorno nacional e internacional, podemos hacer una mención general de las revistas que a mi parecer, son más interesantes para el estudio de esta disciplina.

A lo largo del trabajo he citado cuatro revistas nacionales como *Texto Poético*, *LALATA*, *La Más Bella* o *Papel Engomado* que han sido referentes para este trabajo, pero la cantidad existente es mucho más amplia. Para entender esta imposibilidad de clasificarlas quiero hablar de las diferentes disciplinas como son la inclusión de los formatos electrónicos, como ocurre en *BAOBAB* (Italia) que muestra un cassette con grabaciones sonoras o *La bolsa* (España) que contiene un DVD con vídeos experimentales. Más relacionados con el Mail-Art encontramos la revista japonesa *O Brain Cell*, que trabaja en torno al sello. *Laurel* (España) que utilizará una bandeja desechable. *La Pirámide* (España) y *Lo Straniero* (Italia) que tendrán formato de cubo y de cartel respectivamente. *La Wevera* (España) que utiliza una huevera como contenedor. Hay otras que funcionan bajo pedido como la sueca *T-post Magazine* o la alemana *Free Style Magazine* o algunas que cambian de forma y tema en cada número, como la revista española *Pa' comer Aparte*. También está la ya citada *LALATA* que cambia de temática y de tipo de formato, aunque manteniendo siempre la forma de bote y que incluye poesías visuales de todo tipo. La también citada *La Más Bella* también cambia de formato y temática con cada número, que comenzó siendo una tirada de 100 fanzines y ahora es una revista que tras 23 años se considera la más longeva que aún se publica en el ámbito nacional de manera continuada, y que ha tenido en su interior disciplinas miles, desde diapositivas hasta una caja de zapatos. La que saldrá del planteamiento general es la estadounidense *Visionaire*, que desde 1991 varía también su contenedor y su temática invitando a artistas reconocidos a crear las piezas de su interior. Es considerada la revista ensamblada más cara del mundo, siendo algunos de sus números valorados en la cantidad de 3000 o 5000 dólares, como en el número 18, en el que incluyó obras exclusivas en un bolso de Louis Vuitton.

3.4. LA INCLUSIÓN DEL CIRCO CONTEMPORÁNEO EN LA INSTITUCIÓN MUSEÍSTICA. NUEVAS FORMAS DE HACER.

Incluyo este apartado situando a *LABOLA* como una nueva forma de hacer dentro del ámbito de las artes circenses, en particular de los malabares. Esta revista mostrará como eje diferenciador en la presentación de *Et ludit*, una fusión de disciplinas, lo que pretender marcar una tendencia para otros, sino que ayuda a *Et ludit* a conformarse dentro de la institución museística.

A continuación la reflexión que planteamos para la entrevista de Tam Tam Press ⁶. En particular aportó la pregunta que me realizó Camino Sayago,

⁶. SAYAGO, C. Entrevista a *Et ludit*: “nos gustaría creer que nuestro proyecto ha servido para oxigenar el MUSAC y no para institucionalizar el circo”

co-editora de la revista: *“¿Por qué elegisteis un museo de arte contemporáneo para proponer el desarrollo de Et Ludit? ¿El circo está fuera del discurso museístico en España?”*

“Desde la decisión de trabajar de manera colectiva, nos planteamos diferentes espacios a los que enviamos diferentes proyectos. En la mayoría de los casos y siendo conscientes de ello, los espacios planteados son siempre instituciones públicas, espacios privados o empresas que pudieran ayudarnos a la realización de uno de nuestros proyectos, tanto económicamente como en el sentido de la gestión del mismo, de lo que carecemos de formación. Dicho esto nos aventuramos a la experiencia de introducir un trabajo anti-artístico (de alguna manera) dentro del espacio expositivo en el que anteriormente no había tenido cabida en ningún caso (al menos que nosotros conociéramos y seguros de que en España este planteamiento aún no había surgido), pero al que nosotros si le veíamos significados y sentidos que podían guiarse desde ahí. Planteamos así al Lab.987 el proyecto Et ludit, que para nuestra sorpresa fue elegido el primero de la convocatoria.

Algunos de los espacios nos llamaron tras enviar la propuesta, extrañados y con preguntas que en resumen atenderían a ¿esto es arte?

