

tf g

memoria

bellas artes

2020 / 2021

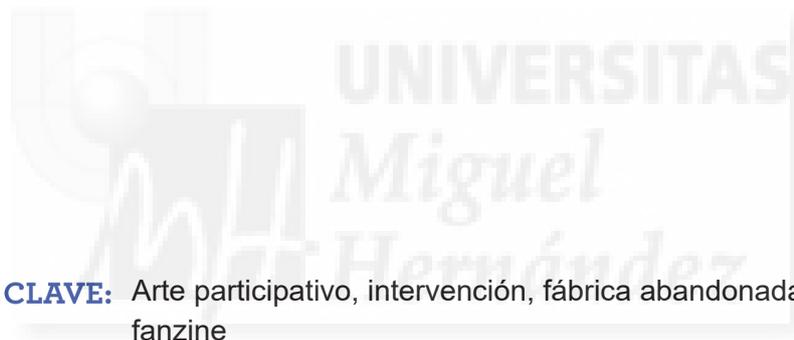


**MENCIÓN:** Artes Plásticas

**TÍTULO:** Oye esto mola, sabes

**ESTUDIANTE:** Fuentes Quiles, Carmen

**DIRECTOR/A:** Escario Jover, Patricia



**PALABRAS CLAVE:** Arte participativo, intervención, fábrica abandonada, video, fanzine

**RESUMEN:** El proyecto “Oye esto mola, sabes” es un experimento social realizado en una fábrica abandonada, situada en Finestrat, Alicante. Consiste en descontextualizar el lugar asignándole otro significado y en cuestionar las diferentes reacciones y maneras de pensar relacionadas con lo preestablecido. Es una actividad realizada con estructura de taller, generando un espacio donde los participantes son totalmente libres para crear, dando importancia a lo que sucede en el momento.

# Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

2 - 2

2. Referentes

3 - 5

3. Justificación de la propuesta

6 - 7

4. Proceso de Producción

8 - 11

5. Resultados

12 - 16

6. Bibliografía

17 - 17

## **1. PROPUESTA Y OBJETIVOS**

### **1.1. Propuesta**

El proyecto es un taller experimental participativo de carácter procesual. Realizado en una fábrica abandonada situada en Finestrat, Alicante. Descontextualizando el lugar y habitándolo como un nuevo espacio.

En este trabajo han formado parte un total de veintidós personas con rangos de edad de entre cinco a ochenta y dos años. La duración ha sido de un mes aproximadamente distribuido en cuatro sesiones, de dos horas de media cada una. Consiste en poner a las personas en una situación poco habitual donde se sientan totalmente libres para desarrollar y crear. Nuestra expresión artística está cohibida tanto en el ámbito educacional, social y familiar. De esta forma, el objetivo es crear en la fábrica un espacio libre donde uno de los conceptos principales es el juego y su vinculación a la creación. Es una obra abierta, en el que la aleatoriedad y el azar juegan un papel importante, la actividad no está sujeta a composiciones preestablecidas, sino más bien al descubrimiento de las posibilidades que el propio proceso va ofreciendo en cada momento.

A disposición de los participantes se encuentran una serie de materiales con los que pueden jugar con total libertad. A medida que va transcurriendo el taller, se observan los actos y las reacciones de los participantes, el resultado es totalmente impredecible. Las sesiones quedan documentadas en diferentes videos y en una recopilación de cuatro fanzines.

### **1.2. Objetivos**

- Realizar un taller experimental participativo.
- Buscar un espacio para poder crear libremente.
- Intervenir y descontextualizar el espacio.
- Cuestionar las limitaciones creativas.
- Documentar cada sesión realizada en un video y fanzine.

## 2. REFERENTES

En cuanto a los referentes, la influencia más relevante es la de Arno Stern (1924) pedagogo e investigador. Estudia la educación artística y los diferentes modelos de educación. En uno de sus proyectos “El juego de Pintar” (fig.1) crea un espacio, donde personas de diferentes edades, niños y adultos, se sienten libres para desarrollar el juego de pintar libremente, sin juicios, sin inhibiciones y sin competición. Arno reniega de que lo que allí se produce tenga nada que ver con el arte. Nada de lo que allí se hace, es hecho para ser exhibido ni pretende transmitir mensaje alguno.



