

tf g

memoria

bellas artes

2021- 2022



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: Maneras de jugar en un parque

ESTUDIANTE: Sofía González Torrecilla

DIRECTOR/A: Elia Torrecilla Patiño

PALABRAS CLAVE:

Espacio público, palimpsesto, identidad, recorrido, libro de artista ,vigilancia, detective

RESUMEN:

El siguiente trabajo tiene por objetivo indagar en las diferentes representaciones de presencia que podemos distinguir en el espacio público. Desde una actitud de *flâneur*, el trabajo se centra en desvelar las capas que ocupa el ciudadano en un parque público. Para ello se realizan un conjunto de juegos de experimentación en el espacio que dialogan con los escritos del escritor Georges Perec en un formato de libro de artista. Frente a esta sociedad acelerada e instrumentalista, se propone una nueva mirada de observadora, atenta, para volvernos parte del recorrido efectuado por desconocidos

El següent treball té per objectiu indagar en les diferents representacions de presència que podem distingir en l'espai públic. Des d'una actitud de *flâneur*, el treball se centra en revelar les capes que ocupa el ciutadà en un parc públic. Per a això es realitzen un conjunt de jocs d'experimentació en l'espai que dialoguen amb els escrits de l'escriptor Georges Perec en un format de llibre d'artista. Enfront d'aquesta societat accelerada i instrumentalista, es proposa una nova mirada d'observadora, atenta, per a tornar-nos part del recorregut efectuat per desconeguts

The following work aims to investigate the different representations of presence that we can distinguish in the public space. From an attitude of *flâneur*, the work focuses on revealing the layers occupied by the citizen in a public park. For this purpose, a set of experimental games are made in the space that dialogue with the writings of the writer Georges Perec in an artist's book format. In front of this accelerated and instrumentalist society, a new look of observer is proposed, attentive, to become part of the journey made by unknown



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5	-	5
2. Referentes	6	-	9
3. Justificación de la propuesta	10	-	12
4. Proceso de Producción	13	-	16
5. Resultados	17	-	21
6. Bibliografía	22	-	22

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

La propuesta de Trabajo de Fin de Grado que se presenta se desarrolla en relación al concepto de identidad en relación al otro para plasmarla en una obra experimentando con los materiales, huyendo de la identidad y experimentando con los materiales.

Eligiendo un espacio público como es un parque, trataremos de conseguir distintos resultados que comprendan de una manera u otra las identidades de los desconocidos que deambulen por el mismo. A partir de la observación se propone adoptar una actitud *flâneur* y hacer uso de cámaras, mapas, escritos o residuos. Estos pueden materializarse en un libro de firmas, anotaciones propias sobre los individuos, cámaras de movimiento, realizando una persecución de los mismos o trazando sus recorridos en un mapa. La idea es tratar de prestar mi cuerpo y mi tiempo a la observación y análisis de esos individuos, viendo a su vez cómo estos se comportan en un espacio creado, a priori, para el disfrute pero que a su vez tiene unos recorridos marcados; los cuales, partimos de la convicción de que pueden ser transgredidos con facilidad.

Para mostrar todos estos resultados se pretende elaborar una publicación que trate sobre el espacio urbanístico y que en su recorrido vaya mutando hasta transformarse en una exposición de los sujetos que lo habitan. Esta publicación tendrá un carácter experimental que se verá influenciado por las propuestas gráficas de Ulises Carrión, en las cuales el lector tiene que forzarse a realizar una lectura innesperada: jugando con las materialidades, lo manual, lo audiovisual y logrando llevar el proyecto a la transmedialidad para así ampliar sus perspectivas.

La finalidad de este proyecto es conseguir los siguientes objetivos:

- Buscar presencia en lugares de impersonalización como pueden ser los espacios públicos o no lugares. Dar peso a esos individuos con los que nos cruzamos a lo largo de la cotidianidad y resaltar la importancia de esos encuentros, y su poder transformador.
- Trazar recorridos efectuados por personas desconocidas utilizando para ello diferentes métodos de experimentación con el fin de analizarlos, poniendo el foco en el circuito que elabora cada sujeto, no tanto en el inicio o el final del mismo sino en su proceso.
- Comprobar si realmente la arquitectura de poder determina los recorridos de los ciudadanos o si estas direcciones, previamente marcadas, pueden ser transgredidas.
- Explorar cómo exponerse de diferentes maneras frente al reconocimiento de los personajes observados. Abandonar la personalidad para centrar la atención en el otro observando su cotidianidad en un restringido espacio público con el único fin de satisfacer una atracción hacia lo desconocido.
- Jugar con los límites del diseño editorial, estirando los formatos o llevando el trabajo al ámbito transmedia entendiendo el formato libro como un recorrido en sí mismo.

1. REFERENTES

El siguiente trabajo ha sido realizado a partir de la selección e investigación de diferentes referentes que en distintos niveles apoyan el concepto trabajado. En primer lugar se escogió a Sophie Calle como referente procedimental por su forma de actuar en el espacio y su interacción con el otro. A Harum Farocki con sus ideas políticas y su estudio me ha servido a la parte conceptual. Y como referente procedimental encontramos a Ulises Carrión con sus juegos editoriales y su reformulación de los libros. Por último mencionamos a Georges Perec que influye de manera teórica a lo largo del libro y sirve de ejemplo por la vigencia de su trabajo.

Sophie Calle

Es una artista francesa nacida en París en 1953. De ella nos interesa su manera de vivir y crear obra como la atracción por ajeno, los desconocidos y cómo juega con las fronteras de los espacios públicos y los privados.

