

Objeto y simulacro

Hiperrealidad y sociedad líquida.



A mi hijo, por mi ausencia mientras realizaba este proyecto, a Bea, por acompañarme en el camino y a mi familia por tenerlos siempre cerca...

Trabajo Fin de Grado
Carlos Hugo López Rebozo
Tutor: D. Manuel Drago-Díaz Alemán
Facultad de Humanidades – Sección de Bellas Artes
Proyectos Transdisciplinarios. 2017

Objeto y simulacro.

Hiperrealidad y sociedad líquida.

Índice.

6	Introducción
8	Antecedentes. Referentes artísticos
12	Objeto y Simulacro
28	Material y técnica
31	Proyectos comunitarios y educativos
35	Conclusiones
38	Anexo
43	Bibliografía y Webgrafía
44	Curriculum

Introducción.

En el presente trabajo se darán algunas claves que permitan una lectura más completa y detallada de la obra y se hará referencia a los materiales y técnicas empleadas en el proceso de elaboración. Se mostrarán parte de las ideas planteadas que se apoyan en la obra de autores como Bauman, Baudrillard, Seabrook o Valery. Se exponen opiniones ligadas o muy relacionadas a la hiperrealidad, los simulacros y el valor de los objetos en el contexto del Arte.

Se confrontará el trabajo plástico que hemos realizado junto al de los artistas Thomas Demand y Chris Gilmour, entre otros, que emplean o han empleado los mismos materiales o técnicas en sus trabajos y desarrollado poéticas afines, que nos han servido como referencia para realizar este proyecto.

Debido a mi formación académica anterior como técnico superior en Artes Aplicadas a la Escultura, es clara mi tendencia al desarrollo de una poética plástica en el ámbito de la obra tridimensional, utilizando materiales, herramientas y técnicas que parten de la idea del reciclado de materiales existentes y dotan a la obra de una calidez y significación propias. Además, se recurre al modelado digital 3D para realizar los bocetos, permitiendo un estudio previo de las piezas, de este modo se logra optimizar el trabajo posterior en la ejecución de las piezas definitivas. (fig.1 y fig.2)

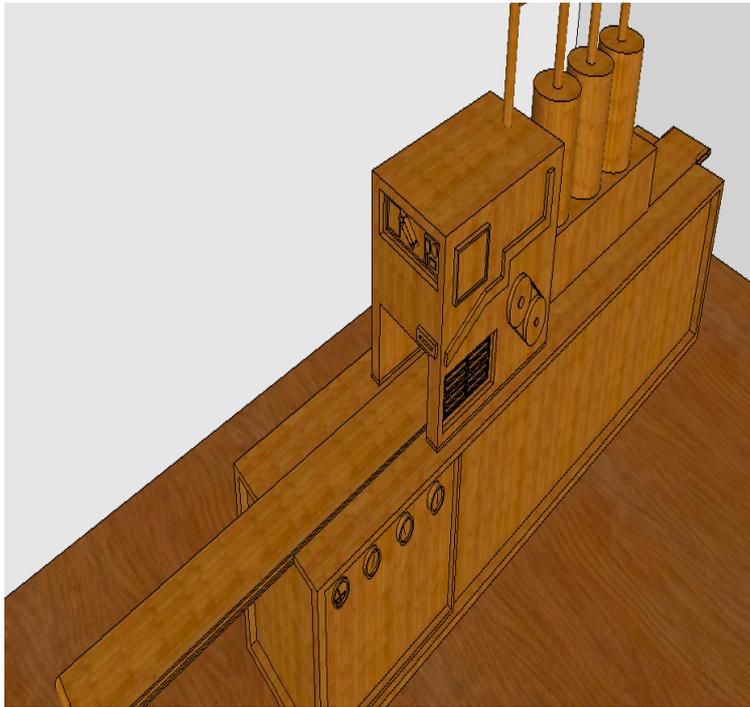


Fig. 1 - Proyecto 3D de máquina.



Fig. 2 - Máquina de cartón, 230x60x180 cartón y silicona.

Antecedentes. Referentes artísticos.

Los referentes estéticos que utilizan o han utilizado el papel y cartón para realizar sus trabajos artísticos podríamos destacar a Thomas Demand, Bartek Elsner, Chris Gilmour y Mike Leavitt. Es importante la figura de Mario Merz, no tanto por su trabajo con el cartón, pero si como uno de los artistas del siglo XX relacionados con el movimiento de arte povera.

