

TFG

APNEA

CARTOGRAFÍAS DEL LIMBO CONTEMPORÁNEO
A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA INTERDISCIPLINAR

Presentado por Alexander Pozo Barcenilla
Tutor: Javier Claramunt Busó

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este trabajo recoge varias propuestas interdisciplinares que tratan de acotar las coordenadas de un limbo contemporáneo. El limbo como figura/lugar es representativo de varios estados que mantienen al individuo en suspensión entre dos puntos. Para cartografiarlo, nos hemos centrado en analizar la tensión espacial y temporal que pueden generar los paisajes en ruinas, y la relación entre realidad y ficción que crean algunos aspectos culturales, especialmente aquellos vinculados a nuevos símbolos y significantes.

La obra que explora estos conceptos adquiere un carácter variable cambiando a medida que se va enfrentando a cuestiones concretas desde la escultura, la pintura o la instalación. Sin embargo, prevalece simultáneamente un interés por lo arqueológico y por el empleo de iconografía popular que se enlazarán en la última propuesta gracias al uso de objetos encontrados y réplicas de figuritas de acción.

Palabras clave: apnea, suspensión, limbo, ruinas, arqueología, iconografía pop, fantasía, hiperrealidad, interdisciplinar.

ABSTRACT

This work combines several interdisciplinary approaches in an attempt to map the coordinates of a contemporary limbo. Limbo as a concept/place is representative of different circumstances in which the individual is in a state of suspension between two points. To map this place, we have analysed the spatial and temporal tension generated by landscapes in ruins, and the relationship between reality and fiction created by certain cultural aspects, especially those related to new symbols and meanings.

The work carried out to explore these concepts has developed and varied as it has addressed different questions through sculpture, painting and installation. Nevertheless, an interest in archaeology and the employment of popular iconography predominates and is expressed in the last of the pieces through the use of found objects and replicas of action figures.

Key words: apnoea, suspension, limbo, ruins, archaeology, popular iconography, fantasy, hyper-reality, interdisciplinary.

*A Lourdes y a Cipri, por criarnos en un mundo donde se paga con gárgolas.
A mi gemelo, porque la película sería muy aburrida sin un villano.
A Brian el husky, por su infinita paciencia y las cenas con vino.
A mis amigas, en especial a la que tiene narcolepsia, Nuria.
A mi tutor Javier Claramunt; por ser mi axis mundi.*

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN	5
2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
2.1 Objetivos	7
2.2 Metodología	7
3.MARCO CONCEPTUAL	9
3.1 Incubadora. No siento nada	9
3.2 Pisando sobre lo que no cuenta	11
3.2.1 Las ruinas como espacio de suspensión	11
3.2.1 A propósito de los lugares abandonados	13
3.2.2 A propósito de los lugares abarrotados	13
3.2.3 Y de los lugares santos	14
3.3 Arqueología fragmentaria	15
3.3.1 Un museo dentro del Lidl	16
3.3.2 Reconstruyendo mitos	17
3.3.3 Yo lloré con ese juego	18
4. REFERENTES ARTÍSTICOS E INFLUENCIAS	20
4.1 Referentes	20
5. DESARROLLO DE LA OBRA	22
5.1 Aguantando la respiración	22
5.1.1 Pecios	24
5.1.2 Transparencias	26
5.1.3 Tuberías obstruidas	27
5.2 Musarañas. La ciudad flotante	28
5.3 Fue bonito mientras duró	30
5.3.1 Bailando en la plaza del pueblo	34
6. CONCLUSIONES	35
7. BIBLIOGRAFÍA	37
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	40

1.INTRODUCCIÓN

Estar en las nubes, en Babia, en el limbo. Hay expresiones que convierten estados de ánimo y actitudes en espacios. Normalmente se emplean para referirse a la apatía, el aburrimiento, la duda o el ensueño, es decir, con aquellos estados que generan desconexión en el individuo. Estados que, en una sociedad basada en gran medida en el *aquí y ahora* como la nuestra, no tienen connotaciones positivas. Por ello, presentamos un trabajo interdisciplinar que explora esa suspensión -ausencia neutral- a través de alusiones o intervenciones interdisciplinares en el espacio que conjugan lo escultórico, lo pictórico y lo instalativo.

Partimos de una serie de experiencias personales que han perfilado la temática propuesta. Así, mi periodo pasado en la incubadora al nacer marcaría la aparición de un apartamento del mundo que nos rodea, hecho que tendría su eco en una manía o juego de la adolescencia, donde cada noche suspendía la respiración como método para acceder a una supuesta membrana-burbuja (tal y como veremos en el capítulo dedicado al desarrollo de la obra).

Nos hemos centrado particularmente en buscar estas cualidades en ruinas y yacimientos arqueológicos, lugares que tienen relación con un tiempo pasado que desconocemos, que nos recuerdan lo incierto del futuro capturándonos en una “pausa -olvido momentáneo del pasado y del futuro al mismo tiempo-, esta tregua establecida entre el recuerdo y la espera, [...] la sensación de hallarse ante un puro presente, un presente que transcurre sin pasar” (Augé, 2003, pág. 78-79).

Otro de los puntos que nos interesaba incluir, tanto a nivel estilístico como discursivo, era el de la iconografía contemporánea abordada como una mitología actualizada¹, después de todo, el relato mitológico encuentra su paralelo en la “cultura material que nos descubre la arqueología” (Mañanero, 2013, pág. 161). Por ello hemos querido reemplazar las narraciones que remiten a un tiempo mítico y originario, por otras creadas desde la industria del ocio, el entretenimiento y el consumo, que remiten a nuestro tiempo, actual y -a su manera- mítico. También porque esta imaginería establece una serie de símbolos y nuevos significantes que se han convertido en unidad de medida y de comprensión para varias generaciones.

¹ De manera similar a como ocurre ante la contemplación de las ruinas, Augé dice que el placer obtenido ante “la percepción de esa distancia entre dos incertidumbres (...) se encuentra a igual distancia de la reconstitución histórica y de la actualización con fórceps (Orestes y Antígona en Vaqueros, Egisto y Creonte con traje y corbata, etcétera)” (2003, pág. 31).

La ficción nos propone escenarios, mundos, personajes y situaciones que se sobreponen con nuestra realidad. Todas estas imágenes conforman una experiencia que, cuando las posibilidades de conocer son limitadas, supera la realidad. En este respecto, lo fronterizo entre lo real y lo imaginario nos llevará a hablar sobre la “hiperrealidad” (Baudrillard, 1992), una ficción que se autoproclama más real que lo real.

En resumen, este trabajo presenta una práctica interdisciplinar que se ha realizado alrededor de los conceptos que acabamos de abocetar, que ha durado varios años (2018-2020) y que, en consecuencia, se ha llevado a cabo en diferentes etapas. *Apnea*, una instalación en la que se reconstruye un paisaje psicológico en suspensión; *Musarañas*, una serie de obras pictóricas y gráficas que juegan con la expresión *andar mirando a las musarañas*; y varias piezas escultóricas que presentan elementos extraídos de la cultura popular como hallazgos arqueológicos en la exposición colectiva *Fue bonito mientras duró*.

Trataremos de presentar un texto que aborde los puntos prácticos y teóricos que han cimentado nuestra búsqueda, dejando algunas discusiones - probablemente pertinentes e interesantes- fuera por resultar secundarias. Así, tras presentar los *Objetivos y metodología*, desarrollaremos las ideas que acabamos de exponer en el capítulo *Marco conceptual*, enumeraremos algunos *Referentes artísticos e influencias* y, en el apartado *Desarrollo de la obra* mostraremos las etapas de las que se ha compuesto la producción de la misma. Finalmente, en *Conclusiones*, haremos un sumario de las ideas más importantes del proyecto y un poco de autocrítica.

A la hora de abordar la memoria hemos optado por emplear la forma impersonal y la primera persona del plural para manifestar la presencia de varias voces que se han involucrado en la elaboración de este trabajo. Sin embargo, en apartados en los que se mencionen experiencias biográficas o hablemos del desarrollo de la obra, emplearemos el singular para evitar confusiones.

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

Como hemos mencionado, el proyecto se ha realizado en un periodo amplio de tiempo, por ello los objetivos (tanto generales como *específicos*) se han ido descubriendo durante el mismo proceso creativo.

Objetivos generales:

- Realizar una serie de obras cuyas intenciones discursivas guarden relación con la suspensión del “yo” evocada mediante ruinas y excavaciones arqueológicas, y a través de referencias extraídas de la cultura popular y la ciencia ficción.

Objetivos específicos:

- Asumir una mirada multidisciplinar con preferencia por lo escultórico y lo instalativo.
- Abordar una serie de aspectos autobiográficos.
- Emplear materiales de construcción que permitan un registro expresivo.
- Integrar objetos encontrados para elaborar “fósiles” contemporáneos.
- Probar nuevos materiales (silicona de estaño, resina de poliuretano, resina epoxi, poliestireno, pigmentos, etc.), herramientas y métodos de trabajo (soldadura con electrodo, amoladora, proyector, etc.).
- Buscar y estudiar referentes y textos que aborden nociones relacionadas con el marco conceptual descrito en los objetivos generales.

2.2 METODOLOGÍA

Hemos seguido dos procesos diferenciados dependiendo de las exigencias que planteaba cada serie.

Por un lado, parte de la obra (principalmente las piezas escultóricas que conforman la propuesta instalativa) requería mayor planificación y visión de conjunto, por ello el desarrollo de la obra se ha caracterizado por:

- Recopilar con *papel y boli* las ideas generadas en torno a un tema.
- Plantear de manera clara el objetivo del proyecto.
- Darle cuerpo al objetivo a través de la lectura de textos y de referentes.
- Hacer bocetos y maquetas.
- Realizar pruebas de materiales y tener en cuenta los resultados.
- Estudiar el espacio expositivo a la hora de plantear el recorrido.

- Tener en cuenta la luz y otros aspectos sensoriales.