Fig.1. “El juego de pintar” (2018) taller participativo. Paris, Closlieu. Arno Stern.

En este proyecto destacan tres referentes conceptuales que a continuación describo. En primer lugar Allan Kaprow con su libro “La Educación del des-Artista”. Destacando el apartado “Cualquier sitio es un patio de recreo” (Allan Kaprow, 2007, p.47) entendiendo que el trabajo tiene que ser como un juego.

También es necesario recalcar la influencia de Claire Bishop con su libro “Infiernos Artificiales” donde traza la compleja historia del llamado arte participativo, es decir, de las artes circunscritas al campo social, cuya materia prima son otras personas.

De igual manera Jean Dubuffet con su concepto del Art Brut. Dubuffet lo describe como el arte creado fuera de los límites de la cultura oficial, afirma que todos llevamos un potencial artístico que las normas sociales actuales anulan. Además, este artista con su obra trata de desestabilizar al espectador para llevarlo a cuestionar su propia mirada y tomar consciencia del carácter culturalmente construido de su visión y de su actitud ante la creación artística. Dubuffet comenzó a reunir una colección de esta clase de obras y a divulgarlas por medio de exposiciones y publicaciones.

Tal y como el autor afirma en su libro “Art Brut, genio y delirio”: “El verdadero arte siempre está donde no se le espera, allí donde nadie piensa en él ni pronuncia su nombre.” (Jean Dubuffet, 2018, p.21)

Uno de mis referentes visuales es Espai de Telles (fig.2), una instalación y taller participativo ubicado en el Centro Cultural del Carme, Valencia. Es un espacio adaptado a un público de entre 0 a 3 años, donde invita a participar, sentir, observar, investigar, descubrir, intervenir, recorrer. Sin instrucciones, los participantes con su curiosidad innata saben qué hacer.



Fig.2. “Espai de Telles” (2021) Centre Cultural del Carme, Valencia [instalación]

Para la investigación ha influido la obra “Add Color” (fig.3), de Yoko Ono. Es un proyecto e instalación participativa, donde Ono invita a los asistentes a pintar mensajes de apoyo para los movimientos migratorios en una barca de color blanco y en los muros del espacio.(Fig. 4) Se observa el cambio que sufre el lugar después de ser intervenido. Este referente se relaciona con el proyecto al ser participativo y en la elección de un lugar con unas características específicas para poder desarrollarlo los espectadores pasan a ser participantes y formar parte de la obra.



Fig.3."Add Color, refugee boat" (1960)  
Front Street, Seaport District Nueva  
York. Yoko Ono [instalación]  
Se ha presentado en distintos espa-  
cios, por lo que el contenido de cada  
mensaje y el montaje varían.



Fig. 4. "Add Color, refugee boat"  
(1960) Front Street, Seaport District  
Nueva York. Yoko Ono [instalación  
antes de ser intervenida.]

Por último menciono a Alison Knowles por su forma de realizar las acciones donde involucra juego y diversión. En su obra "Make a Salad" (fig.5), con una actitud participativa, implica preparar y arrojar grandes cantidades de verduras al aderezo y servir las a los asistentes, conectando así arte y la comunidad.



p.e. Fig.5. "Make a Salad" (2012) Londres. [Acción]

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La realización de obras participativas tienen un enfoque en el que la gente interviene directamente en el proceso creativo. Es por eso que este proyecto no podría haberse llevado a cabo sin la interacción física de los participantes. Cabe destacar la importancia del arte participativo en la actualidad, hasta hace poco no considerado obra de arte, como señala Claire Bishop en su libro "Infiernos Artificiales" (B, Claire. 2017, p.14):

Hasta inicios de los 90, el arte basado en la comunidad estuvo confinado a la periferia del mundo del arte; hoy se ha convertido en un género por derecho propio, con cursos de maestría sobre práctica social y dos premios dedicados.