El material empleado en nuestro proyecto es aceptado o reconocido en el arte, gracias al uso que le dio el artista Mario Merz en los años 60. Él y un grupo de artistas incluido su esposa usaron materiales ordinarios, "pobres", naturales y o manufacturados, como paja, cartón, piedras, ramas, etc.¹

¹ <https://www.theguardian.com/news/2003/nov/13/guardianobituaries.italy>

Bartek Elsner.

Con el artista Bartek se comparte el tratamiento digital que se utiliza a la hora de crear e interpretar las obras. También es semejante el acabado que le da a sus piezas como los colores neutros, la arista viva y la representación de objetos audiovisuales, permitiendo que el cartón sea visible en gran parte de la obra.²

(Fig. 3)



Fig. 3. - Bartek Elsner.

² <http://bartek-elsner.de>

Chris Gilmour.

Nos interesa este escultor por su dedicación en realizar objetos fieles a los originales, se copian o reproducen piezas imitando la realidad. Igual que los objetos realizados en nuestro trabajo, los suyos son de tamaño natural hechos exclusivamente de cartón y pegamento. Comenzó su obra siguiendo una trayectoria en las artes **comunitarias y relacionales**. Es de notable interés para nuestro proyecto que su trabajo siempre haya estado acompañado de una amplia gama de **proyectos comunitarios y educativos** con niños y adultos.

En sus trabajos utiliza cartones reciclados. En sus representaciones se encuentran objetos que se utilizan en la vida cotidiana tales como bicicletas, motocicletas, automóviles, cafeteras, sillas, etc. Normalmente utiliza un discurso irónico en sus piezas.³

(Fig. 4)

³ <http://www.chrisgilmour.com>



Fig. 4. - Chris Gilmour.

Thomas Demand.

El artista Thomas Demand emplea en sus trabajos papel reciclado, aunque el material no es el mismo y en sus piezas prima el color, algo que no luce en nuestra obra. Pero el resto del procedimiento coincide bastante con este proyecto. Realiza representaciones de la realidad y luego las fotografía, dejando como resultado final la imagen y no la instalación física. Su forma de proceder suele ser siempre la misma, primero toma una foto actual de algún diario local, hace una representación de ella en papel, la fotografía y luego destruye el simulacro que ha creado.⁴ (Fig. 5)



Fig. 5. - Thomas Demand.

⁴ <http://www.thomasdemand.info>

Objeto y Simulacro.

En la lectura de nuestra obra es necesario exponer los conceptos de “**objeto**” y “**simulacro**”, entendiendo ambos como un conjunto y no dejándoles actuar por separado. Esto permitirá obtener una mejor visión de las ideas expuestas. Por un lado, la **hiperrealidad** que invade el mundo y sus escenarios, por otro la conjugación de los diferentes roles que adquiere un objeto en distintos contextos. De manera neutral, se deja al espectador libertad para crear sus propios espacios, permitiendo una obra abierta, cercana al público, hecha con materiales reconocibles y austeros.

Con la elaboración de las piezas, se representan objetos partiendo de otros objetos, de una caja de cartón, “envoltorio”, se realiza su “contenido”. (Fig. 7)

Lo material de la obra se traduce en cartón y papel, creando escenarios efímeros y frágiles, tanto que el fuego, el agua y el aire son capaces de acabar con ella.

Con las obras de cartón se pretende mostrar los arquetipos impersonales de la sociedad, objetos y situaciones que no valen nada, elaboradas con materiales reciclados, pobres, delicadas como el pensamiento, variantes a nuestro antojo y frágiles como la memoria.



Fig. 6 – Botines. Cartón, silicona y cinta adhesiva.

El **objeto** tiene una forma que fue dada y entendida por las personas que lo construyen o han construido a lo largo de los tiempos. Una silla, por ejemplo, más allá de ser un objeto físico dotado de cuatro patas y un respaldo, transmite al sujeto un significado abstracto y codificado. Este código se concibe sin entrar a valorar el material del que está compuesto, tamaño, ergonomía, etc. Se entiende que la silla es para sentarse. Por tradición se deduce la finalidad del objeto, sin valorar en un primer momento lo que pueda transmitir estéticamente.