Por otro lado, para no frenar el devenir natural de la temática planteada y su transcripción visual, hemos realizado otras series de un modo más instintivo, que se ha diferenciado por:

- Evitar un enfoque orientado a la consecución de un objetivo.
- Dudar constantemente.
- Tomar distancia de las piezas trabajando en varias simultáneamente.
- Dudar de nuevo.
- No sofocar la obra con pretensiones y dejar que esta se manifieste a través del ensayo/error.
- Desestimar aquellos planteamientos que no funcionasen.
- Buscar claves que nos interesarían como espectador.
- Invertir mucho tiempo simplemente mirando.
- Afrontar el “no saber” como una parte más de la práctica.
- Permitir que aspectos formales e iconográficos se entremezclasen.
- Dejar de dudar.
- Arremangarse e intervenir activamente.
- Buscar un elemento transformativo al final del proceso.
- Finalizar una parte, tomar distancia, seguir trabajando.

3. MARCO CONCEPTUAL

En este capítulo desarrollaremos las nociones que hemos formulado brevemente en la *Introducción*. El texto está distribuido en tres bloques generales que, a pesar de que presentamos por separado, han formado parte de nuestras ideas e inquietudes de forma orgánica.

En *Incubadora. No siento nada* hablaremos del “yo” como un espacio flotante y lo justificaremos en consonancia con características de la postmodernidad: la caída de las creencias, la pérdida de un proyecto colectivo, la ausencia de sentido y la aparición de un narcisismo extremo.

En el apartado *Pisando sobre lo que no cuenta* crearemos un eje horizontal sobre ese “yo”, que quedará suspendido entre el pasado y el futuro. Hablaremos de las características que hacen que las ruinas y los yacimientos arqueológicos creen una ruptura temporal y buscaremos cualidades similares en espacios de otras tipologías.

Finalmente, en *Arqueología fragmentaria* estableceremos una analogía entre los estratos que configuran las excavaciones arqueológicas y los estratos que tiene nuestra realidad, marcando así el eje vertical de nuestro limbo sintético.

3.1 INCUBADORA. NO SIENTO NADA

Los niños lloran al nacer, y con razón. El parto es un trauma, en un instante (que puede durar varias horas) todo lo que conocían desaparece y quedan expuestos a una cantidad de estímulos que inauguran su entrada en la vida que conocerán de ahí en adelante. Sin embargo, los que aún necesitan un periodo de gracia para terminar de desarrollarse se meten en incubadoras. Pequeños territorios transparentes que les permiten formar parte del mundo y, a la vez, estar privados de él. Coincidiendo sin querer con las características de la gente de su época.

Si Lipovetsky nos habla de “un nuevo tipo de personalidad, una nueva conciencia, toda ella indeterminación y fluctuación. Que el ‘yo’ se convierta en un espacio «flotante», sin fijación ni referencia, una disponibilidad pura” (1988, pág. 58), lo hace en función de una libertad adquirida con respecto a los grandes discursos que dominaron los siglos pasados. No obstante “este es el paradójico regalo de la secularización, el obsequio del fin de las ideologías y de la condición apátrida en la globalización: la vida pasa a nuestras manos pero despojada de grandeza” (Verdú, 2003, 268).



Fig. 1. *Waterboll*, niño en la Ciudad de las artes.
Elaboración propia.

El sistema actual ha disuelto los proyectos colectivos en una infinidad de “yos”. Ahora quiere escucharnos, ser transparente, respetar nuestras diferencias, invitarnos a un relajamiento generalizado, un “descompromiso emocional”; ya no hay que posicionarse, todo puede cohabitar de manera desenfadada sin excluirse, y, por tanto, “la existencia indiferente al sentido puede desplegarse sin patetismo ni abismo” (Lipovetsky, 1988, pág. 38).

Sin una finalidad, y con la sensación que todo ha sido hecho y desestimado anteriormente, no tenemos respuestas ante “el qué decir, cómo y para qué” (Martínez, 2000, pág. 177) y “cuando la nada se hace realidad, la realidad se convierte en nada” (Verdú, 2009, 147).

Para “ayudarnos” a llenar ese vacío, los medios de comunicación, las instituciones y la publicidad buscan captar nuestra atención a cualquier precio. Nuestra era se contará en titulares: primer presidente negro de los Estados Unidos sucedido por empresario que declara amañadas las elecciones antes de finalizar el conteo de votos; hemos pasado de hablar del armamento nuclear de Corea del Norte a las estrellas emergentes del K-pop del sur; de la amenaza terrorista de Al Qaida a la amenaza sanitaria del COVID-19; sale a la venta el iPhone 12 Pro Max, YouTube se hace con la industria del maquillaje y vuelven los pantalones de campana.

Todo es noticia, todo es espectáculo. Ante tal cantidad de información y estímulos, el receptor tiene dos opciones: la excitación o la apatía. Por ello, la alienación y la indiferencia posmoderna se justifica, en parte, con su función de mecanismo de defensa ante esta demanda de atención constante.

Replegados en el “yo”, el espacio vacío queda libre para una inmersión en necesidades hedonistas, y una búsqueda de expansión narcisista. Como ya veremos en el apartado *Arqueología fragmentaria*, ya no se trata solo de consumir productos; ahora consumimos emociones y significado ficticio que alimente nuestras vidas. El valor *extra* que añaden las marcas, un fin de semana de aventura de Huesca o unas clases de esgrima. Algo que nos ayude a dislocar más el “yo” de nuestras vidas, a convertirlas en “superobjetos” (Verdú, 2003, pág. 271).

En resumen, el individuo coetáneo base carece de un “sentido en la vida”, se enfrenta a dudas sobre cómo actuar en consecuencia, se muestra indiferente, exceptuando algunos momentos de excitación y, en virtud de la ausencia generada por un aislamiento en sí mismo -y para sí mismo-, se podría decir que el “yo” es un espacio flotante.

3.2 PISANDO SOBRE LO QUE NO CUENTA



Fig. 2. Charco en el anfiteatro de Pula, Croacia. Elaboración propia.

El vínculo entre el inconsciente y el espacio es un puente que ya cruzaría Freud (1930, pág.12-14) cuando se refirió al yacimiento arqueológico como un palimpsesto de recuerdos que opera de forma similar a la psique humana, y que reforzaría Gilles Clement al decir que el espacio abandonado, como el inconsciente, “trata de unas profundidades donde los acontecimientos se almacenan y se manifiestan de una manera irresoluta” (2004, pág. 57).

Con estos ejemplos vemos que la mente humana puede ser representada a través de referencias espaciales. Por ello, en los próximos puntos analizaremos las ideas de algunos autores en torno a los espacios dislocados², territorios neutrales que se colocan entre paréntesis como un eco de las emociones del individuo posmoderno. Si hablamos de espacios en suspensión, de ausencia, neutrales, fronterizos, ambiguos, etc., lo haremos para enriquecer el campo propuesto: un estado de flotabilidad imparcial “que no refleja ni el poder ni la sumisión al poder” (Clément, 2004, pág. 11).

3.2.1 Las ruinas como espacio de suspensión

Algo pasa cuando nos ponemos delante de las piedras que conforman la estructura llevada a su mínima expresión de una antigua casa. Podemos fácilmente imaginar un pequeño fuego y quizá algún montón de paja haciendo de cama, pieles de animales cubriendo la pared, gente agazapada entretenida en sus quehaceres cotidianos, etc. Vemos fantasmas, aunque en sí, el rol del voyeur invisible lo tomamos nosotros. El poder de estos lugares, además de la

² *Espacios dislocados* fue el nombre de un panel de discusión conducido por Tomás Ruiz-Rivas en el V Simposio Internacional de Teoría sobre Arte Contemporáneo (Ciudad de México, 2006). El título aludía a estar “fuera de lugar, en una situación incómoda en el mundo” proponiendo una posición militante y disconforme ante el sistema del Arte. Nosotros solo tomaremos esta termino en su sentido figurativo. [En línea] [consulta: 24 de octubre del 2020]. Disponible en: <http://www.antimuseo.org/textos/comunicados/dislocados.html>

belleza de su contemplación y la tracción nostálgica hacia la destrucción que inspiraría a los románticos, reside en su capacidad para hacernos imaginar.

Pero hay algo más. Como enuncia Marc Augé (2003) en *El tiempo en ruinas*, la cualidad singular de estos vestigios es presentarnos un “tiempo que se escapa a la historia”, la manifestación de “un signo sin significado” (Augé, 2003, pág. 110). Esto sucede debido a que las ruinas no nos llevan necesariamente a un tiempo pasado concreto -por mucho que nuestra inventiva y algunos mecanismos turísticos intenten recrear-, nos remiten a varios pasados (la fundación del lugar, las vidas que se sucedieron allí, su extinción, los procesos naturales que retoman sus ciclos, etc.) y a la sensación de un futuro incierto. Bloqueados en la línea cronológica, sin poder ir ni hacia atrás ni hacia adelante, el espectáculo de las ruinas nos conecta con algo que es más que el presente: nos muestra una sensación de tiempo sin objeto (pág. 57) que se ve amplificada por la relación entre ruinas y naturaleza que, “sin abolir el tiempo”, “termina de eliminar su carácter histórico, empujándolo hacia lo intemporal” (pág. 46).



Fig. 3. Anfiteatro de Pula, Croacia. Elaboración propia.

Fig. 4. Edificios en construcción en Londres. Elaboración propia.

Las ruinas existen por efecto de la mirada que les dirigimos. Sin embargo, entre sus pasados múltiples y su funcionalidad perdida, lo que se deja percibir de ellas es una especie de tiempo exterior a la historia al que es sensible el individuo que las contempla, como si el tiempo le ayudase a comprender la duración que transcurre en sí mismo. (Augé, 2003, pág. 50-51).

El antropólogo también nos habla de las ruinas contemporáneas producidas por artistas, aportándonos un punto de vista muy interesante al respecto. Dice que, “tanto si representa un pasado falso (una columna romana de acero) como si encarna una utopía siniestra (una ruina por venir)” (2003, pág. 115) el valor de estas obras reside en que juegan con el tiempo y nos hacen conscientes de él. Si bien hemos dicho que las ruinas nos hacen imaginar pasados, una obra *actual* no ofrece esa posibilidad, por ello “la carencia que expresa entonces la obra de arte no es ya la de una mirada desaparecida (...), sino la de una mirada inexistente. La carencia se hace ausencia.” (Augé, 2003, pág. 116).