En algunos de sus trabajos perseguía aleatoriamente a personas desconocidas, trazaba recorridos y anotaba todo lo que le pareciera de interés sobre los individuos. De esta forma llenaba cuadernos sobre personas ajenas y se introducía como una detective en el caminar de diversos viandantes. Se podría decir que toma prestadas sus cotidianidades con el mero fin de saciar su atracción hacia lo privado.

Trataba de anular su propia subjetividad obsesionándose hasta el extremo por la vida del desconocido y intentando de olvidar su propia presencia hasta desaparecer. Un ejemplo claro lo podemos ver en su obra *Suite vénitienne* (1981) en la que buscó y persiguió a un hombre que le había sido presentado días antes en París, por las calles de Venecia hasta su vuelta a la capital gala. De esta manera realizó un viaje que viene dado por la propia persecución en la que la artista se disfraza para así no ser descubierta.

Además cabe destacar que es capaz de conseguir que la estética de sus obras se muestre ante el público de una manera sobria, elegante y sin llegar a la morbosidad, evitando así ciertos juicios a pesar de la dudosa legalidad de sus prácticas.



Fig. 1. Sophie Calle, *Suite Venitienne*, 1981

Harum Farouki

Harum Farouki (1944 - 2014) fue un escritor y cineasta checoslovaco que centra sus obras en temas como la articulación de las ciudades, la saturación de imágenes o la absurdez de la utilización de las cámaras de vigilancia ciudadana como soportes “subjetivos” de prevención. En lo audiovisual Farouki destaca por su actitud política o su rebeldía en contra a las imágenes de control. De esta última nos gustaría destacar su obra *Pensaba que veía presidiarios* (2000) en la cual compara los recorridos que ejecuta un individuo encarcelado con los del ciudadano “libre” en un espacio comercial. Con ello, encuentra correlaciones en esos desplazamientos



Fig. 2. Harum Farouki, *Thought I Was Seeing Convicts*, 2001. Video-instalación de proyección doble.

Ulises Carrión

Ulises Carrión (1941 - 1989) fue un escritor, editor y artista mexicano que tras abandonar su país natal se adentró de lleno en la búsqueda de la innovación en el mundo de la lectura tradicional. De él cabe destacar la actitud constante de juego frente a los formatos clásicos de maquetación de textos. Llegó a clasificar sus creaciones con un sinfín de nombres como "anti libros", "nolibros", "pseudolibros" o "cuasilibros" ya que la mayoría estaban acabados de las formas más inusuales y al estar tan lejos de los parámetros de libro resultaba difícil su clasificación.

Algunos de estos estaban escritos únicamente con salpicaduras de tinta, páginas de texto desenfocado como si un miope los estuviera mirando, tachados, con separaciones entre palabras a partir de cortes de página, etc.

Destacamos su forma de tratar el trabajo editorial desde un punto un punto de vista manual y digital en el que los límites son marcados por el propio editor y el sentido es dado por el que se disponga a leerlo.



Fig. 3. Ulises Carrión, *View of Ulises Carrión: The Big Monster* (detail), 2019, Institute for Studies on Latin American Art (ISLAA), Foto: Arturo Sánchez.

Georges Perec

De padres judíos polacos Georges Perec (1936-1982) nace en Francia, donde se convierte en uno de los escritores más importantes del siglo XX. Su literatura experimental le hizo formar parte en 1967 del famoso grupo Oulipo, grupo literario regido por unas normas de escritura no convencionales. Escritor de singular personalidad que basaba su obra en el conocimiento de los detalles de lo acontecido y el juego.

De él nos interesan sus escritos personales y realistas a la vez en los que narra el mundo de diferentes formas, jugando con el espacio y tratando de evitar el olvido de lo no importante, porque cuando escribimos o plasmamos lo acontecido guardamos un poquito de ello. Obsesionado con la categorización siempre trataba de llegar al máximo entendimiento de las cosas haciéndose un millón de preguntas. Se enfocaba en la apariencia de las cosas, la realidad de las personas y los recorridos en relación con el espacio que los contiene, un buen ejemplo de ello es su libro *Especies de espacios* (1974).



Fig. 4. Georges Perec, *Especies de espacios* (1974), Editorial Montesinos

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

A la hora de realizar el proyecto; la motivación inicial fue una unión de intereses que me atraían de manera conceptual y objetual. Se buscaba dotar de espacio objetual a diversas acciones experimentadas personalmente ya que no se presta la atención necesaria a lo que sucede normalmente, eso hace que perdamos mucha información y no seamos conscientes de lo que nos rodea. Por otro lado existe una pulsión hacia lo ajeno, a saber las razones por las cuáles uno se cruza con el otro y cómo estas interacciones atraviesan a ambos. Nuestra intención es transformarnos en espías como la artista Sophie Calle y abandonar la propia identidad por un tiempo determinado.

Además se creará una publicación que nos permita almacenar todo lo que ocurre en un espacio, con el fin de obtener una mayor comprensión del mismo. Para ello creamos nuestras propias reglas de reconocimiento de identidad para explorar significados distintos del espacio; se trata de resignificar un espacio público desde una lógica completamente inventada y de experimentación: crear parámetros para medir identidades.

El proyecto desarrollado se sitúa en el parque ilicitano conocido con el nombre de Hort del Monjo. Este ha sido transitado por la autora a lo largo de los años debido a la proximidad respecto a su vivienda familiar. Situado en el centro de esta ciudad alicantina y con una extensión bastante considerable, se encuentra rodeado de huertos de palmeras, colegios o edificios de viviendas de clase media. En él podemos encontrar diversos recorridos creados por urbanistas que nos dirigen a zonas de juego infantil y adulto, lagos, huertos o jardines.