El ámbito museístico en particular, como institución pública, quizás sea el más acertado de todas las convocatorias seleccionadas para el envío de proyectos. De nuevo surgiría una divergencia entre nuestros principios o formas de trabajar con las del museo en el sentido más elitista, en el que ni el sentido formal ni los principios o planteamientos de procesos de trabajo son parecidos. Pero al fin y al cabo no deja de ser, desde nuestro punto de vista, la mejor manera de lanzarse a esta “piscina” que aunque queramos evitar es llamada mercado del arte, presentándose dentro del modelo capitalista como la única alternativa a “trabaja de lo que te gusta”. No queremos decir por ello que consideremos nuestro proyecto una inversión tan solo económica, ni de que nuestra preocupación mayor sea la de incluirnos en estos modelos de los que tendemos a huir ya no en el sentido artístico sino en el personal, aunque si consideramos que el arte sea realmente un trabajo y no uno de los fáciles. Y un proyecto de esta envergadura nos dará fuerzas para la continuación de nuestros trabajos futuros, pues somos y hemos sido conscientes todo el tiempo, de que esta estancia tendrá un fin y que cuando “salgamos” del museo seremos nosotros los que tendremos que sacarnos las castañas del fuego. Por ello queremos creer que Et ludit ayudará a oxigenar el MUSAC y no a institucionalizar el circo.

El trabajo en el ámbito artístico no está solo poco valorado sino que tiende a no ser remunerado y en ocasiones a ser una inversión propia el poder exponer en un espacio, con obras pagadas de nuestros bolsillos. En este sentido hemos de agradecer esta preocupación por parte de la convocatoria que de alguna manera está replanteando estos términos y diciéndonos, sí, el arte si es un trabajo y con esfuerzo se puede vivir de esto. Es una pena que en

la concepción social generalizada este planteamiento aún esté surgiendo y dejándose entrever gracias a las nuevas tecnologías, que brindan un sustento económico sobre todo en los ámbitos audiovisuales, arquitectónicos y del diseño.

Respecto al planteamiento de Et ludit como un Anti-arte en el sentido de que no es el “tipo de proyecto” que acogen las convocatorias a las que nos planteábamos, nace esta reflexión sobre el des-artista, como Allan Kaprow señala en su libro “la educación del des-artista”⁷. Viéndolo ahora lo ocurrido estos meses podríamos decir que se ha visto esta transformación “formalista” en nosotros (quizás menos en mí por mí por los estudios relacionados) pero creemos que es un “fallo” o “error” que no deberíamos de haber cometido entrando en este espacio. No decimos que haya un culpable respecto a esto, es más, se ha incidido en la necesidad de mantener las dialécticas y lenguajes que habían nutrido hasta ahora el proceso, sobre todo, la de Impredicibles Circo. Pero llega un momento en el que es la propia idea de institución la que se muestra (aunque no se quiera) como un modelo de “arte aceptado” y un proceso protocolario inevitable. Es imposible evitar esta práctica más formalista, que se ve por ejemplo en la tergiversación de los textos que escribimos cara a las comunicaciones públicas, ya no por el museo sino por la propia prensa que acostumbra a seguir unos u otros patrones. Por ejemplo si esta misma actividad se hubiese realizado en un espacio de circo de León, como es la pequeña Nave o el Bicharium, la prensa seguramente no habría acudido. Para mí no tiene, en parte, mucho sentido, pues el proyecto está siendo valorado sí, por el equipo de mediación del laboratorio, pero ¿hasta qué punto por el público al que nos dirigimos, al que está realmente dirigido este proyecto? Seguramente muchos de ellos, desde nuestros propios familiares, no acudirían ni te felicitarían por el trabajo de no estar afincado en un museo. Como digo, esto no deja de ser una concepción sociológica a la que es inevitable enfrentarse.

No digo que esto sea malo o bueno, simplemente que será un punto de cambio en los modelos formales y las dialécticas en las que el colectivo ha de trabajar en un futuro y que quizás está postrado de hacerlo. Por ello creo que debemos seguir siendo conscientes de nuestra identidad e incidir en evitar que esta cambie. Que la convocatoria funcione a modo de “lanzadera” para nosotros, pues de otra manera sería muy difícil darnos a conocer, pero evitando siempre los formalismos que no conformaban el colectivo en sus inicios, manteniendo este principio de anti-arte, que como dice Kaprow y como ocurre en todas las vanguardias históricas, vuelven siempre a la institución, llegando un punto en el que no puedes evitar este proceso. Dice la artista Paloma Blanco: “lo que en un principio se muestra como una crítica a la institución del arte y a sus lenguajes, termina por ser bien recibido en el