A modo de introducción al próximo apartado, Augé dedica algunas líneas “al encanto de las obras en construcción, de los solares en situación de espera” (2003, pág. 106) que él ve como “anacronismos” (pág. 106). Las paredes de hormigón deslucido y las estructuras de metal de estos espacios nos vuelven a situar a medio camino “entre dos incertidumbres”, la de “un pasado abolido y una percepción actual incompleta” (Augé, 2003, pág. 31).

3.2.1 A propósito de los lugares abandonados

En un país, que ha centrado su expansión económica en una explotación de la construcción no es difícil encontrar ejemplos de proyectos que se abandonaron antes de haberlos concluido. Estos lugares son dejados a su suerte y reclamados de nuevo por la naturaleza configurando un tercer paisaje (Clément, 2004, pág. 28). En realidad, esto no es más que un ejemplo ilustrativo, ya que estos espacios no tienen una extensión concreta.

El “tercer paisaje” es un espacio de diversidad que se forma cuando el resto de una actividad humana entra en diálogo con sistemas biológicos libres. Las condiciones del espacio natural se suman a las impuestas por la intervención rural o industrial dejando la puerta abierta a especies que puedan acoplarse/beneficiarse de ese nuevo ecosistema. Los consideramos *limbos* por crear una discontinuidad con respecto al espacio geométrico antropológico: sin la influencia institucional estos lugares no se sujetan a ninguna pretensión y se muestran abiertos a la posibilidad de la existencia.

Por ello, Clément se refiere a ellos como refugios (actitud pasiva) o como espacios de invención (actitud activa) que tienen como resultado el crecimiento y el desarrollo. Nos seduce la idea de la simbiosis entre resto y vida y, sobre todo, de que la quietud tenga efectos transformativos.

3.2.2 A propósito de los lugares abarrotados

Normalmente la realidad de las ruinas de nuestro patrimonio es otra. Cuando pensamos en el Partenón o la ciudadela de Machu Picchu, tanta importancia tiene sobre el paisaje las ruinas como los autobuses de turistas, los guías con el paraguas en alto, las tiendecitas de *souvenirs* y las vacaciones planeadas de aquellos que viajan en cruceros de varias paradas³.

Esto dificulta que un estado contemplativo pueda conducirnos a experimentar una sensación de tiempo puro, y desde luego imposibilita que se genere un ecosistema libre. Sin embargo, las autopistas, carreteras, supermercados, aeropuertos, cadenas hoteleras... generan otra clase de espacio global, homogéneo y a disposición del capitalismo que también encaja con parte de nuestro *briefing*, los no lugares (Augé, 1992).

Se trata de las instalaciones necesarias para la circulación acelerada de personas y bienes, que caerían en esta categoría por no poder definirse ni como espacios de identidad, relacionales o históricos. Hemos extraído tres nociones



Fig. 5. Familia dirigiendo pose de niña, Pisa. Elaboración propia.

Fig. 6. Turistas visitando Pisa. Elaboración propia.

³ Un caso paradigmático de ello es lo que ofrece la empresa de cruceros *Royal Caribbean*. *Planea un crucero, tu aventura empieza ahora mismo. [en línea]* [consulta: 1 de noviembre del 2020]. Disponible en: www.royalcaribbean.com/esp/es/plan-a-cruise

relevantes al paréntesis que estos espacios de la *sobremodernidad*⁴ (Augé, 1992) generan:

- 1- Los no lugares son espacios que están atrapados en el tiempo, anclados en un presente que se renueva cada minuto. Un presente materializado, apartado de referencias al pasado y al futuro, que se vive con urgencia.
- 2- Los no lugares permiten la disolución/anonimato del individuo tras un control de identidad inicial, liberando “a quien lo penetra de sus determinaciones habituales. Esa persona sólo es lo que hace o vive como pasajero, cliente, conductor. (...) saborea por un tiempo las alegrías pasivas de la desidentificación” (1992, pág. 106).
- 3- El espacio del viajero es un no lugar, en tanto que el viajero se coloca como “espectador” de un espectáculo -el paisaje- al que no le está prestando más atención que al hecho de contemplarse contemplando, “donde solo el movimiento de las imágenes deja entrever borrosamente, a aquel que las mira desaparecer, la hipótesis de un pasado y la posibilidad de un porvenir” (1992, pág. 92).



Fig. 7. Vagón vacío en el trayecto Lezo-Brinkola. Elaboración propia.

Fig. 8. Catedral de Santiago. Elaboración propia.

3.2.3 Y de los lugares santos

Las escombreras y los espacios sagrados no son lugares tan enfrentados como puedan parecer *a priori*. De hecho, ambas clasificaciones entrarían dentro de la categoría de “tercer paisaje” (Clément, 2004, pág. 53).

Mircea Eliade (1967) afirma que el espacio sagrado se crea por oposición al profano al manifestarse una hierofanía⁵; la aparición de lo sagrado sobre el plano mundano marca una ruptura que establece un espacio no continuo. Desde luego, la comunicación con el cielo no es relevante a la neutralidad laxa que buscamos, pero encontramos aquí un par de puntos muertos vinculantes:

- La definición de estas áreas sagradas se expande si consideramos que para el hombre no religioso “subsisten lugares privilegiados, cualitativamente diferentes de los otros; el paisaje natal, el paraje de los primeros amores [...] son los «lugares santos» de su Universo privado” (1967, pág. 28).
- El bautismo por agua, tanto como el viaje iniciático, equivale a una inmersión temporal en lo indistinto (un paréntesis) para volver a nacer.

⁴ Augé denomina *sobremodernidad* a “esta nueva modernidad” por parecerle que “prolongaba, aceleraba y complicaba los efectos de la modernidad tal y como fue concebida en los siglos XVIII y XIX” (2003, pág. 59).

⁵ “Manifestación de lo sagrado en una realidad profana” (Real Academia Española, s.f., definición 1).

- Los niños no bautizados; no cumpliendo los requisitos para acceder al cielo no tenían un lugar en el que pasar la vida tras la muerte hasta que Santo Tomás de Aquino propuso un *modelo de trascendencia tangente* que vive en la neutralidad: el limbo.

A modo de conclusión, en los puntos del apartado 3.2 hemos visto las características que hacen que determinados lugares funcionen como paréntesis. Por un lado, las ruinas, que establecen una correspondencia plástica más directa con nuestra obra, nos hacen partícipes del “tiempo puro” (Augé, 2003) sin pasado ni futuro. Similar -a la vez que opuesto- a lo que ocurre en los “no-lugares” (Augé, 1992), que nos privan del pasado y del futuro al sumergirnos en un presente materializado.

Por otro lado, el “tercer paisaje” (Clément, 2004) se encuentra estrechamente ligado a las ruinas-resto, y encuentra en la quietud y en la no-acción (en este caso humana) posibilidades transformativas. Finalmente, los espacios sagrados rompen con el espacio geométrico a través de la manifestación de lo sagrado -que puede tomar forma de recuerdo- y nos muestran ejemplos de suspensión que vinculan el agua y la figura de limbo al campo propuesto.

3.3 ARQUEOLOGÍA FRAGMENTARIA

“¿Acaso no existe en mi cuerpo una especie de limbo de la memoria donde todos los recuerdos cruciales van acumulándose y convirtiéndose en lodo?” (Murakami, 2005, pág. 18).

Los yacimientos arqueológicos tienen forma de recuerdo. En una excavación los elementos de distintas épocas se aglutinan configurando lo que en la geología se llama *Interface*. Es decir, cuando se crea una superficie virtual y los estratos se ponen en contacto uno con otro (Mañero, 2013). Es entonces cuando el arqueólogo tiene que hacer de narrador, decidir qué estratos rescatar, qué historia componer y, en definitiva, qué mundo crear.

El título de este apartado hace referencia al campo al que se enfrenta la metodología de trabajo que acabamos de describir, donde los expertos se sitúan frente a las capas de diferentes realidades que ahora son ruinas. De manera similar, nosotros nos ubicaremos frente al espacio -real y virtual- que habitamos resistiéndonos a la ilusión de una realidad unitaria y empezando a separar estratos. En el proceso nos daremos cuenta de que no hay un corte limpio entre capa y capa, que nuestra realidad tiene filtraciones, se construye, se deconstruye, se multiplica, se *remixea* y se ficciona,



Fig. 9. Colección de mapamundis en Ámsterdam. Elaboración propia.



Fig. 10. Captura de pantalla de @cristinlarkin

Según Goodman (1978) la realidad es cuestión de hacer un bricolaje con lo que se tiene a mano. No existe un único mundo, pero tampoco existe un mundo compuesto de mundos ni mundos falsos o incorrectos ya que, la *verdad*, se reduce a diferencias en el marco adoptado. Los mundos que habitamos son en parte herencia del trabajo de novelistas, autores de teatro o pintores, pero también parte de los medios de comunicación, internet, las redes sociales, la publicidad, los videoclips, los videojuegos y de lo que creemos *cultural*. No se trata solo de que la ficción proponga sus mundos, si no de que estos se aplican a los mundos reales.

A continuación, veremos brevemente en qué medida el ser humano está en su limbo personalizado, atrapado en el lodo de sus recuerdos y de los recuerdos que otros han elaborado por él. A pesar de parecer una cuestión filosófica, trataremos de formular nuestras ideas a través del análisis de los medios de comunicación, las marcas y el ejemplo de un videojuego.

3.3.1 Un museo dentro del Lidl

El 15 de octubre de 2020 se inauguró la apertura de un nuevo supermercado de la cadena Lidl en la Aungier Street de Dublín. Lo curioso del titular es que durante su construcción se encontraron restos de un asentamiento vikingo del siglo XI, y los promotores de la marca decidieron construir un suelo de cristal para ofrecer a sus clientes una experiencia única: hacer la compra y visitar parte de su patrimonio histórico sin mover el coche del parking.

En *El estilo del mundo* (2003), Vicente Verdú habla sobre la presencia de las marcas en películas y series, y ante las críticas que pueda suscitar el *product placement*⁶, apunta que “denunciar hoy como publicidad ‘encubierta’ la aparición de una marca en una descripción de lo real es un contrasentido porque sería la realidad encubierta en el caso de no dar su nombre” (2003, pág. 124). De igual manera podríamos decir que encontrar sellos del capitalismo sobre unos restos arqueológicos resulta más real que insólito. Después de todo, como hemos dicho antes, en las excavaciones arqueológicas encontramos estratos de varias realidades, y “el capitalismo de ficción⁷ se concentra en succionar estratos de la realidad” (Verdú, 2003, pág. 267).