Es en este espacio sobre el que se crean los márgenes del trabajo. Todo lo que podemos ver contenido en las páginas de este libro de artista ha sucedido dentro de ellos. Trazando una línea espacio-temporal, se busca enviar el mensaje de identidad a aquel que se disponga a interactuar con el formato de exposición. Desde la identidad que adquieren los espacios al ser diseñados y creados para el uso humano, pasando por los objetos desechados por los habitantes del parque, los espionajes o las fotografías cedidas en las que el cuerpo está presente y moldea de alguna forma u otra las circunstancias del parque. Con ello se busca plasmar, para después poder ser recordado, aquel que ha transitado por el parque y de alguna manera u otra ha dejado un rastro en él.

Es una pregunta complicada saber por qué quiero o he decidido hacer este trabajo. Pienso que no tengo una única razón. Es más bien la unión de intereses la que me lleva a querer realizar el proyecto tal y como lo estoy presentando.

Por un lado, el dar un peso objetual a una circunstancia o acción me parece algo fundamental. En mi opinión, no se presta la atención necesaria a lo que sucede normalmente y eso hace que perdamos mucha información. Diría que mi forma de ser me hace fijarme especialmente en lo ajeno. Siempre he sentido una atracción por saber qué le ha hecho a un individuo cruzarse en mi camino y cómo este me atraviesa en el día a día. El estado que adopto cuando muestro esta actitud es totalmente ausente, digamos que olvido mi persona y me transformo en el personaje espionado.

LA VIGILANCIA Y EL MIEDO AL OTRO

Es bien conocido que en las urbes contemporáneas actuales el ciudadano es dirigido y vigilado en gran parte de sus recorridos por el espacio público, porque la propia arquitectura es diseñada para controlar al individuo. Se crean direcciones y recorridos de circulación peatonal; la instalación de cámaras de vigilancia e identificación ha sido aceptada: estos aparatos captan las imágenes desde una mirada masculina, de control y dominación.

Como bien explica José Miguel G. Cortés en su libro *La Ciudad Cautiva* (1952) uno de los hitos más importantes y que ayudaron a la justificación de estos medios fue el atentado a las llamadas Torres Gemelas en el año 2001 en la ciudad de Nueva York. El miedo al otro aumentó considerablemente y el temor que ya estaba presente en el espacio público alcanzó niveles nunca antes vistos. El individuo ya no se siente seguro en el espacio público porque los medios le han hecho pensar que el semejante puede ser de igual forma tu enemigo. Todo el mundo puede ser un terrorista, se trata de hacer vivir al ciudadano en una sospecha constante; tienen miedo al otro y además mantienen la sensación de que alguien puede estar observándolos.

Partiendo de este contexto, en este Trabajo Final de Grado se busca asumir el papel del otro, capaz de grabar, fotografiar o espiar al ciudadano sin que este se percate de que lo está haciendo. Hay que tener en cuenta que la actitud ya viene sesgada por lo anteriormente comentado. Es decir, el perseguido sabe que se encuentra en un espacio hostil y que debe comportarse de una manera determinada por lo que no podemos tratar de ver lo obtenido como privado. En comparación con los organismos estatales/jurídicos de control la autora se transforma en el receptor ausente que motivado por un impulso artístico y de atracción busca encontrar las imágenes o experiencias que de una manera u otra refieran a la identidad de los individuos.

EL LIBRO DE ARTISTA

El libro de artista es el medio o contenedor de imágenes y escritos obtenidos. Como su fundamento explica este debe tener una materialidad para así poder ser manipulado táctilmente pero no hay que olvidar que además puede ser interactivo y eludir a distintos sentidos. El concepto de libro de artista como tal nace en 1970 pero es Clive Phillpot, gracias a sus investigaciones, quien hace que realmente empecemos a entender el libro de artista como la unión del arte y el libro. Es creado por un artista y entendido en un ámbito artístico, surge como forma objetual de un concepto, una idea o un proceso artístico y crea una línea espacio temporal que manda un mensaje al receptor.

Lo que convierte al libro de artista en un objeto artístico es su infinidad de variaciones y su lejanía con lo hegemónico de un libro. Todo el que crea uno, busca romper con la narrativa de signos tradicional. Para ello, utilizan recursos como texturas, olores, sonidos, videos, formatos de papel o dimensionalidades varias para innovar y reformar la definición de libro.

Con este formato pretendemos llevar los conceptos al entendimiento del lector pero no de una manera clara y sencilla. Usando el hipertexto se busca una interpretación propia por parte del lector. Jugar a hacer un "libro" sin límites de lectura, uno de forma compleja imágenes y textos de Georges Perec, junto a otros de autoría propia en un ejercicio compositivo inusual.

EL MIRAR COMO EXPERIENCIA HISTÓRICA

Georges Perec basa algunas de sus obras en el espacio que a él le rodea o lo circunscribe. Busca hablar de lo que realmente ocurre en el mundo real. Para ello, debemos entender que cuando se transita un lugar público se crea una especie de falsa amnesia en cuanto a lo que estamos aconteciendo; no es merecedor de ser recordado todo aquello que no es seguido de algo singular. Por ello como bien se describe en *¿Aproximaciones a qué?* (1973) es importante saber dónde habita nuestro cuerpo en cada momento para así poder tener una actitud de fascinación infantil. Se trata de una actitud de vivir. Es como el flâneur que recorre la ciudad y transcurre por las calles guiándose por su atracción hacia las multitudes o lo desconocido. Se trata de estar presente, poner en valor todo aquello que uno ve.

Se pretende que lo infraordinario, cotidiano, banal o sin importancia cobre vida, en particular lo acontecido en un jardín público o parque. Porque todo deja rastro y solo hace falta querer buscarlo. Este proyecto busca crear una identidad personal y objetual a partir de las corporalidades ajenas. Estar en sintonía con lo que acontece, además de describir un espacio por sus habitantes, desechos, recorridos, espacios, sonidos o experiencias escritas a través de su enumeración.