"Todos los artistas son parecidos. Sueñan con hacer algo que sea más social, más colaborativo y más real que el arte." Dan Graham. (Bishop, 2017, p.11)

El proyecto "Oye esto mola, sabes" <sup>1</sup> realizado a modo de taller experimental consiste en la intervención en una fábrica abandonada. Con una duración de un mes aproximadamente y un total de cuatro sesiones en las cuales participan personas con diferentes características: edad, trabajo, estudios e ideología.

El trabajo está desarrollado en la fábrica porque cumple con las características específicas, es decir un lugar amplio y abierto sin restricciones que entremezcla desconocimiento e imaginación. Al estar abandonado se evade del control establecido, donde uno de los objetivos es recrear un nuevo lugar, darle otra vida a un espacio que antes tenía otro sentido. Al entrar encuentran un amplio espacio donde tienen a su disposición una serie de materiales: pintura plástica, rodillos, botes de spray, cinta americana, cemento, pigmentos de color y pistolas de agua. La estructura de las intervenciones comienza con una breve explicación al grupo sobre el proyecto, dando libertad para que se sientan agusto y puedan expresarse sin límites. Se pretende crear una situación poco habitual, donde el resultado es totalmente impredecible. Tal y como Bishop describe en su libro "Infiernos Artificiales": "La invención de un "sujeto impredecible" que ocupa momentáneamente la calle, la fábrica o el museo." (Bishop, 2017, p. 444).

Observar sus actos y reacciones; si pintan el suelo, el techo, qué colores utilizan, si usan únicamente un color, si utilizan objetos encontrados en el espacio, si hacen una raya, si no hacen nada o si se niegan a entrar al lugar. Es decir, estas acciones hablan de ellos mismos, respondiendo individualmente a formas de ver el mundo. "Hay un arte al servicio del arte y un arte al servicio de la vida." (Kaprow, 2007, p.20)

---

1. En cuanto al título del proyecto "Oye esto mola, sabes" son palabras textuales de uno de los comentarios realizados por un participante de la Primera Sesión.

El proyecto está pensado a modo de juego<sup>2</sup> para despertar así la creatividad como de igual manera menciona Allan Kaprow en su libro “La educación del des-artista” donde afirma que “Crear es jugar” (Kaprow, 2007, p.15). Además la gente pasa a desempeñar un papel activo haciéndoles sentir participantes y no espectadores “La participación anula la idea tradicional de espectaduría y sugiere un nuevo entendimiento del arte sin audiencias, en el cual todos son productores.” (Bishop, 2017, p.381)

Por otra parte, la forma en la que está realizado el proyecto se vincula con el Arte Urbano<sup>3</sup>, trasladando los cuestionamientos que vive a la creación. Es importante recalcar que no es relevante para el proyecto lo que hayan creado, si no que la importancia la recibe el proceso de creación. El objetivo es proporcionar un día diferente y divertido a los participantes ofreciendo modos de participación que puedan mostrar nuevos valores, entre ellos el de la diversión.



---

2. Juego: “Actividad realizada empleando su imaginación o herramientas para crear una situación, con el fin de proporcionar entretenimiento y diversión, en ocasiones funciona como herramienta educativa estimulando habilidades prácticas y psicológicas. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por su realización, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.” RAE (2020). [Consultado 01-06-2021].

3. “El arte urbano es un movimiento cuestionado el cual se podría decir que todavía se está desarrollando. Por lo general su capacidad de producción es mayor a la de reflexión, una de sus características es hacer simplemente hacer, interviniendo en espacios públicos y conviviendo con las actividades cotidianas de la gente.” Definición de Arte Urbano de H. Andrés (2019) en Al margen de la pintura, TFM.

#### 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción ha consistido en primer lugar en la búsqueda de un espacio que cumpliera con las características específicas, encontrando de esta forma la fábrica abandonada (fig.6) en Finestrat, Alicante. No es relevante el origen de la fábrica, en cambio cabe destacar su ubicación frente a Juguetilandia <sup>4</sup>, ya que tiene relación con los conceptos del trabajo.



Fig.6. Imágenes fábrica abandonada, Finestrat, Alicante (2021)

---

4. “Juguetilandia es una empresa española dedicada a la comercialización de juguetes cuya sede se encuentra en Finestrat. La compañía tiene más de 50 puntos de venta repartidos por toda España, así como su propio sitio web de comercio electrónico.” (2015) Definición, de Disponible en: <https://en.wikipedia.org/wiki/Juguetilandia> [Consultado 03-05-2021].