En la siguiente mirada y de manera más subjetiva, entra en juego la **percepción estética**, según su color, textura, forma o tamaño. Ya no se elige ese objeto sólo teniendo en cuenta su funcionalidad. Ahora entraría en juego el gusto personal del individuo y por lo tanto se podría decir que ese objeto ha pasado de un estado impersonal a formar parte del sujeto y viceversa.



Fig. 7 – Banco. Cartón, silicona y cinta adhesiva.

Por otro lado, se **proyecta** ese objeto en otros, que, sin ser concebidos con esa finalidad, pueden desempeñar la misma lectura si se entiende de una manera mas entusiasta. Se puede utilizar una caja de cartón a modo de silla. Este nuevo rol del objeto, se adquiere de manera habitual, como en la silla y se podría decir que es ahí cuando los objetos empiezan a convivir e interactuar con el individuo.

Se utilizan las cosas según la necesidad que se tenga en determinado momento. El objeto puede tener más de una lectura a medida que el sujeto va conociendo el entorno en el que se mueve, de este modo, a mayor conocimiento de objetos, mayor capacidad de utilizarlos en según que contexto.



Fig. 8 – Taza y cafetera. Cartón, silicona y cinta adhesiva.

Los objetos están sometidos a un valor económico. Desde la producción hasta su venta, todo se compra y vende. Este valor puede ser dado de diferentes maneras, y en muchas ocasiones se repite el mismo patrón, lo material se convierte en sentimental y viceversa. Un objeto muy valioso económicamente hablando, suele perder ese valor monetario a medida que pasan los años. Muchos objetos son apreciados en el momento de su adquisición, pero a medida que pasa el tiempo su valor se va perdiendo, tiene fecha de caducidad y lo mas probable es que se convierta en un objeto de desecho. Pero la situación cambia si se adquiere un objeto antiguo revalorado con el tiempo. Ya no se adquiere ese objeto por su funcionalidad, ahora se tiene en cuenta la aportación vivencial del mismo.

Proporciona un estado de bienestar y satisfacción a su custodio, haciendo al portador alguien distinguido entre los demás. En muchas ocasiones ese pensamiento es sólo válido para el poseedor del objeto. Y puede llegar a amplificar su ego aún sin conocer el significado que puede tener para otros. La satisfacción personal se proyecta a una realidad que sólo percibe el que lo siente.