Puedes ser de Adidas o de Nike, de Pepsi o de CocaCola, de Microsoft o de Mac. Estas preferencias configuran nuestra identidad. No se trata ya de consumir objetos; consumimos su ideología, el “territorio simbólico” que nos proponen (Verdú, 2003, pág. 124). Por ello somos capaces de atribuir cualidades

⁶ Literalmente “emplazamiento de producto”, una estrategia publicitaria que inserta marcas o productos reconocibles de manera más o menos obvia en series, películas, videos musicales, etc.

⁷ Vicente Verdú distingue tres tipos de *capitalismos*; el capitalismo de producción, el de consumo y el de ficción, cuyo propósito es la producción de realidad (2009).

a las marcas -joven, refrescante, lujosa-, y de entender el mundo que nos rodea según esas referencias. Les concedemos valor de signo.

Las marcas son un ejemplo de simulacro de tercer orden (Baudrillard, 1978). Si en el renacimiento los simulacros hacían referencia a la mimesis y en época industrial se aplicaba a los objetos fabricados en serie, en la actualidad el simulacro “acaba con la representación” generando una ficción que es “más real que lo real” (Baudrillard, 2000, pág. 39) de manera similar a cuando Nietzsche estableció que “Todo este mundo que a nosotros nos afecta y en el cual tienen sus raíces nuestras necesidades [...] lo hemos ‘creado’ nosotros, ‘los hombres’, y lo hemos ‘olvidado’ hasta el punto de imaginar luego un creador de todo esto” (1977, pág. 164-165).

Vivimos en un nuevo orden entre lo real y lo irreal, un -entre- sitio compuesto de ruinas y supermercados. Algún día en el futuro, un arqueólogo encontrará lo que dejamos atrás y pondrá un código QR para los turistas:

Good value for money, gluten free stuff and nice dairy products.

Bien de precio, cosas sin gluten y la sección de lácteos merecía la pena.

3.3.2 Reconstruyendo mitos

Hemos dicho que los simulacros (de tercer orden) funcionan generando símbolos que no corresponden con elementos presentes en lo *real*, y que tampoco los requieren, ya que estas ficciones toman plena autonomía, son más verosímiles que la realidad. Como en cualquier sistema orgánico, cuando se produce un éxito este tiende a reproducirse, elaborarse y reorganizar el sistema. El simulacro entonces “ya no es del orden de lo real, sino de lo hiperreal” (Baudrillard, 1992, pág.7). Ya no podemos encontrar una verdad originaria fuera de lo hiperreal, porque el símbolo ha desplazado la realidad hasta sustituirla.

La Hiperrealidad representa una fase mucho más avanzada, en la medida en que incluso esta contradicción de lo real y lo imaginario queda en él borrada. La irrealidad no es en él la del sueño o del fantasma..., es la de *alucinante semejanza de lo real consigo mismo* (Baudrillard, 1992, pág.85).

Desde luego sería reductivo achacar todo esto al sector publicitario, pero si del punto anterior se puede deducir que el símbolo es más importante que el objeto, ahora queremos exponer que el relato es más importante que los sucesos.

Los mitos, nos hacían partícipes de la verdad sagrada a través de las narraciones de batallas fundacionales (Eliade, 1967). Pero, ¿qué encontramos si volvemos la mirada hacia nuestros mitos y sus generadores?

En *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno* (1999), Javier Echeverría establece la existencia de un *tercer entorno* que suma el espacio virtual, las comunicaciones digitales y la abertura global, al espacio físico que habitamos. Los medios de comunicación son una parte fundamental de este entorno y, bajo la bandera de la circulación de la información libre y democrática, se esconde el sensacionalismo, la corrupción, la especulación, la supresión de información, la simplificación excesiva y la infantilización. Es un show, solo importa la noticia de última hora, lo más espectacular. Además de presentarnos los simulacros como hechos reales, lo peligroso es que lo hacen cómo si fuera lo *único* real.

La vida resultará así ‘un cuento contado por un idiota... y que no significa nada’, [...] son distracción, programación. Lo que, de otra parte no es poca cosa porque este mundo que en sí mismo carecía de proyecto, obtiene articulación al traducirse en espectáculo (Verdú, 2003, pág. 115).

Ahora que el paradigma de la verdad ha cambiado, nuestro mundo en HD parece que nos exige más. Tenemos que *hacer* las cosas reales, tenemos que contarlas y ponerlas a través de un filtro “las vacaciones dejan de ser *reales* si no las graba la videocámara. Las bodas, los nacimientos, los viajes se convierten en acontecimientos preparados para que la cámara los engulla y los convierta, con su metabolismo, en verdad” (Verdú, 2003, pág. 120).

Mucho de lo que sabemos de nuestros compañeros de trabajo, de nuestros conocidos -pero también de *famosillos, instagramers e influencers-*, viene de sus publicaciones en las redes sociales “una simulación, o no, que empieza a ser tan importante como la vida cara a cara” (Verdú, 2009, pág.35). Ante esta afirmación el periodista y escritor Vicente Verdú se plantea la hipótesis de una vida que no pase a través de las lentes de la ficción y paradójicamente se pregunta: “¿Vivir solo para sí? ¿Sujeto de sí? ¿En qué se diferencia del suicidio?” (2003, pág. 121).

3.3.3 Yo lloré con ese juego

En el 2001 se estrenó el *Final fantasy X*⁸. Nuestro avatar en este juego es Tidus, un jugador de *blitzball*⁹ que vive en *Zanarkand*. No tenemos mucho tiempo para conocer la ciudad ya que la irrupción de un monstruo-ballena, Sinh,

⁸ *Final fantasy X* es un videojuego para la Playstation2, desarrollado por la compañía Squaresoft, que pertenece a la saga *Final fantasy*. Se trata de un *role-playing game* que, dentro de una trama principal, te permite la libertad de viajar a lo largo y ancho de su mapamundi.

⁹ El *blitzball* es un deporte a medio camino entre buceo y el rugby en mundo ficticio propuesto en el videojuego.

nos conduce a través de una brecha espaciotemporal a una nueva realidad: *Spira*.

En este nuevo mundo somos tomados por locos. Parece ser que *Zanarkand* existe, pero sólo en forma de ruinas. La trama empieza a elaborarse en diferentes direcciones, sin embargo, lo fundamental para nosotros aquí es el viaje de Tidus, un retorno en busca de respuestas a su realidad perdida.

A medida que avanzamos confirmamos que *Spira* está en constante asedio por el mismo ente que destruyó nuestra ciudad. ¿Entonces todo esto ha sido un viaje al futuro? en el contexto de un videojuego fantástico es plausible (vago, pero plausible). No obstante, la cosa cambia cuando descubrimos que los supervivientes de esa primera ola de terror aún perviven en el interior de un fósil como *oradores*, una especie de conciencia colectiva que, rescatando sus recuerdos, recompone la idea de la ciudad perdida, un sueño que podrán habitar, *Zanarkand*.

Nos damos cuenta que nosotros (siendo Tidus, claro), somos una creación dentro de ese sueño y, si ni los sueños, ni los recuerdos que participan en ellos son precisos, todo apunta a que hemos sido víctimas de esta imprecisión. En las ruinas de *Zanarkand* descubrimos que somos el collage de unos recuerdos que no nos pertenecen. No solo hemos vivido en un sueño, hemos sido soñados, somos una ficción de la realidad.



Fig. 11. Tidus volviendo a las ruinas de *Zanarkand*.

Al salir del sueño Tidus toca la realidad. Al vencer al villano, los oradores dejan de soñar. Y al despertar, siguiendo aquello de “la verdad os hará libres”, el sueño deja de existir.

En definitiva, un videojuego que nos habla de la hiperrealidad, un galimatías, la ficción cansada de nosotros intentando despertarnos para recuperar el territorio que le hemos invadido.

4. REFERENTES ARTÍSTICOS E INFLUENCIAS

Aunque podrían ser muchas más, queremos centrarnos en propuestas artísticas plásticas que han sido referentes directos y específicos de este proyecto. No obstante, y a modo de homenaje, queremos mencionar otros títulos y autores, que no desarrollaremos, pero que han sido el bajo continuo de este trabajo como *Dorohedoro* (2020), *Tank Girl* (1995), *Waterworld* (1995), *Suckerpunch* (2011), *Matrix* (1999-2003), *Digimon* (1999-2000), *El club de la lucha* -la peli- (1999) y Haruki Murakami *entre otros*.



Fig. 12. Ángeles Marco:
Puente, 1986.

Fig. 13. Carlos Sáez:
Concrete effect, 2019.

Fig. 14. Sif Itona
Westerberg: *Fountain*, 2019.

4.1 Referentes

Conocer la obra de **Ángeles Marco** (Valencia, 1947-2008) en su retrospectiva en el IVAM (2018) nos causó un fuerte impacto. Su apariencia minimalista, formas sencillas y materiales industriales están cargadas de poética. Ascensores que se precipitan al vacío, puertas que no son puertas, rampas, pozos, escaleras que no llevan a ninguna parte, etc. En términos heideggerianos (1989) son espacios, y no lugares¹⁰, ya que los espacios surgen de la activación del individuo que los recorre. Los espacios que nos propone recorrer la artista nos sitúan al borde de lo real, de elementos que reconocemos pero que ficciona creando espacios ambiguos e imaginarios. “Entre lo concreto y lo inconcluso, lo físico y lo inaprensible” (Gil, 2003, pág. 185).

Hemos explorado esta relación con lo ficticio a través de otros artistas. Por ejemplo, **Carlos Sáez** (Valencia, 1988), en su instalación *Concrete effect* (2019) en la galería valenciana Espai Tactel, dispuso residuos tecnológicos como si se tratase de una “arqueología del futuro” (Saéz, 2019). Las piezas de maquinaria hacían alusiones a diferentes partes del cuerpo humano, pero además mostraba una relación visualmente muy interesante entre organismo sintético y desecho. **Sif Itona Westerberg** (Dinamarca, 1985) por su parte, establece de manera más obvia una correspondencia con lo arqueológico. En su obra son habituales las referencias a la cultura clásica, concretamente, en *Fountain* (2019), la artista realiza bajorrelieves de criaturas híbridas sobre placas de hormigón, y los dispone de manera aséptica entre estructuras metálicas relucientes y cubos-probeta generando un choque entre pasado y futuro (bestiarios vs. avances genéticos).