Previamente realizo una inspección del lugar y llevo a cabo la actividad de crear libremente (fig.7), de esta forma surge el interés por investigar las diferentes reacciones de los participantes en este espacio. Viendo en la fábrica el potencial suficiente para crear, generando con estas dinámicas una actitud espontánea de vivir aquí y el ahora.

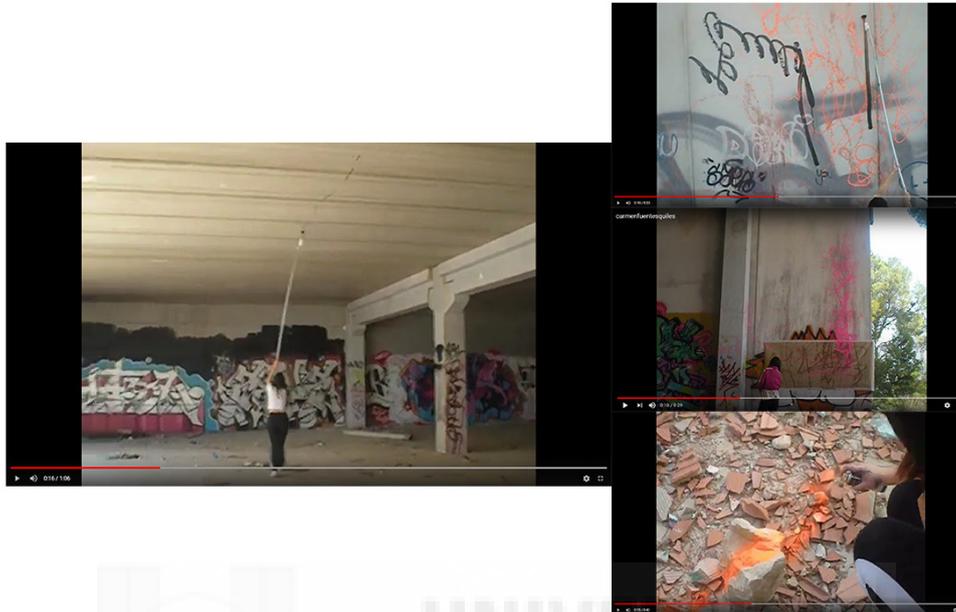


Fig.7. (2021): “Crear libremente” [Video digital] Carmen Fuentes.

Se ha efectuado un calendario para la realización del proyecto y una planificación de las sesiones.(fig.8)

Marzo							Abril						
Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sab	Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sab
1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4
8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11
15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18
22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25
29	30	31					26	27	28	29	30		

Mayo							Junio						
Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sab	Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sab
					1	2		1	2	3	4	5	6
3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13
10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20
17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27
24	25	26	27	28	29	30	28	29	30				
31													

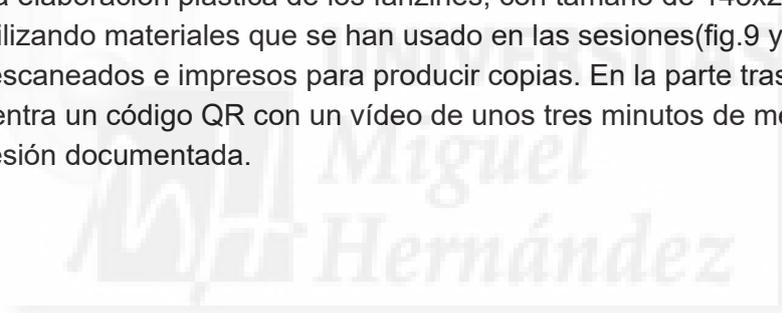
- Proceso de investigación
- Preparación y planificación del proyecto
- Ejecución de las sesiones
- Producción de video y fanzine

Fig.8. Calendario del proyecto.