4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso de gestación del proyecto se ha realizado a lo largo de los meses de junio, julio y agosto de 2022 a través de diferentes acciones en el espacio del Hort del Monjo, (Elche). La primera de estas acciones ha consistido en realizar diversas caminatas por el parque con el fin de habitarlo, conocer sus recorridos y comenzar la realización de un diario de textos referentes a lo acontecido en él.

Tras la obtención de dicho material se ha procedido a crear una maqueta del libro. En esta se decidió que la mejor manera de incorporar los textos obtenidos era relacionándolos con algunos de los escritos citados del filósofo Georges Perec debido a la similitud de estos y los ejercicios en común. El libro se dividió distintas capas de identidad que organizarían la lectura de este, pasando por el espacio, sus límites, los residuos o sus individuos. Pensando su materialidad se decidió que el formato del mismo fuera de 20x25cm debido a su similitud con los formatos de las revistas y para favorecer la interactividad del lector con el espacio del papel. A pesar de tener ya un esquema mental en el momento de realizar fotografías y vídeos para cumplir con las diferentes acciones propuestas, el propio espacio concedía diferentes lecturas que abrían paso a nuevos tipos de asimilaciones conceptuales y experimentales. Es por ello por lo que el propio proyecto ha ido mutando hasta llegar a lo que es. Se ha tenido que acotar los referentes, teorías, prácticas y ejemplos anteriormente recopilados para llegar al desenlace esperado y ceñir así el trabajo para que no sufriera demasiados desvíos respecto a su línea argumental.

La maquetación del libro se ha realizado con los programas Adobe InDesign y Adobe Photoshop y posteriormente se han impreso en papeles uncoated. Esta fase ha sido lo más arduo del proceso debido a la infinidad de variaciones de composición que se han ido probando hasta dar con los más adecuados. Para conseguir un orden coherente a la hora de imprimir y entender los pliegos se realizaron 2 maquetas en físico en hojas de papel común.

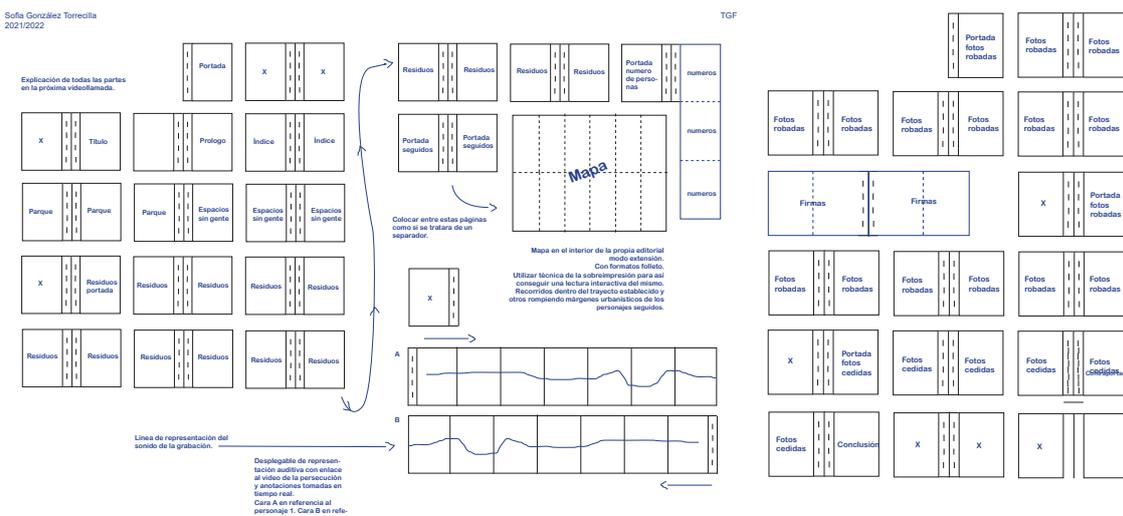


Fig. 5. Sofía González Torrecilla. *Maneras de jugar en un parque* (2022), captura de pantalla de la primera aproximación a la maquetación. Realizada en Adobe InDesign.

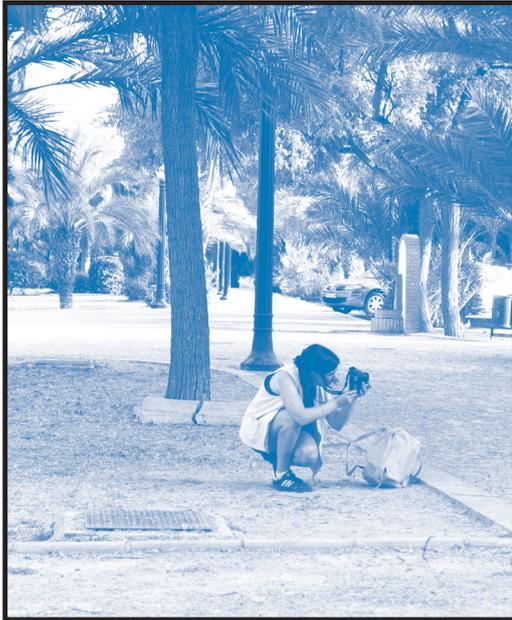


Fig. 6,7,8,9 y 10. Sofía González Torrecilla. *Maneras de jugar en un parque* (2022), imágenes del proceso audiovisual en el parque. Fotos tomadas por Ángela Miralles Castro, Sofía González Torrecilla y cámara Trail HC400.