¹⁰ No confundir con los “no-lugares” que hemos tratado en el punto 3.2.2



Fig. 15. Damien Hirst: *Best friends*, 2017.

Fig. 16. Michel Majerus: *Overdose*, 1997.

Fig. 17. Michele Gabriele: *It's always so hard to admit that things are different than what we had believed at first sight*, 2018.

Otro enfoque a esta arqueología que juega con el tiempo aparece en *Treasures from the Wreck of the Unbelievable* (2017) de **Damien Hirst** (Reino Unido, 1965). La exposición en los museos Palazzo Grassi y Punta della Dogana de Venecia giraba en torno a el supuesto hallazgo de los tesoros encontrados dentro de un barco naufragado hace 2.000 años. Las audioguías de la exposición daban los artefactos por reales e incluso Netflix emitió un documental en el que se veía como rescataban las piezas cubiertas de algas y moluscos del fondo del mar. En la colección se mezclan lo arqueológico, lo etnográfico y lo mítico con el humor, ya que entre objetos que dan el pego, también nos encontramos con Mickey Mouse y Goofy, haciéndonos pensar cómo lo que consideramos real pasa por la maquinaria del capitalismo.

La incorporación de aspectos iconográficos se la debemos en gran medida a **Haim Steinbach** (Palestina, 1944) y a **Michel Majerus** (Luxemburgo, 1967-2002). El primero es conocido por sus baldas y *Displays*, en los que, guiándose por una especie de metonimia, sitúa y relaciona objetos cotidianos - figuritas de Darth Vader, cajas de cereales, guitarras, etc.- para generar asociaciones y hacernos pensar el significado que le damos a esos objetos. Majerus hacía algo similar a través de la pintura, tomando prestados elementos de la cultura popular por su identidad, como un reflejo de las subculturas que se fueron creando entre los años 90 y el cambio de siglo.

En el uso expresivo de los materiales ha sido especialmente instructiva la obra de **David Hanes** (Reino Unido, 1969) y de **Allyson Viera** (EEUU, 1979), que trabajan el hormigón como material aglutinante de otros componentes; los objetos cotidianos cubiertos con baldosas, que quedan inutilizados y con apariencia anquilosada de **Matias Faldbakken** (Dinamarca, 1973); el uso expresivo de masillas de modelado epoxi, resinas y siliconas de **Michele Gabriele** (Italia, 1983) y su combinación con objetos encontrados de apariencia industrial en esculturas que también hablan de la participación de la ficción en nuestra construcción de la realidad, lo que tiene mucho que ver con nuestro enfoque.

Por otro lado, un trabajo que investiga las ruinas debería citar a autores como **Gordo Matta-Clarck** (EEUU, 1943-1978) y **Charles Simonds** (EEUU, 1975), aunque no necesariamente los hemos empleado como referentes.

5. DESARROLLO DE LA OBRA

En este capítulo se introducirá gran parte de la producción artística que se ha llevado a cabo en el periodo entre el 2018 y el 2020. Los hemos clasificado en tres apartados: *Aguantando la respiración*, en el que se hablará fundamentalmente de la instalación **Apnea** (2019) en la que predomina el interés por las ruinas como paisaje psicológico de suspensión; *Musarañas. La ciudad flotante*, donde se introducirán una serie de obras gráficas que examinan el distanciamiento de la realidad a través de la iconografía; y *Fue bonito mientras duró*, una exposición colectiva en la que se procuraban integrar los intereses presentes en los anteriores apartados, mediante piezas que recordasen a reliquias y artefactos históricos, donde la mitología queda reemplazada por el imaginario pop.

La búsqueda por recrear espacios de suspensión ha actuado de denominador común en todas ellas, a pesar de que cada una explore sus supuestos de manera autónoma y empleando diferentes medios.

5.1 AGUANTANDO LA RESPIRACIÓN

“Todos hemos tenido algún síntoma obsesivo durante la infancia: caminar sin pisar las líneas entre las baldosas, realizar un ritual más o menos complejo para poder dormirnos, pequeñas supersticiones para los exámenes o los partidos de deportes (...)” (Varela, 2010) pues “la necesidad de controlar el entorno y a nosotros mismos en nuestra interacción con él es una parte importante del desarrollo madurativo normal de nuestra infancia y adolescencia” (2010). Yo también tenía -y en ocasiones recupero- un pequeño ritual (compulsión) irracional que repetía cada noche antes de dormir: aguantar la respiración.

No recuerdo claramente cómo comenzó, pero supongo que era un intento de *salvar partida*¹¹ para asegurarme de que nada cambiaría durante la noche, y que a la mañana siguiente el mundo -mi mundo- seguiría igual. Lo fundamental en esta “meditación inversa” era no ahogarse y controlar el ritmo, cerrar los ojos e imaginar una burbuja que aparecía como un destello en el pecho y aumentaba progresivamente hasta cubrir mi casa y a sus habitantes. La calidad de la no-respiración aseguraría la uniformidad y el grosor de la esfera, y la concentración puesta en la tarea haría que incluso se notase el cambio de la presión cuando la burbuja superaba mi cuerpo y entraba en contacto con el aire. Finalizado el proceso, despacio, se podía volver a respirar estando tranquilo dentro de esta membrana-lugar.

¹¹ Al estilo de los videojuegos.

Podría decir que en mi casa el pensamiento mágico nunca se ha censurado, y estoy convencido de que mi manía encontró correspondencia en la imaginería propuesta por la literatura fantástica, series de anime y videojuegos (ya hemos hablado de cómo los medios de comunicación, las series, etc. proponen modelos y símbolos ficticios que afectan a la realidad). Igualmente, al hablar del “tercer paisaje” hemos hecho hincapié en que la inactividad es condición para el desarrollo de lugares ambiguos y transformativos.

Con *Apnea* (2018), buscábamos cartografiar un paisaje psicológico y transformativo, la burbuja, cuya única correspondencia en el mundo real es la quietud, a través de la instalación.



Fig. 18. Alex Pozo, *Apnea* (vista parcial de la instalación), 2018.

El nombre surge de los usos que se le da a la palabra. Por un lado, la apnea del sueño¹², que tiene relación con la hora de dormir, y por otro la apnea o buceo a pulmón libre¹³, vinculando la burbuja al agua y permitiéndonos incorporar materiales que habitualmente vemos en piscinas.

A pesar de ser una instalación predominantemente escultórica, queríamos recrear una experiencia inmersiva. Una solución de cloro y agua sirvió para fregar el suelo y sugestionar, mediante el olor, el recuerdo de las tardes en la piscina. Además, como se verá más adelante, quisimos enrarecer el espacio, hacerlo más ambiguo a través de juegos de luz. Por lo demás, la instalación estaba compuesta por cinco piezas escultóricas que dividiremos en dos grupos que veremos a continuación: los pecios y las transparencias. Al final de este apartado incluiremos una sección para *Tuberías obstruidas* (2019), una

¹² Una modalidad del trastorno es la suspensión de la respiración por colapso u obstrucción de las vías respiratorias durante el sueño.

¹³ Apnea hace referencia a un tipo de buceo en el que no se emplean equipos de submarinismo.

serie de esculturas de pequeño tamaño que, a pesar de no formar parte de la instalación, guardan relación con los presupuestos de los que aquí hablaremos.

5.1.1 Pecios

Los pecios son los restos de naves que han naufragado, por tanto, ruinas acuáticas. Con nuestros pecios, buscamos jugar con este término y presentar ruinas de elementos relacionados con el agua, pero fuera de ella. De esa manera se podría reconstruir la escena, tal y como haríamos ante una excavación arqueológica, e imaginar un espacio inundado que fue habitado, y en torno el cual ahora se puede caminar (y respirar).

Uno de los aspectos que queríamos señalar en estas piezas era el de los procesos geológicos: el paso del tiempo, la sedimentación, el movimiento de las placas, etc. Estos tiempos de la naturaleza hacen que materiales diferentes se pongan en contacto y fosilicen con una apariencia unitaria. Buscamos, además, que resultase incierto determinar si eran piezas deteriorándose o cicatrizando. En este sentido el uso de los materiales y su estratificación fue fundamental.

Quisimos crear un exterior rígido que cubriese el interior blando hecho a partir de planchas de poliestireno extruido. El material aislante nos permitía un registro expresivo al esculpir la superficie, sumado a que su ligereza resultada muy cómoda para hacer piezas de gran tamaño.

La costra exterior la hicimos empleando cemento, el uso visible de pegamentos, argamasas (mezcladas con pigmentos), pero sobre todo a través del gresite, material que nos llevaba tanto a los mosaicos (hallazgos habituales en las excavaciones) como a los materiales de construcción empleados en piscinas y baños. También tratamos de hacer visible la relación entre el exterior y el interior empleando espuma de poliestireno.

Fig. 19. Alex Pozo, *s/n (pecio piscina)*, 2018.

Fig. 20. Alex Pozo, *s/t (pecio luz) [detalle]*, 2018.





Fig. 21. Alex Pozo,
s/n (pecio luz), 2018.



Fig. 22. Alex Pozo, *s/t (pecio agua)* [detalle], 2019.

Fig. 23. Alex Pozo, *s/t (pecio agua)*, 2019.



El proceso dio lugar a múltiples experimentos fallidos, como por ejemplo querer verter resina epoxi sobre el poliestireno. A pesar de que encontramos una imprimación que funcionaba, en superficies grandes se volvía inestable. No obstante, como se puede ver en la figura 22, en un pecio que hicimos tras la instalación conseguimos los resultados que buscábamos al usar resina de poliuretano transparente.



Fig. 24. Alex Pozo, *Apnea* (vista parcial de la instalación, *Cuatro módulos [pared]* e *Invernadero*), 2018.