Una parte importante del proceso ha sido contactar con los participantes, teniendo en cuenta que se cumpla con una diversidad de características, en cuanto a la edad, estudios e ideología, para investigar sus diferentes reacciones. Seguidamente proponiendo al grupo la idea del proyecto y acordando día para la realización. No ha sido posible desarrollar la actividad con público adolescente de entre trece a diecisiete años ya que han de ser acompañados por un adulto, dificultando así su participación.

En cuanto a los materiales, previamente se realiza una preparación, poniendo a su disposición no sólo relacionados con crear obra pictórica como pueden ser pintura plástica, spray, si no que llevando otros como son cemento, cuerdas y precinto, además de contar ya con los objetos que dispone la fábrica. Han sido materiales reutilizados para cada sesión o repuestos por otros con las mismas características. A medida que realizan el taller se va documentando con fotos y vídeos, con el previo consentimiento de los participantes. Grabado con dos cámaras fijas, una en cada extremo y otras dos cámaras en movimiento. Se ha realizado una edición con el programa Adobe Premiere de un total de veinte horas en las que se han editado cuatro vídeos. Además a lo largo del taller se realizan una serie de preguntas a los participantes para poder tener una visión más cercana a sus opiniones.

Respecto a la elaboración plástica de los fanzines, con tamaño de 148x210 mm, están realizados utilizando materiales que se han usado en las sesiones (fig.9 y 10) y posteriormente escaneados e impresos para producir copias. En la parte trasera de cada uno se encuentra un código QR con un vídeo de unos tres minutos de media con la respectiva sesión documentada.



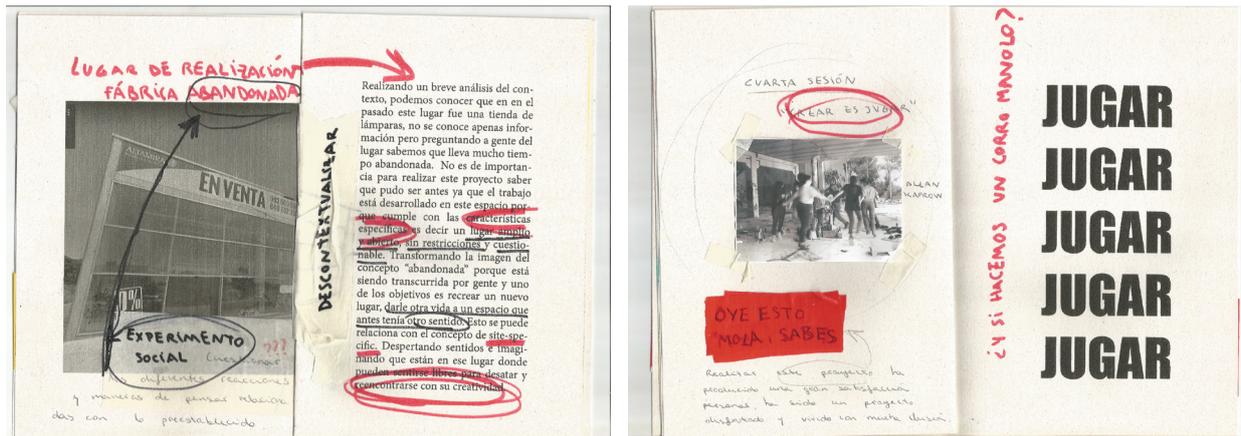


Fig. 9. (2021): Escáner páginas de fanzine. [Maquetación]



Fig. 10. (2021): "Primera Sesión" [Fotomontaje]

## 5. RESULTADO

El resultado de este proyecto, es la realización de cuatro sesiones con estructura de taller realizado en una fábrica abandonada, donde han participado un total de veintidós personas. Además cada sesión está documentada por cuatro fanzines(fig. 11,12) y videos compartidos en Youtube para que puedan llegar al alcance de cualquier público interesado.

La búsqueda y la elección del lugar en el cual intervenir se podría decir que fue la parte más complicada a la hora de realizar la producción artística. Además de concretar los días para realizar las sesiones teniendo en cuenta la disponibilidad de los participantes.