Los resultados obtenidos son fotográficos, audiovisuales, sonoros, físicos y escritos para hacer de este un trabajo transmedia. La manipulación de estos ha supuesto un juego extendido en el tiempo en el que se ha hecho y deshecho a nivel editorial una infinidad de diseños posibles. La labor fundamental era conseguir transmitir los conceptos al espectador, de quien se pretende que interactúe con el libro, buscando de una manera sutil un acercamiento entre este y el espacio escogido, dando peso a la huella del recorrer y transformando al extraño en el espía o en la cámara que vigila el espacio. Como resultado de esta operación, ha tenido lugar la producción de un libro de artista interactivo con diversos materiales, formatos y lecturas.

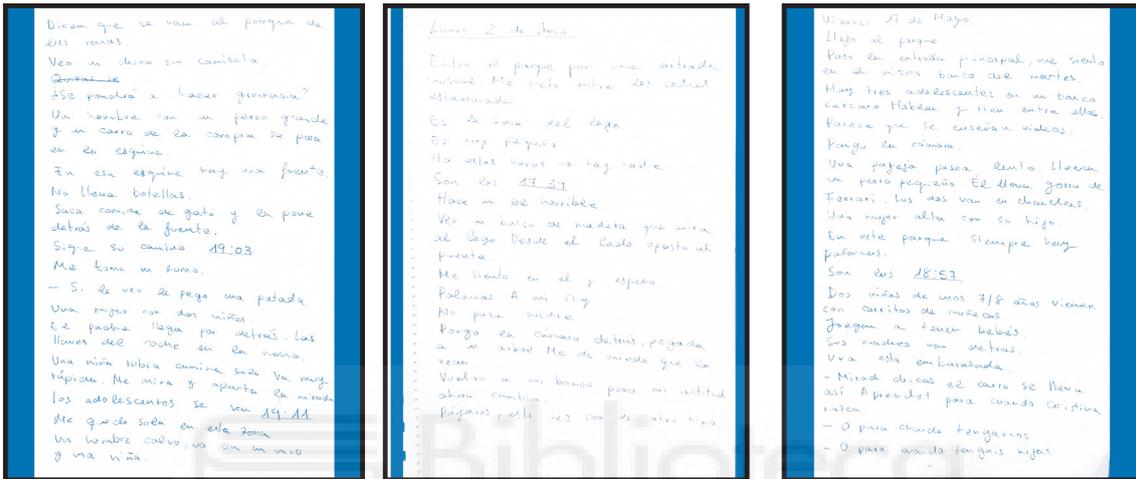


Fig. 11. Sofía González Torrecilla. *Maneras de jugar en un parque* (2022), hojas del cuaderno de campo.



Fig. 12. Sofía González Torrecilla. *Maneras de jugar en un parque* (2022), captura de pantalla diseño de portada. Programa Adobe InDesign.

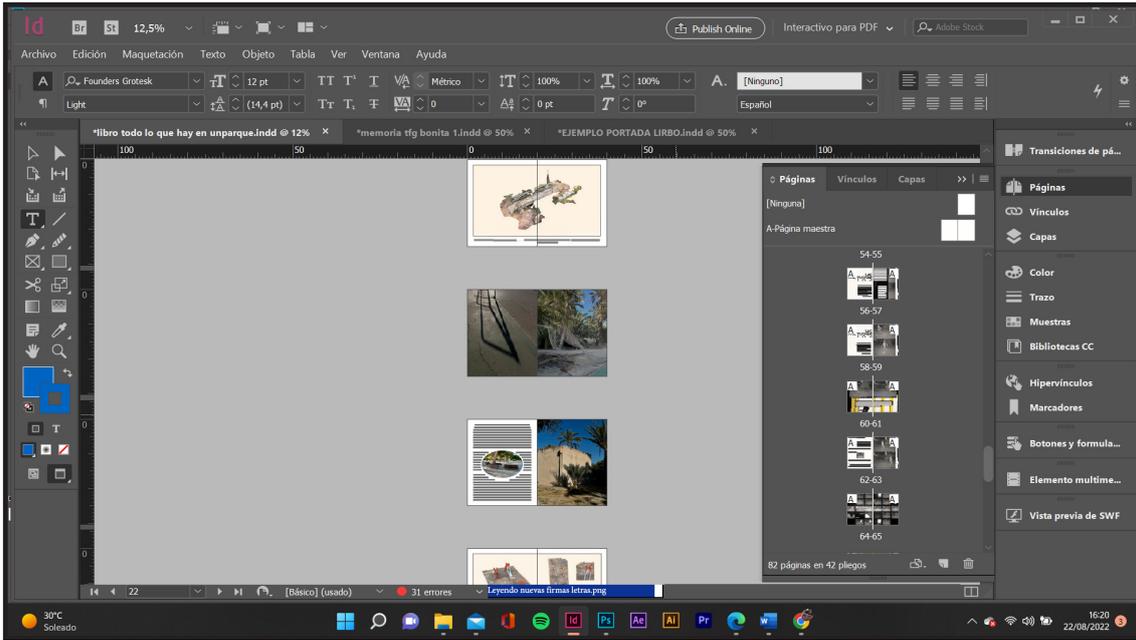


Fig. 13. Sofía González Torrecilla. *Maneras de jugar en un parque* (2022), captura de pantalla maquetación del libro. Programa Adobe InDesign.