5.1.2 Transparencias

Ya hemos mencionado que una parte importante de la instalación eran los juegos perceptivos de luces y transparencias. Por ello incluimos las piezas *Invernadero* y *Cuatro módulos (pared)*.

Ambas están construidas con estructuras ligeras de hierro sobre las que hay montados paneles de policarbonato celular. Este material translucido tiene vetas que, al mirar a través él, hacen que los objetos al otro lado pierdan nitidez, pero también que la luz se refleje, se multiplique y se desplace a medida que nos movemos.

El *Invernadero* es una alusión bastante directa a la práctica que motivó la instalación. En el contexto, rodeado de ruinas, adquiere -al menos esa era nuestra intención- un carácter casi ceremonial, (como si el espacio hubiese estado preservando el ataúd de cristal de Blancanieves), que en esta ocasión toma forma de invernadero o de la cubierta de una entrada al metro, invitándonos a un espacio subterráneo, bajo el agua. La pieza también tiene un tubo de luz fluorescente que rebota contra las baldosas del espacio expositivo, fluye en los paneles de acero galvanizado que hay en la base y se refleja a través del policarbonato.

Por su parte, los *Cuatro módulos colocados* en paralelo, creaban cuatro pantallas que distorsionaban el paisaje propuesto, funcionando como un muro que sostiene el espacio ilusorio. La distancia entre uno y otro permitía recorrerlos graduando el nivel de las veladuras.

5.1.3 Tuberías obstruidas



Fig. 25. Alex Pozo, *s/t (tubos)* [detalle], 2019.

Fig. 26. Alex Pozo, *s/t (tubos)*, 2019.

Fig. 27. Alex Pozo, *s/t (tubos)*, 2019.



A pesar de que estas obras no formaron parte de la instalación, hemos creído oportuno incluirlas en este apartado ya que establecen una correspondencia tanto visual como temática con los puntos que hemos tratado.

Son piezas que continúan la investigación iniciada en los pecios intentando seguir un enfoque más instintivo que constructivo. Parecen fósiles de tuberías, donde diferentes materiales y desperdicios se han ido acumulando a lo largo de los años hasta cristalizarse en una masa sólida. Normalmente, los tubos son medios para facilitar el flujo entre un punto y otro; aquí, quedan obstruidos como la respiración de la que hablábamos, solidificándose en un estado intermedio y configurándose en el espacio como los vectores de una arquitectura de la ausencia.

5.2 MUSARAÑAS. LA CIUDAD FLOTANTE

Cuando estoy ensimismado me vienen ideas a la cabeza, elementos flotantes en su forma más pura, casi sacada de la tele. ¿Cómo va a ser de otro modo? Hay contaminación lumínica en mi cabeza, demasiados dispositivos enchufados en la tierra y en la bruma solo flotan reflejos de la programación y del menú de Netflix.



Fig. 28. Alex Pozo, *Mercedes*, 2019.

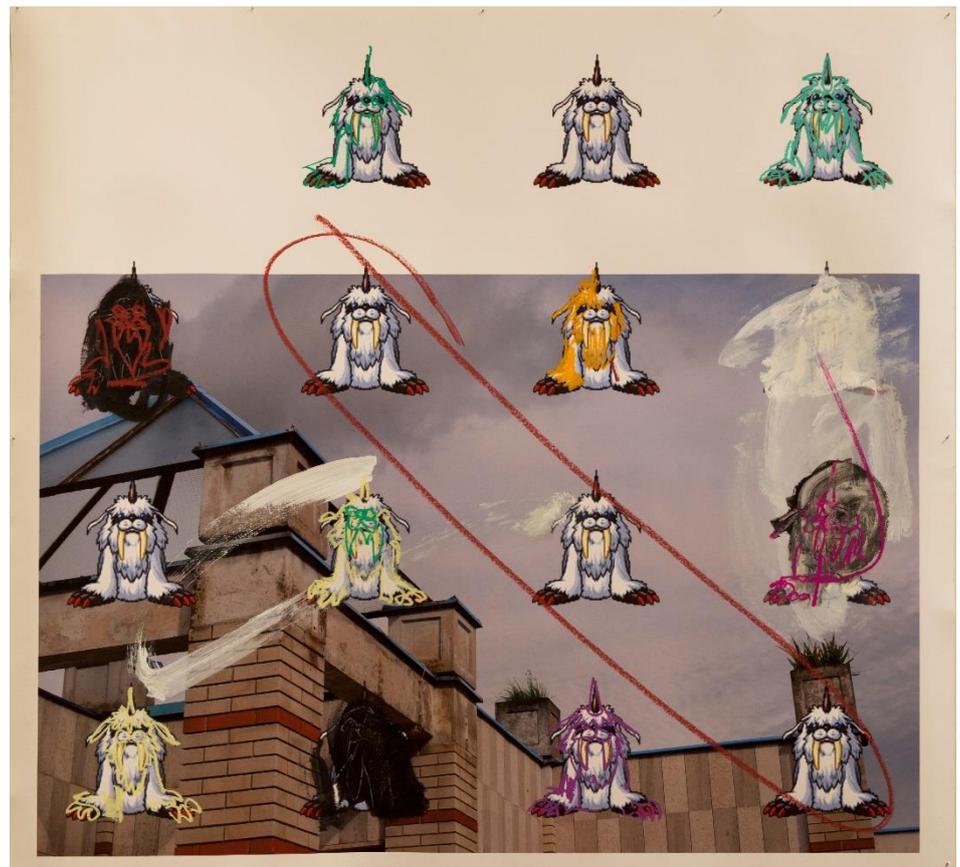


Fig. 29. Alex Pozo, *Ikkakumon*, 2019.

En las obras que configuran esta propuesta tratamos de aplicar nuestro interés en la inmersión del “yo” a la pintura. Siguiendo con los supuestos que se han enumerado en el apartado 3.3 del *Marco conceptual*, entendíamos que la tensión generada entre la realidad y la ficción coloca al individuo en un *entre*, pues para manejarnos en nuestro día a día necesitamos reconocer y asimilar unos símbolos que pertenecen al orden de lo ilusorio, pero que repercuten en nuestras construcciones sociales e intercambios.

Que alguien diga que tiene un coche Mercedes, equivale a que instantáneamente le atribuyamos un cierto estatus económico sin la necesidad de tener detalles sobre su situación financiera. En principio puede parecer que estas relaciones entre signo y significado, simulacros, funcionan como un atajo, pero estos atajos nos alejan cada vez más de lo real, y para cuando nos damos cuenta estamos inmersos en lo fantástico.

En estas obras conjugamos imágenes de lugares abandonados o de tránsito, con una nueva mitología extraída de la cultura popular que los habita. Lo hicimos para fabular sobre la expresión *mirando a las musarañas*, que implica una desconexión del entorno para acceder a un espacio aéreo de ensoñación, y así reflejar nuestras preocupaciones en torno a estas cuestiones.

Procuramos afrontar la serie como un juego, en el que tras escoger una referencia espacial tomábamos distancia de cualquier intento de narrativa y dejábamos que las imágenes fuesen apareciendo a través de similitudes, sinestesia, metonimia, o simplemente por motivos compositivos.

Así, las musarañas tomaban forma de iconos populares, personajes Disney y Pokémon, que aparecen y desaparecen en el espacio flotante, invitándonos a adentrarnos en su territorio como sirenas contemporáneas.



Fig. 30. Alex Pozo,
Shakkoumon, 2019.



Fig. 31. Alex Pozo,
Pegaso, 2019.

5.3 FUE BONITO MIENTRAS DURÓ

Fig. 32. Alex Pozo, *Hot Wheels [detalle]*, 2020.



Las últimas obras de las que vamos a hablar surgen a partir del proyecto de una exposición colectiva entre amigos del mismo título, en la antigua galería del Palau (convertida durante la cuarentena del COVID-19 en nuestro taller). Quisimos juntarnos, hacer algo relajado, montar las obras que habíamos hecho para el TFG o el TFM y exponerlas celebrando el fin de una etapa. Las cuatro obras de este apartado son además un intento de comunicar el lenguaje iconográfico, el interés por lo tridimensional y los materiales expuesto en anteriores apartados. Son piezas de carácter más experimental y flexible que las que hemos visto hasta ahora, aunque tienen una sinergia que les concede la apariencia de ser artefactos provenientes del mismo mundo.

Recientemente había estado interesándome más en la idea de las reliquias, de los hallazgos en excavaciones y su recontextualización en colecciones privadas y museos. La lectura de *Desembalo mi biblioteca, el arte de coleccionar* (Benjamin, 2018) me hizo relacionar estas ideas con las colecciones del “coleccionista aficionado” al que Fnac le ofrece una sección entera de figuritas con un halo sacrosanto en vitrinas bien iluminadas. Así, lo religioso, las excavaciones y el *merchandising* fueron enredándose en las piezas que conforman esta propuesta. En esta mixtura entran en juego dos términos: la historia y el sistema de creencias.

Por un lado, las creencias se ven mercantilizadas. Se pierde la correspondencia entre espiritualidad y los objetos de culto (mágicos o religiosos) a través de los que se practica; el capitalismo toma forma de creencia y verdad. Por el otro, se hace ambiguo el límite entre narración histórica y ficción, pues la historia tiene un carácter frágil (Aloi, 2017) y permite construir y pregonar infinidad de versiones, de nuevo a través del capitalismo y los medios de comunicación.



Fig. 33. Alex Pozo, *Hot Wheels*, 2020.

Por ello, además de jugar a construir una realidad, con estas obras se pretenden cuestionar (no necesariamente criticar) los fundamentos de nuestra cultura.

Hot Wheels es, casi literalmente, “un cacho de pared”, un pedazo de mosaico recuperado de la habitación de un adolescente pompeyano. En él se mezcla la apariencia arcaica, envejecida y estratificada, junto a la mezcla de iconos culturales de distintas épocas (el logo de Hot Wheels y una canción de Whitney Houston).

La pieza **Lilith** surgió como un intento de relacionar de una manera más intrincada el resto con lo orgánico (naciones que hemos tratado en *A propósito de los lugares abandonados*), una forma de masilla epoxi que se enraizaba sobre una pieza de apariencia industrial. Además, quisimos integrar el aspecto iconográfico mezclando atributos del personaje Lilith¹⁴ en la serie *Evangelion*¹⁵, Una de las obsesiones semanales que encontró su camino hasta el taller, por subvertir el universo mitológico judeocristiano a través de la animación. A modo de coincidencia, la serie había profetizado su regreso apocalíptico en 2020 y, en lugar de un apocalipsis ficticio lo que llegó fue una pandemia global que parecía otra broma de Orson Welles.