En cuanto a las cuatro sesiones realizadas han habido reacciones de todo tipo, en primer lugar el cuestionamiento de la fábrica, al entrar los participantes sentían inseguridad o miedo en cambio otros sentían libertad. En general empiezan cohibidos pero a medida que se va desarrollando el taller se desenvuelven, experimentan y terminan jugando. Excepto algunos participantes como en la Primera Sesión(fig.13) , donde un hombre de ochenta y dos años afirma que él no entiende de “esto” y se niega a realizar el taller. En cambio estuvo disfrutando mientras contemplaba a los demás participantes hasta que finalmente probó a pintar en la pared con un bote de spray. Por otro lado la participante más joven de 5 años de edad, en lugar de realizar “obra”, únicamente se centra en las pistolas de agua y realiza acciones, correr, saltar, gritar. En cuanto a la Segunda Sesión(fig.14), son personas alejadas del ámbito artístico, estudiantes de medicina, psicología y periodismo, experimentan con los materiales y crean dibujos mayoritariamente figurativos y con una estética naïf. Participantes se sienten influidos por los graffitis que ya estaban previamente realizados en la fábrica y los usan como referentes. En la Tercera Sesión(fig.15) una participante realiza una acción, donde simboliza el recorrido de su vida extendiendo un rollo de papel kraft y va contando experiencias personales, mientras todos escuchan. En cambio, en la Cuarta Sesión(fig.16) participan un grupo de estudiantes de BBAA, se centran en crear, cada una relacionando con su línea de trabajo, el lugar les sirve como inspiración e incluso se cuestionan que si hubieran sabido antes de la existencia del sitio podrían haberla usado como taller. Al finalizar las sesiones comparten sus opiniones, enseñan lo que han realizado, fotografían el lugar y comentan qué les ha parecido el taller, siendo todas respuestas positivas.

En cada fanzine se detalla en profundidad cada sesión y visualizando el vídeo documental se consigue una visión más cercana al desarrollo de los talleres.

Realizar este proyecto ha producido una gran satisfacción personal, ha sido un trabajo disfrutado y vivido con mucha ilusión. Toda la investigación realizada es procesual con la cual puedo seguir trabajando por esta línea para el desarrollo de nuevos proyectos. Por tanto, el presente Trabajo de Fin de Grado "Oye esto mola, sabes" ha abierto las puertas a diferentes puntos para continuar la investigación teórica y la creación artística en un futuro.