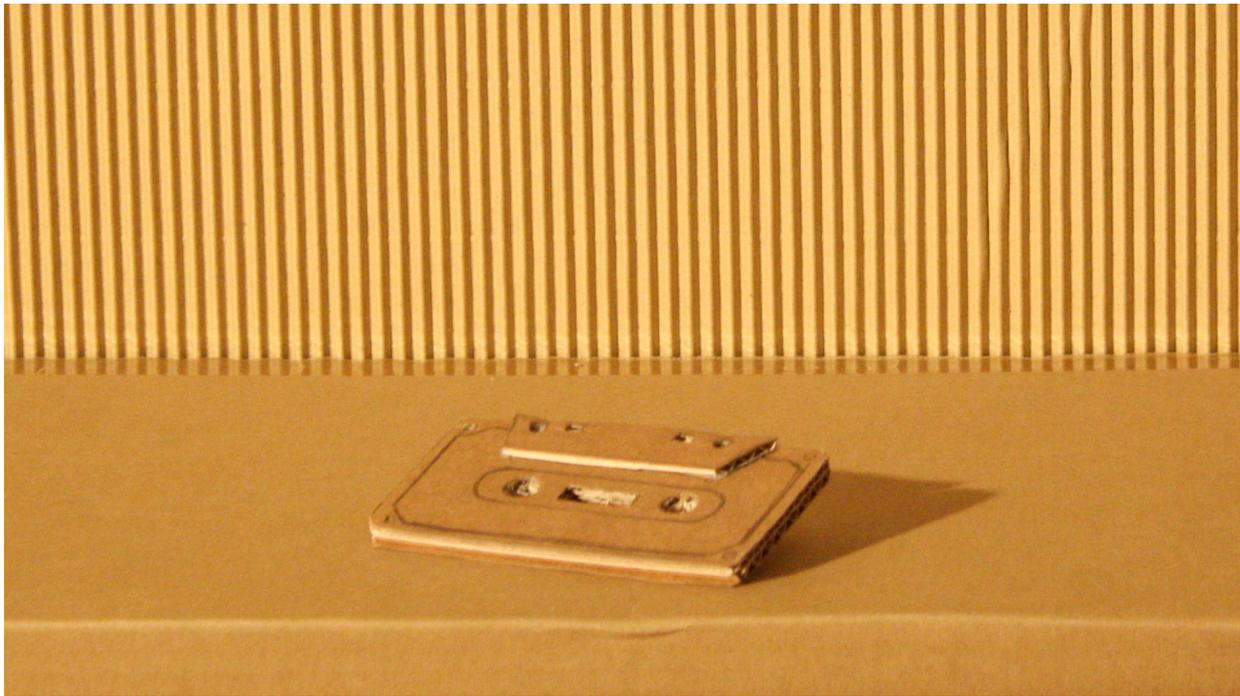


Fig. 9 – Tecnología obsoleta. Cartón, silicona y cinta adhesiva.

No se puede olvidar el objeto de culto, aunque también se le podría llamar objeto adoctrinador o mitológico. Posiblemente el origen de esta idea comience en las religiones y el adoctrinamiento perpetuo y muy enraizado al que se ha sometido a las masas. Es imposible conocer el valor de una reliquia, se podría hablar de un coste económico incalculable. Si se compara su valor con el de otro objeto de las mismas características, pero sin su significado místico, el valor entre ambos puede distar considerablemente. Se intenta dar una importancia emocional, histórica y vivencial a un objeto que ni siquiera se sabe si es auténtico, pero de esa cuestión se encargará la institución que lo avala. Este mismo acto se puede trasladar a cualquier objeto icónico, creando un fetichismo perenne en las masas.

Socialmente el objeto cambia su significado según donde lo coloquemos en determinado momento. El mismo ente puede transmitir diferentes sensaciones y en esta ocasión se podrían dar los factores anteriormente expresados a la vez.

Un trono real se conoce en todas las civilizaciones conocidas donde el monarca tiene un papel importante en la sociedad, es un objeto reconocible por su significado, sirve para sentarse, pero también es un objeto de adoración, incluso cuando el rey no lo ocupa. Según el material será más o menos valioso. Un trono de oro podría ser fundido para luego hacer negocio con la materia prima. Pero también se le podría dar mucho valor si fuese de piedra o madera. En este caso se hablaría del valor emocional que en cierto modo suele alcanzar un coste mucho más elevado, ya sea como reliquia, objeto histórico o símbolo de culto. (Fig. 10)



Fig. 10 - Silla de cartón. 120x40x35 cm.

Hay un objeto al que se le da mucha fuerza aún siendo ajeno a todas estas categorías de valor: el material no es bueno, su significado no se entiende a primera vista, no tiene argumentos históricos y muy pocas personas serían capaces de obtenerlo. Hablamos del objeto en el museo. El objeto ha pasado a un plano superior, ya no importa su significado primigenio, ahora su valor es dado por el lugar donde se encuentra. Aunque no se trate de un objeto de lujo, puede llegar a esa condición según quien lo exponga. De este modo el objeto ha alcanzado su máxima categoría, donde el sujeto lo ha hecho participe en un contexto puramente abstracto, sin significados funcionales, solo la presencia del objeto y lo que transmite en un determinado momento.



Fig. 11 - Papelera. 120x40x35 cm.

En la posmodernidad una de las formas reconocibles del consumismo consiste en un estado donde las personas que acumulan grandes riquezas pasan a ser objetos de adoración universal. Se le da mucha importancia al valor económico y por lo tanto, todo aquello que muestre riqueza y poder, se convierte en objetos de adoración.⁵

La importancia no es el objeto en sí, más bien lo que este transmita en un determinado momento. Las cosas se adaptan a las necesidades del instante, ese instante cada vez más escaso dado a la velocidad en la que gira el mundo, un mundo donde los que se paran, se quedan atrás. En definitiva, las cosas se usan hasta que se decide que ha llegado su fecha de caducidad.

⁵ En la lectura "Trabajo, consumo y nuevos pobres" Bauman cita a Jeremy Seabrook, para expresar su opinión acerca de los nuevos objetos que son producto del nuevo sistema de consumo. Zygmunt Bauman, 1998 *Trabajo, consumo y nuevos pobres*. Publicado Por Open University Press. Buckingham. Pág. 67- 68.



Fig. 12 – Balón. Cartón, silicona y cinta adhesiva.