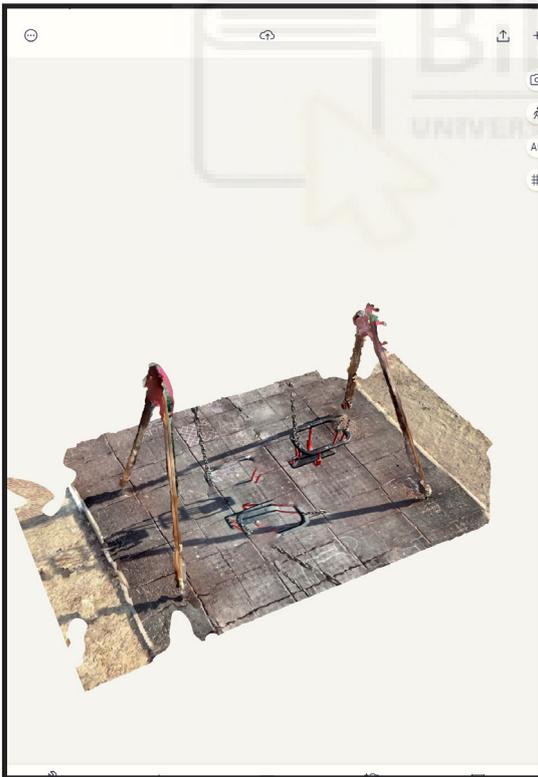


Fig. 14. Sofía González Torrecilla. *Maneras de jugar en un parque* (2022), capturas de pantalla escáner 3d de los juegos el parque. Tecnología Lidar 3D. Programa Polycam para Ipad Pro 2022.

5. RESULTADOS

Al inicio del presente trabajo se presentaron una serie de objetivos que se han ido cumpliendo de una manera u otra. Es cierto que todos han mutado de la idea inicial y han aparecido otros nuevos a lo largo del desarrollo.

Se ha conseguido hallar la presencia en el parque de muchas maneras, desentramando las capas o restos que definen la identidad. Para obtener dichos materiales he asumido una actitud curiosa y experimental (*flâneur*) que me ha dado paso a una nueva lectura del espacio público. Porque al habitar el espacio de una forma directa, física y no solo de manera virtual desde un ordenador, la realidad es distinta.

Hablar de los recorridos, que antes eran una prioridad, ha sido relegado a un segundo plano. Con esto no quiero decir que los resultados del libro no estén claramente ligados al recorrido, pero no ha sido el concepto clave como pensaba que iba a ser. He tratado los recorridos de una forma más personal, centrándolos en tres individuos aleatorios; estos cobran bastante peso en la publicación, se les ha dedicado dos capítulos, ya que al tratar de narrar o escribir como lo hace Georges Perec en sus obras anteriormente mencionadas, se describe y enumera en todo momento lo que estos tres habitantes del parque hacen, de dónde vienen o a dónde van.

La exposición que tiene lugar frente al desconocido también se ha cumplido, y en la cual me he sentido en ocasiones cohibida y en otras he adquirido una actitud de juego o detectivesca. Al tratar de obtener imágenes y videos a escondidas he tenido que inventar situaciones y ocultar mis intenciones para ofrecer confianza al desconocido. Cuando vamos por la calle estamos en alerta constante, analizamos y sacamos conclusiones rápidas del otro para garantizar nuestra seguridad, por ello es necesario ser percibida como inofensiva. Esto se complicó un poco a la hora de realizar las persecuciones ya que al ser un espacio sin mucha circulación, el observado solía notar mi presencia tras él.

Con todo ello, este proyecto se ve materializado en un libro en formato de 25x20cm en el que la experimentación y el juego editorial está presente. A lo largo de las 76 páginas de *Maneras de jugar en un parque* se han logrado el cumplimiento de los objetivos, sin embargo, dado el carácter procesual del mismo, este se ha visto enriquecido por las propias experiencias obtenidas. Así mismo, se ha notado una gran mejoría y aprendizaje en el campo de la maquetación editorial ya que he aprendido muchísimo de maquetación editorial así como en digital. Esto último ha supuesto un gran reto, pero a su vez es lo que más me ha motivado para adquirir nuevos conocimientos y para seguir profundizando en ellos.

Como conclusión, me gustaría destacar la satisfacción que he sentido al dejarme llevar por esa pulsión hacia el otro (desconocido), convirtiéndome en numerosos personajes, ocultando mi identidad y llevando todo ello hacia la experimentación editorial. Considero que este trabajo me ha ofrecido múltiples recursos y abierto otras vías que explorar, y que me servirán en un futuro, a nivel profesional.