Fig. 34. Alex Pozo, *Lilith* [detalle], 2020.

Fig. 35. Alex Pozo, *Lilith* [detalle], 2020.

Fig. 36. Alex Pozo, *Lilith*, 2020.



¹⁴ Simplificándolo mucho, en *Evangelion*, Lilith es retenida por científicos militares que extraen de su cuerpo información genética para fabricar los robots: EVA (referencia bíblica a la segunda mujer de Adam que nació de su costilla). En determinado momento Lilith se libera y entra en modo *ángel de destrucción y misericordia*, toma forma de mujer descomunal y le crecen varios juegos de alas.

¹⁵ *Neon Genesis Evangelion* es, citando un artículo en la versión online de Hobbyconsolas, “una deconstrucción brillante que pregunta constantemente a nuestro hacer como espectadores y creadores qué creamos y para qué” (Sánchez, 2018).



Fig. 37. Alex Pozo, *Gárgolas*,
2020.

Fig. 38. Alex Pozo, *Gárgolas*,
2020.

Fig. 39. Alex Pozo, *Gárgolas*,
2020.



Otra de las referencias a la saga *Evangelion* se haya en la pieza *Gárgolas*, cinco cabezas robóticas de plástico que sobresalen de la pared. Pensaba en los objetos fetiche, destinados a prácticas supersticiosas, mágicas e idolatras (Méndez, 1995, pág. 160), y en cómo estos objetos participan en la transmisión de mitos a través de los ritos. “Las máscaras no pueden interpretarse en sí mismas (...) se suman mitos (que) explican su origen legendario o sobrenatural y fundamentan su rol en el ritual, la economía, la sociedad” (Lévi-Strauss, 1979, pág. 19). Pero además del papel de estos símbolos en la sociedad, Lourdes Méndez nos dice que remiten “a la lógica de las relaciones sociales a la que el cuerpo no escapa en la medida en que también él es un producto cultural” (Méndez, 1995, pág. 161).

Por tanto, Estos artefactos no son algo que podemos limitarnos a apreciar como algo externo. Ya que tanto como participamos nosotros en su construcción, participan ellos en la construcción de nuestra realidad.

Con respecto a los materiales empleados, optamos por la resina de poliuretano (transparente, blanca y con pigmento negro) y por la masilla de modelado epoxi (también en varios colores) por que nos parecía que el plástico referenciaba mejor el *merchandising* en el que se reproducen los iconos contemporáneos. Procuramos aprovechar el uso expresivo de los materiales, y de los fragmentos de distintas calidades para sugerir la reconstrucción de algunas de las piezas en museos.

La última pieza de esta serie fue *Bautismo (con desagüe)*, una pila bautismal con un iPod que coronaba un sagrado corazón flotante. Añadiendo así un elemento litúrgico a las referencias a la religión que las otras esculturas hacían a través de citaciones a la cultura popular. Las dos piezas se montaban como un altar en la sala, una reconstrucción de varios hallazgos religiosos. Sin embargo, el corazón en llamas es de Apple -no de Cristo-, y la pila bautismal tiene un desagüe, que puede resultar disfuncional para el bautismo.

A modo de introducción del próximo apartado (que se presenta como un cierre paradójico del trabajo), queremos decir que si para Eliade (1967) los ritos nos ponen en contacto con la verdad fundacional y con antepasados míticos, en el planteamiento presidido por figuras del capitalismo que proponemos, tiene sentido pensar que los ritos establecerían conexión con otro tipo de entes. Después de todo, nadie puede negar que Barbie es divina.



Fig. 40. Alex Pozo, *Bautismo (con desagüe)*, 2020.

Fig. 41. Alex Pozo, *Bautismo (con desagüe)* [detalle], 2020.

Fig. 42. Alex Pozo, *Bautismo (con desagüe)* [detalle], 2020.





Fig. 43. Bailando en corro.

Fig. 44. Bailando en corro.

Fig. 45. Bailando en corro.

5.3.1 Bailando en la plaza del pueblo

Barbie apareció por megafonía desde “el otro lado” del iPod, manifestándose a través de la canción de Aqua¹⁶, pero desvirtuada, sin toda esa parafernalia *eurodance*; versionada en acústico, como un mensaje sincero. Sin Ken. Solo ella y su teclado.

*I'm a blond, bimbo girl, in a fantasy world.
Dress me up.
Make it tight.
I'm your dolly.*

Alguien puso la canción y de pronto Ana, Sara, Lucía y Elena estaban haciendo un corro alrededor entre risas. La voz de Barbie se materializaba, y aparecía como una sacerdotisa para su culto.

*You can touch.
You can play.
If you say, "I'm always yours"*

Su voz salía de un sitio profundo. Las chicas seguían girando. Barbie abría un portal a su mundo subterráneo. Su mundo fantástico. La condición: ser tan maleables como ella.

*You can touch.
You can play.
If you say, "I'm a Barbie girl, in the Barbie world
Life in plastic, it's fantastic".*

No entendía nada. Supongo que no fui el único, alguien más tuvo que verla. El corro seguía girando. Barbie se sonrió como si estuviese contando una verdad entre mentiras, luego se apartó el pelo de la cara y siguió cantando.

*Imagination,
life is your creation.*

¹⁶ La canción “Barbie girl” de Aqua fue votada como la peor canción de los 90 por la revista Rolling Stone, aunque era bastante pegadiza y vendió más de 8 millones de copias en todo el mundo. Tanto la letra de la canción como el videoclip estuvieron envueltos en controversia por la representación de la mujer que se hacía en ellas. Para nosotros la canción tiene un claro carácter antifeminista que no se puede escurrir simplemente en la ironía. Dejado claro esto, queremos recordar que cuando el tema del copyright fue llevado a juicio por Mattel, el jurado se mostró a favor de los daneses por entender que referenciar a Barbie no era necesariamente hablar de la muñeca, sino de un icono cultural.

6. CONCLUSIONES

En los juegos infantiles se le llama *caballito blanco* al que participa en la partida sin ganar ni perder. Normalmente eres *caballito blanco* cuando nunca has jugado antes o está clarísimo que vas a perder el primero, participas -que es lo importante- pero con distancia. Siempre me he sentido un poco así, en una partida empezada, jugando sin drama. De ahí partió todo este proceso de la suspensión del “yo”, no como una manera de reflejarlo, si no como una herramienta para enfrentarme a un sentir abstracto, darle forma y entenderlo.

En ese sentido, ¿creo que el objetivo inicial del trabajo se ha logrado? Bueno, sí y no. Sí, porque efectivamente el trabajo que he estado haciendo se ha orientado a acotar ese estado a través de la práctica artística, la lectura y la reflexión. Con la instalación *Apnea*, traté de llevar una experiencia subjetiva al plano real. La conjunción de la acción y reflexión hizo que el campo se fuese abriendo, y me permitió afrontar el tema a través de otras ópticas y medios. No, porque había pecado de optimista al principio, y el tema de los limbos, los “entres”, la suspensión y la ambigüedad resulta muy amplio y da para muchas discusiones. En el marco teórico se han presentado las que me resultaban más honestas con mi trabajo.

Con respecto a la obra, siempre que se toma distancia de ella se ven las cosas de otra manera, quizás más imparcial o crítica, y desde luego hay cosas que no haría de la misma manera. De todas formas, considero que he hecho siempre “lo que me ha pedido el cuerpo”, y es así como he descubierto mi amor por los materiales. Experimentar con materiales de construcción, masillas de modelado, moldes, maquinaria, resinas, etc., me ha resultado muy estimulante, además de por satisfacer mi curiosidad, porque la falta de certeza ante el medio -*cómo se usa esto*- daba lugar a hacer muchas pruebas “no homologadas” que me han ayudado a conformar un lenguaje escultórico.

Por otro lado, analizar la obra de otros artistas y la lectura de autores que abordan cuestiones filosóficas, espaciales, poéticas, sociales y culturales me ha hecho comprender una búsqueda que comenzó como una intuición, y tener un terreno sólido sobre el que construir futuras propuestas. Me gustaría seguir investigando en esta línea y quizás buscar recursos para que la obra se integrare más con el espectador a través de medios audiovisuales, instalaciones participativas, intervenciones sobre el espacio público o acciones colectivas.

Finalmente, me gustaría decir que a pesar de que este trabajo comenzó como una búsqueda del “yo” y de los espacios en suspensión, me he dado cuenta de que no se trata de una búsqueda hacia algo externo, si no de una

introspección, ya que, en gran medida, por el simple hecho de vivir en sociedades, estamos sujetos a esa barrera que son los signos (las imágenes y las palabras con las que nos comunicamos). Por ello he llegado a entender, que nuestro papel como constructores de material audiovisual es el de proponer nuevas formas de comunicar nuestra realidad con otras existentes, para subsanar de alguna manera esas barreras y comprender que la verdad no tiene por qué ser siempre un espacio individual.

7. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Augé, M. (2003). *El tiempo en ruinas*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.

Augé, M. (1998). *Las formas del olvido*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.

Augé, M. (1992). *Los no lugares. Espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona, España: Kairós.

Baudrillard, J. (2000). *La ilusión vital*. Madrid, España: Siglo veintiuno de España Editores.

Baudrillard, J. (1996). *El crimen perfecto*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.

Baudrillard, J. (1992). *El intercambio simbólico y la muerte*. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamericana.

Byrne-Smith, D. (2020). *Science fiction*. London: MIT Press: Whitechapel Gallery.

Cortes, J. M. G. (Ed.) (1991) *El tiempo sagrado: la mitificación del arte contemporáneo*. Valencia: Instituto Valencia de la Juventud.

Clément, G. (2007). *Manifiesto del tercer paisaje*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Duque, F. (2004). *Terror tras la postmodernidad*. Madrid, España: Abada editores.

Echeverría, J. (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*. Barcelona, España: Destino.

Eliade, M. (1957). *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona: Paidós.