En el **simulacro** creado con objetos de cartón, se representan escenarios permitiendo que el material sea elocuente. Esta elocuencia llega a liquidar el espacio de la representación y se presenta como una realidad en si misma.

¿Cuales son los objetos reales? ¿que es lo real? ¿y lo ficticio? En una realidad artificial es muy fácil perderse entre estas cuestiones.

“Fácilmente aceptamos la realidad, acaso porque intuimos que nada es real.”⁶

⁶ Jorge Luis Borges, El inmortal, cap. III, Buenos Aires, 1947

Algunas respuestas se podrían encontrar o descodificar razonando la metáfora de el cuento de Borges. Donde el **simulacro** y la realidad se funden, entendiendo o aceptando ambas como estados vivenciales en un mismo espacio.⁷

Una realidad cada vez más confusa debido a todas las distracciones visuales que rodean al individuo. Actualmente la **hiperrealidad** va tomando terreno a la realidad. La sociedad se introduce dentro de ella aceptándola como real y escondiendo de este modo las carencias que se tienen a lo largo de la vida, o en determinados momentos donde es necesario hacer uso de esa otra realidad.

⁷“... En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el mapa del imperio, toda una Provincia. Con el tiempo, esos Mapas Desmesurados no satisficieron y los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él. Menos Adictas al Estudio de la Cartografía, las Generaciones Sigüientes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron a las Inclemencias del Sol y de los Inviernos. En los desiertos del Oeste perduran despedazadas Ruinas del Mapa, habitadas por Animales y por Mendigos; en todo el País no hay otra reliquia de las Disciplinas Geográficas.”

Suárez Miranda: *Viajes de varones prudentes*, libro cuarto, cap. XLV, Lérida, 1658. Jorge Luis Borges, *Del rigor en la ciencia*



Fig. 13 – Simulacro. Cartón, silicona y cinta adhesiva.

Material y Técnica.

El cartón es un material “pobre” y fácil de conseguir. Se podría utilizar cualquier material maleable y adaptable, eso si, de un sólo color y casi sin textura, de modo que no interfiera con la lectura del objeto. Es recogido en los contenedores de cartón reciclado que se encuentran en las zonas de residuos los grandes almacenes. Suelen ser los embalajes y cajas que se utilizaron para el transporte y comercialización de los objetos que se ponen a la venta. Su cometido es proteger la mercancía de los posibles daños a los que se expone si estaría al descubierto.

El material se clasifica por grosores y luego se corta en láminas grandes, aprovechando al máximo los tramos mejor conservados, al ser un material reciclado siempre hay imperfecciones o roturas. Una vez realizadas las láminas de cartón, se dibujan las partes del objeto que se va a elaborar (previo estudio de la pieza) y por último se procede al corte con cúter y tijera. Con las piezas terminadas y ajustadas se va pegando con silicona y cinta adhesiva como si de un puzle se tratara.

La búsqueda de materiales, las ideas planteadas, el modo de resolverlas y su fabricación, conservan la misma importancia que el resultado final de la pieza, es por ello que se fotografía y luego se destruye. Quedando como obra física el reportaje fotográfico de la pieza. Se aprende del error y la rectificación por lo que el estudio es algo latente en todo el recorrido. Al finalizar la pieza se intenta dar un uso similar "estéticamente hablando" al de los objetos que se embalan con ellos.

Una vez terminado se monta un escenario con varios objetos, normalmente se genera un espacio en cartón, creando todos los detalles en ese material, como paredes, baldosas, interruptores, enchufes, etc. Se busca la luz adecuada que genere sombras, se fotografía y luego se destruye.

Los objetos suelen terminar en el mismo contenedor que se encontraron.



Fig. 14 – Escenario. Cartón, silicona y cinta adhesiva.

Proyectos comunitarios y educativos.

El proceso de trabajo y la metodología empleada han permitido, debido a su dimensión pedagógica, una conexión con las artes comunitarias y relacionales. Se han realizado talleres en diferentes municipios de Tenerife con varios colectivos (menores y personas con problemas de salud mental) donde se dan a conocer las técnicas y los materiales necesarios para elaborar objetos con cartón.

En el trabajo con menores se ha tenido en cuenta la creatividad, espontaneidad y frescura de los más pequeños. Capaces de dar rienda suelta a su imaginación, creando espacios y objetos entendidos por mentes que aún están libres de prejuicios.