⁷. KAPROW, A. *La educación del des-artista*.

complejo galería/museo, recuperado como otro ejercicio de vanguardia más, como una mera manipulación en lugar de una transformación activa de signos sociales”⁸. Por eso nos parece más coherente comenzar “lanzando” el proyecto desde la misma, desde una convocatoria que, aunque dentro de todas las trabas que la institución propone por el simple hecho de ser, se adapta más o menos a los planteamiento iniciales a seguir desde el colectivo, dejando después un sustento que generará otras obras o que ayudará a la creación, no solo en el sentido económico sino también en el experiencial.

Aporto como problemática esencial en los procesos que hemos vivido dentro del museo, la incapacidad de crear la realidad que se plantea desde la convocatoria, pues para nosotros, después de la experiencia, en algunos casos no es realista con lo ocurrido, es decir, ya que la propia institución y los formalismos que propone, absorben por completo los planteamientos teóricos de la convocatoria que nos fueron dichos en un inicio y que se han ido desdibujando. “

3.5. ENSAMBLAJE DE LABOLA

No hay mucho que decir sobre el ensamblaje, quizás plantear a modo de crítica la dificultad que crea hacer colaboraciones o trabajar con más personas, algo que muestro como objetivo esencial en todos mis proyectos. En relación a los artistas, es complicado, el tiempo no daba de sí pero conseguimos tener las revistas ensambladas tres días antes de la presentación general de Et ludit el 4 de Junio. Una vez dispuse las piezas por grupos entre Toni, Martín y yo formamos una cadena de montaje que nos llevó poco más de dos tardes. 200 revistas ensambladas de las cuales 150 se destinarían a la auto-gestión del colectivo y otras 50 pasarían a ser registro del proyecto o a formar parte de colecciones como la de Pepe Murciego o la de Antonio Gómez, para concluir con la memoria del trabajo, dejando nuestro granito de arena a esta disciplina tan compleja en diversidad. La acogida por parte del público fue mayor de lo que esperamos y antes de la presentación el 17 de Junio ya se habían vendido varios ejemplares.



Impredicibles Circo y Alba González:
Ejemplares de LABOLA,
Laboratorio 987 MUSAC, 2016

⁸. BLANCO, P. et al. *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*. P.34



Impredicibles Circo y Alba González: *LABOLA*, 2016

3.6. PRESENTACIÓN A MODO DE CONVERSACIÓN CON PEPE MURCIEGO.

Como comento más arriba, gracias a Eladia Martín consigo contactar con Pepe Murciego, que más tarde me ofrecerá el contacto de otras personalidades dentro de la publicación experimental. Todos ellos invitados a esta conversación junto a Pepe Murciego que se celebra el 17 de Junio en el Lab.987.

Para comenzar la preparación de esta conversación visito a Pepe el 13 de Junio en Madrid en *LA NADA*, taller que comparte en Lavapiés con otros artistas, donde conserva su colección de revistas ensambladas. Durante la mañana Murciego estuvo enseñándome varios ejemplares publicaciones raras, experimentales, revistas ensambladas, etc. Pude ver varios ejemplares de las revistas más conocidas y de otras que, aunque no considerándose revistas, Pepe guarda como tales. Me comentaba en su estudio que para catalogar estas publicaciones había uno de ser muy permisivo. En su caso, consideraba revista ensamblada a toda aquella que tuviera en su interior obras de diferentes artistas en un formato no convencional, tuviera el contenedor que tuviera. Pude ver ejemplares de *La nevera*, *Cave Canis*, *LALATA*, *Texto poético* y un largo etcétera

Para la visita a Murciego preparé esta estructura que proponerle, para la conversación que se llevará a cabo la semana siguiente:



Pepe Murciego y Alba González presentando la revista objeto LABOLA en el Laboratorio 987 del MUSAC. 17 de Junio del 2016

4. CONCLUSIONES

Los principales objetivos que me mueven a hacer este trabajo son la inclusión de la publicación como otro método de hacer en mis trabajos, como otra disciplina a tratar. En este caso surgirá el problema económico que no deja llevar hacia delante la publicación en un formato más amplio a los que ya desarrollaba en mi entorno de trabajo, como son *La caja de Geo poesía*, un proyecto para hacer partícipe al público de una geolocalización con nombre *GEO POESÍA* o *FAILZINE*, un fanzine publicado por la *Asociación editorial VLC Etcétera* desde el colectivo de arte sonoro *FAIL*, de los que formo parte. El primero gratuito, como forma de promover la participación del proyecto y el segundo realizado en particular para Russafart (bienal de arte contemporáneo de Russafa) y puesto en venta para la autogestión del colectivo *FAIL*.