Freud, S. (1930). *El malestar de la cultura*. Madrid: Alianza editorial.

Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid, España: La balsa de la medusa.

Lipovetsky, G. (1986). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona, España: Anagrama.

Martínez, A. (2000). *Arte del siglo xx: de Andy Warhol a Cindy Sherman*. Valencia, España: Universitat Politècnica de València.

Méndez, L. (1995). *Antropología de la producción artística*. Madrid: Síntesis.

Murakami, H. (2005). *Tokio Blues (Norwegian wood)*. Barcelona: Tusquets.

Nietzsche, F. (1977). *Aforismos y otros ensayos filosóficos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Andrómeda.

Verdú, V. (2009). *El capitalismo funeral. La crisis o la Tercera Guerra Mundial*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.

Verdú, V (2003). *El estilo del mundo. La vida en el capitalismo de ficción*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.

Walter, B. (2018). *Desembalo mi biblioteca. El arte de coleccionar*. Barcelona, España: José J. de Olañeta.

Walter, B. (1935). *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid, España: Casimiro.

TESIS DOCTORALES Y TRABAJOS DE FIN DE GRADO

Gil, G. (2003). *Huellas y De-simetrías. Espacios entramados en la Discontinuidad* (Tesis doctoral no publicada). Universitat Politècnica de València. Valencia, España. Disponible en:
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/2662/tesisUPV1964.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Marhuenda, S. (2019). INSTEAD OF THINKING. Práctica interdisciplinar en torno al tiempo improductivo en el ámbito digital (trabajo de fin de grado). Universitat Politècnica de València. Valencia, España. Disponible en:
<http://hdl.handle.net/10251/129199>

ARTÍCULOS

Aloi, G. (junio 2017) Damien Hirst's return to the art world is perfectly situated for our post-truth era [El retorno al mundo del arte de Damien Hirst está perfectamente situado en nuestra era post-verdad]. *Whitehot magazine of contemporary art*. Junio, 2017. Disponible en:
<https://whitehotmagazine.com/articles/situated-our-post-truth-era/3710>

Arenas, G. (4 septiembre 2019). *Carlos Sáez: "Hay algo en la basura que nos define"*. *Revista Retina*. 4 septiembre, 2019. Disponible en:
https://retina.elpais.com/retina/2019/08/30/innovacion/1567171060_796374.html

Bigas, M. (3 noviembre 2020). *Un 'museo' en el interior de un Lidl: la última sensación arqueológica de Dublín*. *La Vanguardia*. 3 noviembre, 2020. Disponible en:
<https://www.lavanguardia.com/ocio/viajes/20201103/49166673379/lidl-dublin-aungier-street-museo-historia.html>

Clemente, J. L. (14 diciembre 2018). *Ángeles Marco, el desafío a la gravedad*. *El Cultural*. 14 diciembre, 2018. Disponible en:
<https://elcultural.com/Angeles-Marco-el-desafio-a-la-gravedad>

Cruz, J., Maymó, M. y Álvarez, V. (12 noviembre 2007) *¿Qué es el Hiperrealismo? Hiperrealidad*. 12 noviembre, 2007. Disponible en: <http://hiperrealidad.blogspot.com/2007/11/que-es-el-hiperrealismo.html>

Marlayala. (31 enero 2014). *El simulacro: pone en duda todo lo que creemos real*. *Mediosfera*. 13 enero, 2014. Disponible en: <https://mediosfera.wordpress.com/2014/01/31/el-simulacro-pone-en-duda-todo-lo-que-creemos-real/>

Mañero, J. (2014). *Desde el yacimiento. Discurso arqueológico y arte contemporáneo*. *Ars bilduma*. Vol. nº4. Pág. 159-186. Disponible en: https://ojs.ehu.eus/index.php/ars_bilduma/article/view/7919

Ramón, A. (6 febrero 2017). *En las ruinas del Romanticismo*. *El país*. 6 Febrero, 2017. Disponible en: https://elpais.com/cultura/2017/01/31/babelia/1485858513_952143.html

Ruíz-Rivas, T. (2006) *Espacios dislocados*. *V Simposio Internacional de Teoría sobre Arte Contemporáneo*. *Antimuseo*. Disponible en: <http://www.antimuseo.org/textos/comunicados/dislocados.html>

Sáez, C. (2019) *Carlos Sáez: "Hay algo en la basura que nos define" / entrevistado por Guillermo Arenas*. Disponible en: https://retina.elpais.com/retina/2019/08/30/innovacion/1567171060_796374.html

Sánchez, J. (28 noviembre 2018). *Evangelion en Netflix-¿Por qué es tan importante la serie?* *Hobbyconsolas*. 28 noviembre, 2018. Disponible en: <https://www.hobbyconsolas.com/opinion/evangelion-netflix-que-es-tan-importante-serie-336721>

Sebold, Russell P. (1991). *Ruinas y romanticismo*. *Biblioteca virtual Miguel de Cervantes*. Disponible en: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/ruinas-y-romanticismo-0/html/00e2e116-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html

Valera, O. (6 septiembre 2010). *Manías, rituales y obsesiones: ¿cosas de niños?*. *Citeco: Psicología Clínica y Psiquiatría*. 6 septiembre, 2010. Disponible en: <https://www.cinteco.com/manias-rituales-y-obsesiones-cosas-de-ninos/>

Vaskis, I. (2008). *La transestética de Baudrillard: simulacro y arte en la época de simulación total*. Estudios filosóficos. Universidad de Antioquía. Vol. nº38. Pág. 197-219. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/ef/n38/n38a09.pdf>

WEBS

Allyson Vieira. Sin fecha. Disponible en: <https://www.artsy.net/artist/allyson-vieira>

Ángeles Marco. Vertigo. Sin fecha. Disponible en: <https://www.ivam.es/es/exposiciones/angeles-marco/>

[David Hanes, página web] Sin fecha. Disponible en: <http://www.davidhanes.info/>

Espai Tactel. (2019). *Carlos Sáez. Concrete Effect*. Disponible en: <https://espaitactel.com/es/exhibitions/concrete-effect>

[Haim Steinbach, página web]. Sin fecha. Disponible en: <https://www.haimsteinbach.net/>

Lykkeberg, T. (2019) *Sit Itona Westerberg. Sifitona*. (s.a.). Disponible en: <https://www.sifitona.com/#/fountain/>

Palazzo Grassi y Punta della Dogana. *Treasures from the wreck of the unbelievable. Palazzo Grassi y Punta della Dogana*. (2017). Disponible en: <https://www.palazzograssi.it/en/exhibitions/past/damien-hirst-at-palazzo-grassi-and-punta-della-dogana-in-2017-1/>

Takashi Murakami: Michel Majerus Superflat (2020). Disponible en: <https://michelmajerus.com/>

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. *Waterboll*, niño en la Ciudad de las artes. Elaboración propia.

Fig. 2. Charco en el anfiteatro de Pula, Croacia. Elaboración propia.

Fig. 3. Anfiteatro de Pula, Croacia. Elaboración propia.

Fig. 4. Edificios en construcción en Londres. Elaboración propia.

Fig. 5. Familia dirigiendo pose de niña frente a la torre de Pisa. Elaboración propia.

Fig. 6. Turistas visitando Pisa. Elaboración propia.

Fig. 7. Vagón vacío en el trayecto Lezo-Brinkola. Elaboración propia.

Fig. 8. Catedral de Santiago. Elaboración propia.

Fig. 9. Colección de mapamundis en Ámsterdam. Elaboración propia.

Fig. 10. Captura de pantalla de @cristinlarkin

Fig. 11. Tidus volviendo a las ruinas de *Zanarkand*.

Fig. 12. Ángeles Marco: *Puente*, 1986.

Fig. 13. Carlos Sáez: *Concrete effect*, 2019.

Fig. 14. Sif Itona Westerberg: *Fountain*, 2019.

Fig. 15. Damien Hirst: *Best friends*, 2017.

Fig. 16. Michel Majerus: *Overdose*, 1997.

Fig. 17. Michele Gabriele: *It's always so hard to admit that things are different than what we had believed at first sight*, 2018.

Fig. 18. Alex Pozo, *Apnea* (vista parcial de la instalación), 2018.

Fig. 19. Alex Pozo, *s/n (pecio piscina)*, 2018

Fig. 20. Alex Pozo, *s/t (pecio luz)* [detalle], 2018.

Fig. 21. Alex Pozo, *s/n (pecio luz)*, 2018.

Fig. 22. Alex Pozo, *s/t (pecio agua)* [detalle], 2019.

Fig. 23. Alex Pozo, *s/t (pecio agua)*, 2019.

Fig. 24. Alex Pozo, *Apnea* (vista parcial de la instalación, *módulos e invernadero*), 2018.

Fig. 25. Alex Pozo, *s/t (tubos)* [detalle], 2019.

Fig. 26. Alex Pozo, *s/t (tubos)*, 2019.

Fig. 27. Alex Pozo, *s/t (tubos)*, 2019.

Fig. 28. Alex Pozo, *Mercedes*, 2019.

Fig. 29. Alex Pozo, *Ikkakumon*, 2019.

Fig. 30. Alex Pozo, *Shakkoumon*, 2019.

Fig. 31. Alex Pozo, *Pegaso*, 2019.

Fig. 32. Alex Pozo, *Hot Wheels* [detalle], 2020

Fig. 33. Alex Pozo, *Hot Wheels*, 2020.

Fig. 34. Alex Pozo, *Lilith* [detalle], 2020.

Fig. 35. Alex Pozo, *Lilith* [detalle], 2020.

Fig. 36. Alex Pozo, *Lilith*, 2020.

Fig. 37. Alex Pozo, *Gárgolas*, 2020.

Fig. 38. Alex Pozo, *Gárgolas*, 2020.

Fig. 39. Alex Pozo, *Gárgolas*, 2020.

Fig. 40. Alex Pozo, *Bautismo (con desagüe)*, 2020.

Fig. 41. Alex Pozo, *Bautismo (con desagüe)* [detalle], 2020.

Fig. 42. Alex Pozo, *Bautismo (con desagüe)* [detalle], 2020.

Fig. 43. Bailando en corro.

Fig. 44. Bailando en corro.

Fig. 45. Bailando en corro.