La técnica y ejecución queda en segundo plano, en este caso se generan espacios de ocio donde los más pequeños conocen e interactúan con materiales poco comunes en sus juegos. Han trabajado de manera autónoma y con bastante interés, comprendiendo que hay otras formas de aprender jugando. De este modo han llevado a cabo la realización de un juego o juguete con los cartones que se utilizan en las cajas que los embalan.



Fig. 15 – Monográfico. El cartón y sus propiedades plásticas.

Las personas con problemas de salud mental han participado en el taller con bastante más autonomía que el grupo de menores. Los indicadores que se trabaja con ellos son la autoconfianza, sicomotricidad, autonomía, memoria y empoderamiento. Muchas personas se medican para atenuar los efectos negativos de la enfermedad, la medicación genera efectos secundarios que impiden una movilidad total o parcial en las articulaciones, generando agarrotamiento y por lo tanto una dificultad para realizar trabajos manuales. Aun así, el cartón es un material que permite un trabajo cómodo, no se necesita mucha fuerza en el corte, plegado y pegado. De este modo se ha podido trabajar las técnicas con muy pocas dificultades.

Al finalizar los talleres, las personas con problemas de salud mental asistentes a los cursos, continúan trabajando el cartón, en un Centro de Inserción Social y Laboral, realizando diseños de cajas y embalajes para productos artesanos.

En ambos casos toma una mayor importancia el recorrido del trabajo. No tanto en el aprendizaje de técnicas, sino en la participación, la integración de las personas, el trabajo social, la sostenibilidad y el desarrollo personal del individuo.



Fig. 16 – Proceso de trabajo, caja de cartón.

Conclusiones.

En mi trayectoria como alumno en la Facultad de Bellas Artes de La ULL, y saliendo un poco del contexto académico y formal de este proyecto, necesito mostrar mi situación o experiencias vividas al comienzo y al final de mi formación universitaria. He de concretar, que comencé mis estudios como un futuro Licenciado y lo terminé como Graduado. Dejando a un lado la formalidad del título, me gustaría exponer que en ambas titulaciones, he captado e interiorizado los materiales, herramientas, técnicas y conceptos que se estudian en el itinerario de Proyectos Transdisciplinares.

He de admitir que al comenzar los estudios se generó en mí la duda de si realmente lo que se exponía en clase era o tenía algo que ver con el arte. Entendiendo arte como el modelo clásico, donde la pintura, escultura y arquitectura no dejaba cabida a otras disciplinas. Intenté refugiarme en los grupos más conservadores, donde se concebía el arte como yo lo percibía. En ese momento descubrí que si seguía optando por esa postura estática, no avanzaría. Mi experiencia como alumno de Bellas Artes se estaba convirtiendo en una prolongación de mi título como Técnico de Artes Plásticas a La Escultura, donde sólo hablábamos de técnicas, materiales y posturas clásicas y no se cuestionaban las ideas. Entonces entendí que si quería aprender y conocer mucho más sobre el arte, tendría que dejar atrás mis ideas preconcebidas sobre el Arte.

Comencé a interesarme cada vez más por los planteamientos artísticos en el ámbito conceptual, y concluí que en una sociedad compleja y y en gran medida agnóstica, no podemos entender el arte en su función representativa del “statu quo” y relegar sus posibilidades como herramienta crítica para el conocimiento y entendimiento del mundo.

Pensé que en la posmodernidad no podemos entender el arte como se hacía en épocas pasadas, dado que los modelos sociales, políticos, económicos y culturales han cambiado. Si queremos transmitir y llegar a la sociedad, tendremos que hacerlo adaptando la poética visual a los acontecimientos que nos conciernen.

Por lo tanto, mi visión sobre el arte se ha enriquecido y he sumado valor estético a mis trabajos, aún queda un largo camino por experimentar y seguir trabajando sobre el diálogo que permita una mejor afinidad con mis piezas.

Muestro una crítica hacia la religión, la sociedad de masas que nos define como personas, los estereotipos, el falso progreso y todo lo referente a la industria, el mercado, la especulación y el capitalismo. De alguna manera he tenido la necesidad de exponer mi rechazo a las instituciones que nos someten. Después de hacer una lectura de mi trayectoria formativa y expresiva se hace evidente que hablo de ello en la mayoría de mis piezas. (Fig. 19 y 20)

Utilizo materiales ya construidos para volver a reconstruir. Algunos casos manteniendo su funcionalidad ayudándome de ella para dar significado al mensaje y en otros utilizando sólo su forma física, olvidando o camuflando la funcionalidad para lo que fue ideado.