Et ludit y *LABOLA* debía ser un proyecto que ayudara también a la autogestión, pero necesitábamos un empujón inicial, una lanzadera que nos ayudase en lo que atiende a los hechos que no podíamos resolver por nuestra cuenta. Para ello escribimos diferentes proyectos que distribuimos por espacios que encajaban con nuestra propuesta. En este caso les llamó la atención a Eneas, Alfredo, Camino y Zoe, los cuatro integrantes de la

coordinación de la convocatoria Lab. 987, que decidirían poner en funcionamiento con nosotros. Esta aceptación del proyecto cumplirá dos de los objetivos planteados inicialmente a la hora de pensar este trabajo: la acogida de uno de mis proyectos por un centro o institución que pudiera ayudarme a la proyección futura y la profesionalización, así como el planteamiento de trabajo a través de un proceso en colectivo, ya que desde hace un par de años vengo desarrollando prácticamente todos mis proyectos mediante el trabajo en grupo, o bien, con una exposición participativa que incluya al espectador como miembro activo de la obra y no como mero observador. Se cumpliría aquí uno más de los objetivos teniendo en cuenta que el planteamiento de la exposición versa en torno a lo relacional, ya no solo a la participación sino a la creación conjunta de artista y público.

Conseguido este apartado mis objetivos no se quedan ahí, la institución puede ofrecernos una calidad de presentación que sería complicado conseguir de otra forma, pero y ¿Cuándo esto acabe? Será necesaria, como comento más arriba, la autogestión, para que tanto la revista como los futuros proyectos puedan seguir creándose. En este caso, el precio planteado será bajo (cinco euros), dejando así el arte al alcance de todos.

Una vez sostenidos estos planteamientos pondré en práctica un objetivo que sale del entorno puramente plástico y se introduce en las relaciones sociales, en la creación de una red de contacto que pueda ser de ayuda en un futuro próximo (o no). Como bien explico, el arte no está siendo en ningún momento algo a lo que concedo un valor exagerado ni un planteamiento capitalista, para mí es un registro, una forma diferente de ver el mundo y plasmarlo para los que están y los que vendrán. Por ello creo necesario la conservación de estos pequeños acontecimientos que se crean, apreciando mi trabajo y queriendo dar la oportunidad a otros de disfrutar del proyecto. Contacto con Antonio Gómez, coleccionista y experto en revistas ensambladas; José Luis Campal, poeta experimental y visual, editor de la revista ensamblada *CARPETAS EL PARAÍSO*; JM Calleja, poeta experimental y visual, co-editor de la revista ensamblada *CAPS.A*; además de Pepe Murciago, que será apoyo fundamental en este proyecto, junto a Bartolomé Ferrando, tutor de este trabajo, poeta experimental y visual, editor de la segunda revista ensamblada conocida en España: *Texto Poético*. Ellos podrán ser el eje fundamental de conservación de la revista, por ello les ofrezco una para sus colecciones, pues serán los que la conserven con aprecio, además por supuesto, del propio museo, que guardará en sus fondos diez de estos ejemplares.

Para finalizar estas conclusiones, la visión general del proyecto una vez finalizado me aclara ideas y me da otros puntos de vista a los planteados al inicio, sobre todo respecto al estar dentro de una institución. El trabajo junto a Impredicibles Circo es destacable, por la inclusión de este proyecto en el ámbito expositivo lo que nos hace ser pioneros en lo que respecta. Los malabares nunca se han mostrado en este espacio de esta manera, y menos

con una revista ensamblada de por medio. En esto veo, varias caras de la moneda y que nada es bueno ni malo en conjunto. La convocatoria nos ha ayudado a crear nuestro proyecto pero también ha desdibujado fronteras que quizás debíamos de haber mantenido más firmes. Aun así, creo, que la revista ha sido un filtro en este caso, pues toma una mayor relevancia en lo que al museo respecta, quedando esta como recuerdo de nuestro paso por aquella sala, que evitábamos que fuera parte de la losa institucional que la recubría y que se entremezclaba poco a poco en nuestros modos de hacer casi sin darnos cuenta.