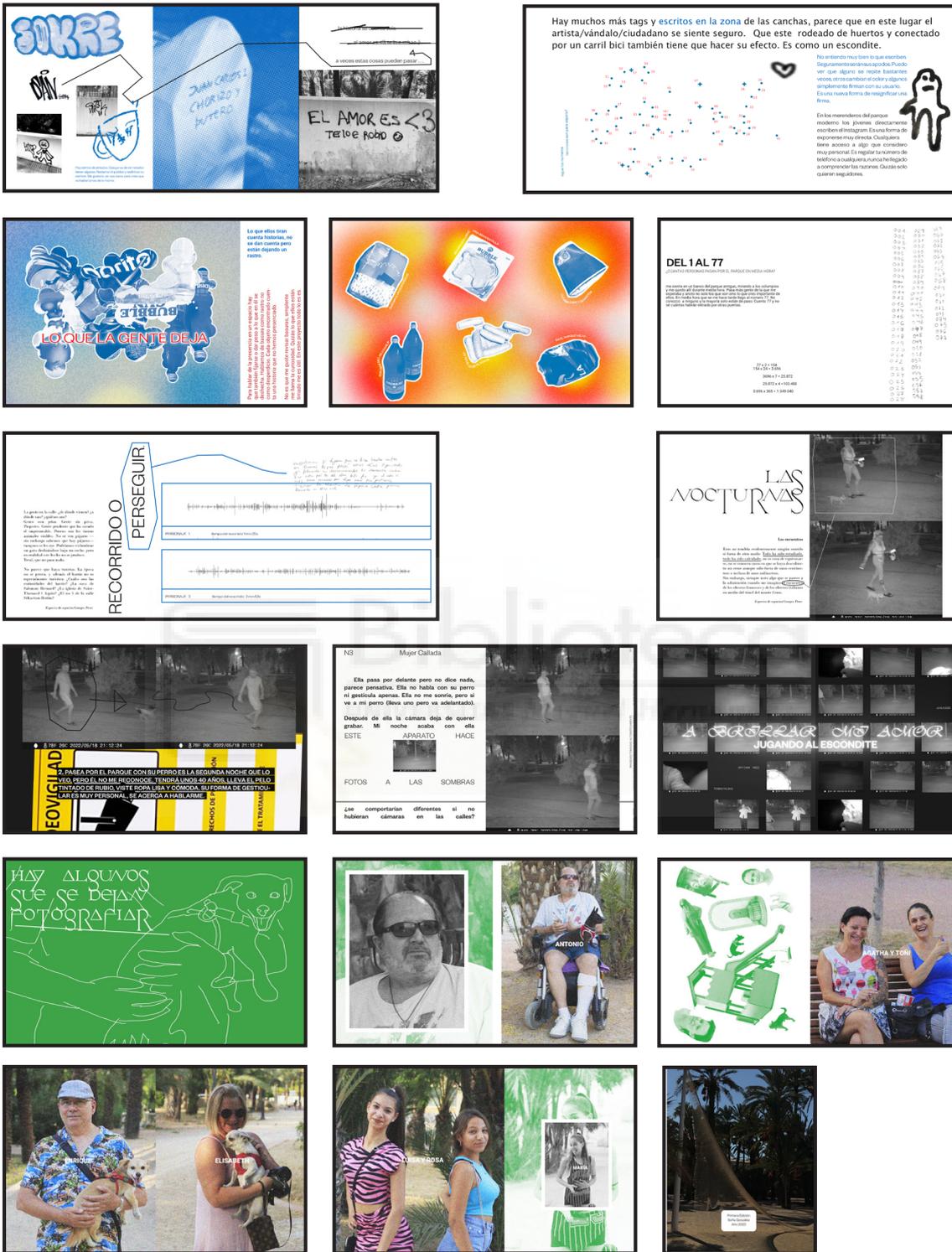


Fig. 16. Sofía González Torrecilla. *Maneras de jugar en un parque* (2022), despliegue del documento conseguido. Realizado en Adobe InDesign y Adobe Photoshop

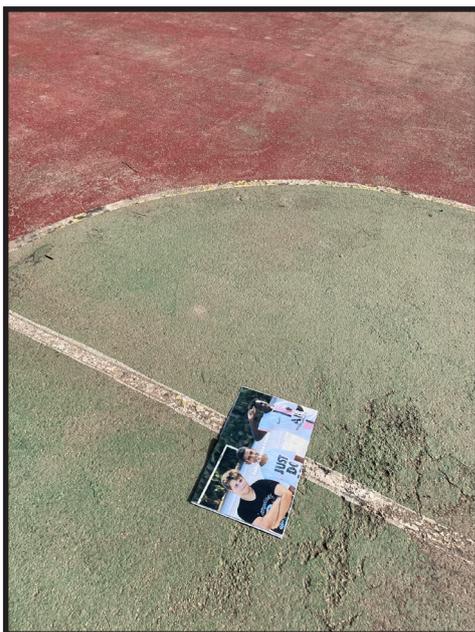
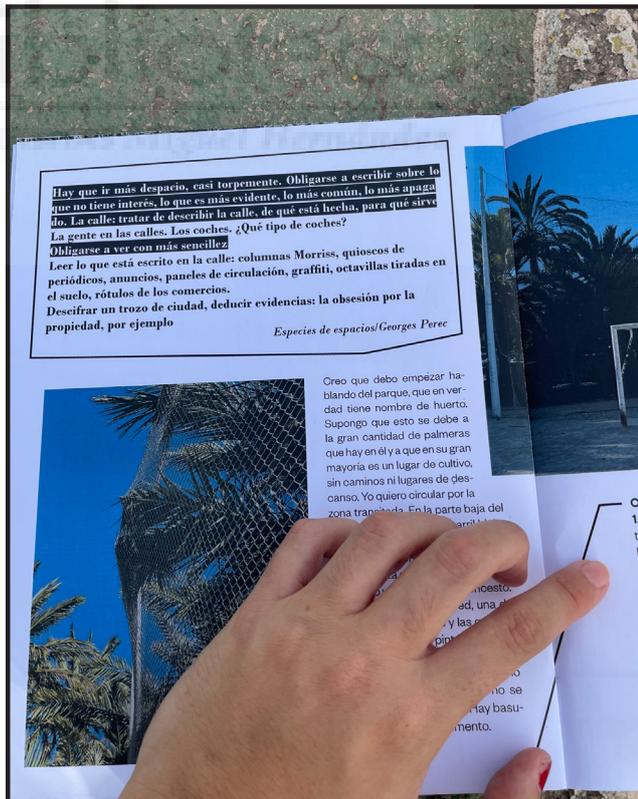
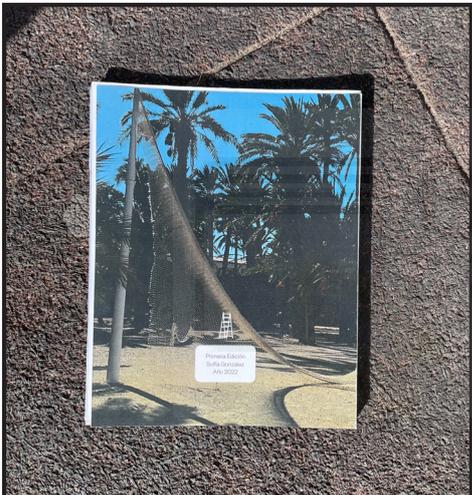
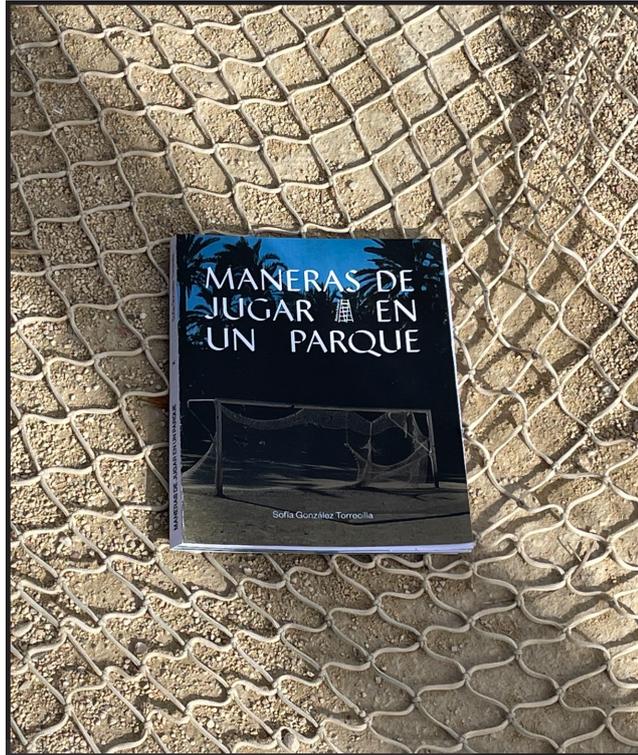