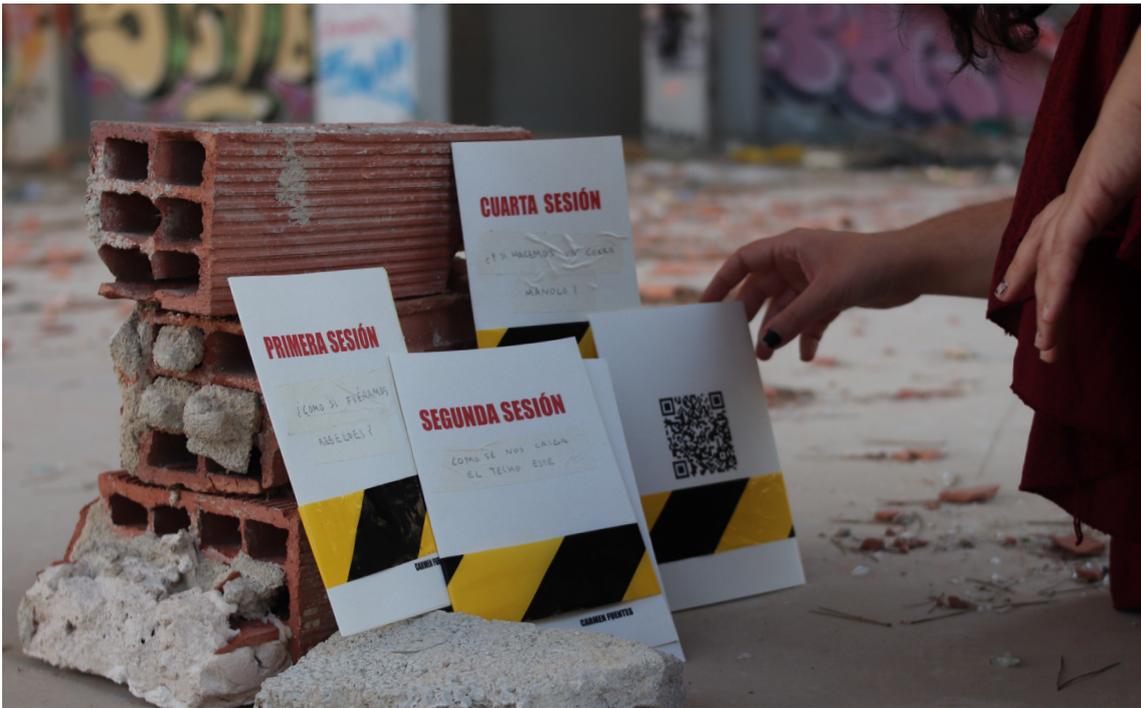


Fig.11. “Oye esto mola, sabes” (2021) Fanzines. Finestrat, Alicante  
Carmen Fuentes



Fig.12. “Oye esto mola, sabes. Primera Sesión.” (2021) Interior. Finestrat, Alicante.  
Carmen Fuentes



Fig.13. "Primera sesión, ¿Cómo si fuéramos rebeldes?" (2021) Vídeo digital 02' 41"  
 Carmen Fuentes  
<https://www.youtube.com/watch?v=CC4susNPg8w>



Fig.14. "Segunda sesión, Como se nos caiga el techo este" (2021) Vídeo digital 02' 48"  
 Carmen Fuentes  
<https://www.youtube.com/watch?v=q0Ve-ulMKRU>



Fig 15. "Tercera sesión, La vida es del color que elijas" (2021) Vídeo digital 03' 24"  
 Carmen Fuentes  
<https://www.youtube.com/watch?v=yyYNXJl5meY>



Fig 16. "Cuarta sesión, ¿Y si hacemos un corro manolo?" (2021) Vídeo digital 03' 44"  
 Carmen Fuentes  
<https://www.youtube.com/watch?v=Ca4cY5uh3no>

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Bishop, Claire. (2017). *Infiernos Artificiales, arte participativo y políticas de la espectaduría*. Editorial: Taller de ediciones económicas.
- Dubuffet, Jean. (2019). *Art Brut, genio y delirio*. Círculo de Bellas Artes.
- Kaprow, Allan. (2007). *La educación del des-artista*. Madrid. Ádora ediciones.
- Art Basel. (2016). Art Basel. Disponible en: <https://www.artbasel.com/catalog/artist/39164/Alison-Knowles-Make-A-Salad> [Consultado 03-05-2021].
- Centro del Carmen (2019) Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana. Disponible en: <https://www.consorcimuseus.gva.es/aprende/espai-de-telles-al-cccc-primera-infancia/?lang=es> [Consultado 09-06-2021].
- diRaya. (2021). diRaya. Disponible en: <http://dirayaexpresion.es/arno-stern/> [Consultado 08-06-2021].
- IDIS. (2021) Site-specific. Disponible en: <http://proyectoidis.org/site-specific/#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20site%20specific%20se,que%20todo%20de%20su%20significado.> [Consultado 09-06-2021].
- Real Academia Española. (2020). Real Academia Española. Disponible en: <https://dle.rae.es/juego> [Consultado 02-06-2021].
- Terapia artística. (2020). En: Wikipedia la encyclopedia libre. 13 de diciembre. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Terapia\\_art%C3%ADstica](https://es.wikipedia.org/wiki/Terapia_art%C3%ADstica) [Consultado 01-06-2021].
- Yoko Ono (2019). Lowe Manhattan Cultural Council LMCC, Festival Río a Río. Disponible en: <https://lmcc.net/river-to-river-festival/river-to-river-festival-2019/yoko-ono-add-color/> [Consultado 15-05-2021].
- Agost Pérez, Blanca (2017). *Entre ruinas, pintura mural en espacios abandonados*. Facultad de Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia, Tesis doctoral.
- Henríque Ruiz, Felipe Andrés (2019). *Al margen de la pintura, análisis momentáneo de arte urbano*. Facultad de Bellas Artes, Universidad de Sevilla, Trabajo Fin de Máster.