LABOLA en el Laboratorio 987 MUSAC, 2016

5. BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

URTASUN, A; MORAZA, J.L.; GONZÁLEZ, J. *Homo Ludens, el artista frente al juego = artista jolasaren aurrean*. Navarra: Fundación Museo Jorge Oteiza Fundazio Museoa, 2010.

BLANCO, P. *et al. Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2001

POPPER, F. *Arte, acción y participación: el artista y la creatividad hoy*. Madrid: AKAL, 1989.

TESCONI, S; SERRANO, P. Inventar jugando. En: MORENO, S; DE LAMA, J.P.*. *Wikipiazza: Request for comments*. Barcelona: Autor-editor, 2011.

KAPROW, A. *La educación del des-artista*. Madrid: Ardora Ediciones, 2007

CAMPAL, J.L. Una ojeada a las revistas ensambladas. En: *Edita 2011. VIII Encuentro internacional de editores Independientes y ediciones alternativas*. Punta Umbría, Huelva: Edición SINE DIE, 2001.

ANTÓN, J.E. ¿Qué es un libro de artista?. En: *El libro de artista, el libro como obra de arte* [catálogo]. Madrid: Centro cultural de las rozas, 1995.

BONET, P. *et al. CAPSA, la literatura i l'art*. Barcelona: Institut Municipal d'Acció Cultural de Mataró, 1982.

GÓMEZ, A. Libros objeto y revistas ensambladas. El lenguaje y comunicación en los libros. En: *Actas del Simposio de Archivos y Fondos Documentales para el Arte Contemporáneo* [actas]. Cáceres: 2007.

MURCIEGO, P. *eNSaMBLaDos. Revistas ensambladas 1977-2008*. Valladolid: EXPOP UP, 2008. [consulta: 2016-Marzo-25]. Disponible en: <http://expopup.com/gl/exposicions-itinerantes/ensamblados.-revistas-obxecto-1977-2009/prensa/>

MÉNDEZ, C. *Revistas ensambladas. Conceptualización de las publicaciones periódicas. Arte, individuo y sociedad* [Pdf online]. Ciudad de Juárez: Universidad autónoma de Ciudad de Juárez, 2012. [consulta: 2016-Abril-08]. Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/39026/37650>

GÓMEZ, A. Archivos de una cultura poético-visual. En: *Autoeditamos o erramos*. Salamanca: Educación y biblioteca, 2008, nº 168, ISSN 0214-7491 [consulta: 2016-Abril-12]. Disponible en:

<http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/119614/1/EB20_N168_P58-61.pdf>

CAIN, D. The kara box: the history of the prop and trick. En: *e juggler revista online* (Estados Unidos). Ohio: e juggler, 2016 [consulta: 2016-Junio-02]. Disponible en: <<http://ezine.juggle.org/2016/06/04/the-kara-box-the-history-of-the-prop-and-trick/>>

SAYAGO, C. Entrevista a Et Ludit: “Nos gustaría creer que nuestro proyecto ha servido para oxigenar el Musac y no para institucionalizar el circo”. En: *TamTam Press*. León: TamTam Press, 2016. [consulta: 2016-Junio-02]. Disponible en: <https://tamtampress.es/2016/06/02/et-ludit-nos-gustaria-creer-que-nuestro-proyecto-ha-servido-para-oxigenar-el-musac-y-no-para-institucionalizar-el-circo/>

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

BOEK 861. Boletín oficial del Taller del sol: <http://boek861.com/>

La Más Bella: www.lamasbella.es/

Merz Mail, revista: <http://www.merzmail.net/>

Lalata: <http://www.lalata.es>

Texto poético / Bartolomé Ferrando: <http://bferrando.com/>

Papel Engomado / Joaquín Artime: <http://joaquinartime.com/>

Esther Ferrer: <http://estherferrer.fr/es/>

Fluxus Portal: <http://www.fluxus.org/>

Red de libro de artista: <http://librodeartista.ning.com/>

E juggler, revista de malabares: <http://ejuggler.org/>

TamTamPress, revista online: <https://tamtampress.es/>

MUSAC (Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León): <http://musac.es/>

Fundación Joan Brossa: <http://www.fundaciojoanbrossa.cat/>

Martha Rosler: <http://www.martharosler.net/>

EXPOP UP, exposiciones itinerantes: www.expopup.com/

Makma, revista de artes visuales y cultura contemporánea: www.makma.net/