Fig. 17. Sofía González Torrecilla. *Maneras de jugar en un parque* (2022), fotografías del libro en el Hort del Monjo.

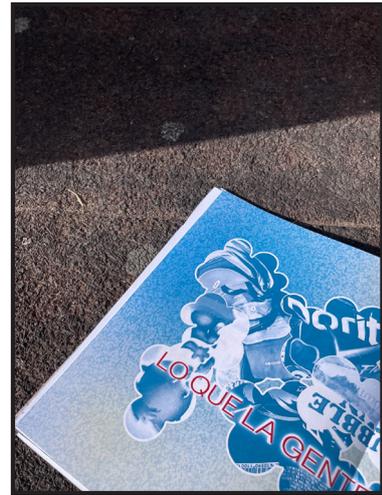


Fig. 18. Sofia González Torrecilla. *Maneras de jugar en un parque* (2022), fotografías del libro en el espacio.

PÁGINAS WEB

- Wikipedia (2022). "Georges Perec" [en línea], URL: https://es.wikipedia.org/wiki/Georges_Perec [última consulta: 04/09/2022]
- Vila-Mateus, E. (2010) "Georges Perec en el laberinto" [en línea], URL: https://elpais.com/diario/2010/11/20/cultura/1290207601_850215.html [última consulta: 04/09/2022]
- Estaban, A. (2013). "El bibliotecario más extraño del mundo" [en línea], URL: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4139346.pdf> [última consulta: 04/09/2022]
- Margen Cero. Vásquez Rocca, A. (2005) "Georges Perec" [en línea], URL: <https://margencero.es/articulos/articulos2/georgeperec.htm> [última consulta: 04/09/2022]
- Sense of Cinema. "Harun Farocki (1944-2014), or Dialectics in Images" [en línea], URL: <https://www.sensesofcinema.com/2014/feature-articles/harun-farocki-1944-2014-or-dialectics-in-images/> [última consulta: 04/09/2022]
- MACBA. (2004). "Harun Farocki. Pensar en imágenes" [en línea], URL: <https://www.macba.cat/es/exposiciones-actividades/actividades/harun-farocki-pensar-imagenes> [última consulta: 04/09/2022]
- Fusco, C. (2009) [en línea], URL: <https://www.frieze.com/article/coco-fusco-why-harun-farockis-work-matters-more-ever> [última consulta: 04/09/2022]
- Laudo, A. (2017). "La intimidad de los otros y Sophie Calle" [en línea], URL: <https://www.temasdepsicoanalisis.org/2017/01/11/la-intimidad-de-los-otros-y-sophie-calle/> [última consulta: 04/09/2022]
- UNAM. "Ulises Carrión, artista y teórico del libro" [en línea], URL: http://www.revistaimagenes.esteticas.unam.mx/ulises_carrion_artista_y_teorico_del_libro [última consulta: 04/09/2022]
- Museo Reina Sofía (2016) "Querido lector. No lea" [en línea], URL: <https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/ulises-carrion> [última consulta: 04/09/2022]
- Dora García. [en línea], URL: <https://www.doragarcia.net> [última consulta: 04/09/2022]
- Museo Reina Sofía (2018) "Performance, escritura y narrativa" [en línea], URL: https://youtu.be/rqy_FPPd4sc [última consulta: 05/09/2022]

LIBROS Y ARTÍCULOS

- Perec, G. (1999) *Especies de Espacios*. Primera edición. Editorial Montesinos.
- Perec, G. (1975) *Tentativa de agotar un lugar parisino*. Edición 1992. Editorial Letra E.
- Miño Castañeda, M. (2019) *Caminar, observar y registrar. El acto performático como medio de estudio*, Santiago de Chile.
- López Valdez, I. A. (2015) *Mutación de un libro de artista hacia un espacio digital*. Tesis realizada en México D.F.
- Bal, M. *Narrando comida, haciéndonos urbanos: Glub y la estética de lo cotidiano*. Universidad de Amsterdam (Países Bajos).
- G.Cortés, J. M. (2010) *La ciudad cautiva: Control y vigilancia en el espacio urbano*. Editorial Akal.
- Augé, M. (1992) *Los no lugares: Espacios del anonimato*. Barcelona (España). Editorial Gedisa.
- VV.AA. (2018) *Protocolos*. Madrid (España). Editorial Bartlebooth.
- Kraus, C. (2004) *Video Green*. Bilbao (España). Editorial Consonni.