Las obras realizadas en cartón surgen de mi trayectoria como escultor y docente en talleres sociales. Espacios donde lo **vivencial** es el elemento artístico que prima y no tanto el resultado de un objeto. Hago mucho hincapié en la crítica hacia los objetos de consumo, y las **sociedades líquidas**. Es por ello que creo espacios donde la **hiperrealidad** toma un carácter evidente en las piezas y escenarios o **simulacros** que realizo.

El carácter de este proyecto permite una continuidad artística y social. Está previsto prolongar los talleres sociales en el ámbito de la recuperación y el conocimiento. Aún quedan por generar espacios de reflexión dando al espectador herramientas visuales para que forme sus propios simulacros. No descarto la realización de piezas nuevas para una posible exposición en locales sociales y culturales, ya que la idea del museo o salas de arte no encaja mucho con mi discurso.

Anexo.

A fin de completar el contenido visual del proyecto, se adjuntan las siguientes imágenes. En la fig. 25 se representa en tres dimensiones de una de las obras pictóricas más especulativas de nuestro tiempo. “Los Jugadores de cartas” de Paul Cézanne.



Fig. 19 – Mesa. Cartón, silicona y cinta adhesiva.



Fig. 20 – Macetas. Cartón y silicona.



Fig. 23 – Libros. Cartón y silicona.



Fig. 24 – Espejo, libro y maceta. Cartón y silicona.



Fig. 25 – Los jugadores de cartas. Cartón y silicona.

Bibliografía y Webgrafía.

Bartek Elsner. <http://bartek-elsner.de>

Borges Jorge Luis. Suárez Miranda. Viajes de varones prudentes, libro cuarto, cap. XLV, Lérida, 1658. Del rigor en la ciencia

Chris Gilmour. <http://www.chrisgilmour.com>

Gabriel García Vázquez, Carlos “Ciudad hojaldre visiones urbanas del siglo XXI”, Editorial Gustavo Gili, 2004, Barcelona.

Jean Baudrillard. “Cultura y simulacro” Traducido por Pedro Rovira Editorial Kairós, Barcelona, 1978

Mike Leavitt. <http://mikeleavittart.com/info/>

Mario Merz.

<https://www.theguardian.com/news/2003/nov/13/guardianobituaries.italy>

Mario Merz.

<https://www.fundaciotapies.org/site/spip.php?rubrique196>

Thomas Demand. <http://www.thomasdemand.info>

Zygmunt Bauman, 1998 “Trabajo, consumo y nuevos pobres”. Publicado por: Open University Press. Buckingham.

Curriculum.

C. Hugo López Rebozo nace en Las Palmas de Gran Canaria en 1978. Ha dirigido varios talleres formativos en los Ayuntamientos de Candelaria y Arico. Se emplea como personal docente en Salud Mental AFES. Actualmente alterna su trabajo con talleres comunitarios y relacionales en diferentes municipios. Sus inquietudes artísticas se basan en el paradigma de las sociedades más desfavorecidas, su obra intenta cuestionar de manera sutil el sistema capitalista y la religión.

Formación académica.

Cursando último año Grado en Bellas Artes, ULL. 2017

Primer Ciclo de Licenciatura, Bellas Artes ULL. 2012

Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño, Artes Aplicadas de La Escultura. Escuela de arte Fernando Estévez. 2006

Bachillerato artístico. I.E.S. Domingo Pérez Minik 97

Experiencia Profesional.

Profesor de taller en centro Inserción Social y Laboral, AFES. 2006- actualidad

Diseñador en Ayuntamiento de Candelaria. 2005-2008

Maestro de piedra en cantera, Guama Arico. 2006

Exposiciones y concursos.

Concurso fotografía, Sobre flora canaria. “ Antonio González” Los Realejos. 2017

Exposición en la calle Ayuntamiento de Santa Úrsula. 2013

Exposición en la calle Ayuntamiento de candelaria. 2006

Exposición colectiva Escuela de arte Fernando Estévez. 2005

Exposición colectiva Escuela de arte Fernando Estévez. 2004

Concurso escultura libre, Cabildo S/C de Tenerife. 2004

hugoreboso@gmail.com