

# **92 EVENTS**

**Ken Friedman**

**Museo Vostell Malpartida**

Octubre 2020 - Marzo 2021



# **92 EVENTS**

**Ken Friedman**



**92 Events**

**Ken Friedman**

**Museo Vostell Malpartida**

Octubre 2020 - Marzo 2021

Carretera de Los Barruecos, s/n. · 10910 · Malpartida de Cáceres (Cáceres) · España  
(+34) 927 010 812 · [museovostell@juntaex.es](mailto:museovostell@juntaex.es) · [museovostell.juntaex.es](http://museovostell.juntaex.es)



## **Pieza de fregado**

Vaya a un monumento público  
el primer día de primavera.

Límpielo a fondo.

No es necesario anuncio.

KF

1956

## **La bombilla**

Cree y represente una obra de teatro improvisada.

Presente la obra de teatro como un programa de radio o de televisión en el que hay una relación simbólica o física entre el patrocinador y los personajes representados.

KF

1956



## **Una pila de mesas**

Construya una pila de mesas.  
Cada mesa debe permanecer  
directamente sobre  
la siguiente.

KF

1956

## **Evento de tarjeta sin título**

Envíe una postal a  
alguien cada día.

Cada tarjeta  
debe transmitir en orden una palabra o una letra.

La serie de tarjetas debe  
describir una palabra o un mensaje.

KF

1957

## **Rastro de una tarjeta**

Envíe una serie de tarjetas durante un viaje o una serie de actividades.

El juego de tarjetas se convierte en un mapa o en un gráfico del paso por el tiempo o el espacio.

KF

1958

## **Calle verde**

Adquiera un rollo de papel plegable japonés.

Manténgalo en blanco.

Después de un mínimo de diez años,  
o tras la muerte del performer,  
escriba el nombre del performer,  
la fecha de adquisición y la fecha  
del momento de la inscripción.

La performance continúa  
hasta que el rollo está repleto  
de inscripciones.

KF

1959

## **Evento para el árbol de Navidad**

Lleve un árbol de Navidad a  
un restaurante que abre toda la noche.

Ponga el árbol en un asiento próximo a usted.

Pida dos tazas de café,  
colocando una delante del árbol.  
Siéntese con el árbol, bebiendo café y hablando.

Después de un rato, márchese,  
dejando el árbol en su asiento.

Cuando se marche, grítele al árbol,

“Hasta la vista, Flora.  
Saluda a la esposa y los niños”.

KF

1964

## **El juicio de Paris**

Una instalación presenta tres imágenes.

Debajo de cada imagen  
hay un estante o plataforma.

Cada observador puede escoger  
la imagen que considere más hermosa.

Se coloca una manzana de oro  
debajo de la imagen elegida.

KF

1964

## **Bar blanco**

Un bar o taberna  
de una sola habitación.

La habitación es sencilla, de madera clara.

El bar es una mesa de madera.

Sólo se sirven licores transparentes o bebidas espirituosas.

Las botellas están alineadas hasta el extremo del bar  
con varias filas de vasos limpios.

Hay una fuente con limas.

KF

1964

## **Vítoreo**

Guíe a una gran multitud hasta la casa de un extraño.

Llame a la puerta.

Cuando alguien abra la puerta,  
la multitud vitorea y aplaude vigorosamente.

Todos se marchan en silencio.

KF

1965



## **Copérnico**

Construya una maqueta del sistema solar.

Utilice diversos tipos de objetos para representar el sol y los planetas.

Haga la maqueta razonablemente precisa en lo relativo al tamaño, escala y distancia.

Puede haber seis planetas como en el universo de Copérnico, nueve planetas como había en 1965, u ocho planteas como se ha determinado por la Asociación Internacional de Astronomía en 2006.

KF

1965 (Revisado en 2006)

## **El faro de Edison**

Cree un pasillo  
con revestimiento de espejos.

Ponga velas  
delante de cada espejo.

Modifique la naturaleza y la intensidad  
de la luz mediante variaciones en el  
número y la ubicación de las velas.

KF

1965

## **Caja que se abre y se cierra**

Haga una caja.

En el exterior, escriba la palabra "Abrir".

En el interior, escriba las palabras "Cerrar rápido".

KF

1965

## **Espejo oscuro**

Cree un suelo de espejo oscuro  
en una habitación blanca, bien iluminada.

Aplique pintura de esmalte negro muy brillante  
sobre un suelo de madera.

Lije el suelo, púlalo y vuelva a pintarlo.

Repita la acción hasta  
que el suelo sea una superficie reflectante.

Atenúe la iluminación.

KF

1966

## **Tarjeta diferente Fluxdeck**

[George Maciunas creó una fluxkit denominada "Same Card Flux Deck", en 1969]

Haga una baraja de cartas en la que cada carta sea diferente a todas las demás.

La baraja se puede hacer tomando cartas de otras barajas.

Debe ser posible reunir todas las cartas en la secuencia completa y ordenada de una baraja de cartas.

Cada carta debe tener un reverso único y un anverso que sea diferente de alguna manera de las otras, ya sea la diferencia grande o pequeña.

KF

1966

## **Variación para mesa con luz**

Ponga una mesa de madera con muchas velas de diferentes tipos, grandes y pequeñas, de color y sin adornos, sencillas y con formas, normales y perfumadas.

Coloque las velas sobre la mesa.

Ponga velas finas en portavelas y candelabros.

Ponga velas gruesas y velas cuadradas directamente sobre la mesa.

Todo aquel que quiera traer velas nuevas puede ponerlas sobre la mesa.

Encienda las velas.

KF

1966

## **Televisión Fluxus**

Pinte sobre las pantallas de televisores.

KF

1966

## **Fruta en tres actos**

1. Un melocotón.
2. Una sandía.
3. Una pera.

KF

1966



## **Sello**

Realice un objeto que lleve una identificación impresa que se refiera a su género o especie.

Algunos ejemplares incluyen páginas estampadas con 'materia impresa', un sello de caucho que indique 'sello de caucho', un lápiz con la impresión 'lápiz'.

KF

1966

## **Happening obligatorio**

Una tarjeta impresa:

Decidirá leer esta partitura o no leerla. Cuando haya tomado su decisión, el happening habrá terminado.

KF

1966

## **El caminante**

Deambule por las calles de una ciudad  
vestido con ropa de talla grande y  
un sombrero de ala ancha.

KF

1966

## **Radio reloj**

Anuncie la hora  
a intervalos de un minuto  
durante la duración total  
de una emisión de radio.

KF

1966

## **Notas para la novia vendida**

Un pretendiente regala varios bueyes al padre de su futura esposa por el precio de la boda.

El padre le regala dos ovejas, diciendo, "Aquí está tu cambio".

KF

1966

## **Escenario en sentido contrario**

Entre en el escenario, desnudo, cubierto con pintura.

Lávese.

Vístase y abandone el escenario.

KF

1966

## **Piezas de calle**

Construya objetos.

Déjelos en la calle  
para los transeúntes.

KF

1966

## **Taberna**

Reúna una colección de botellas pequeñas de licor.

Construya una caja rectangular de madera, abierta por arriba.

Ponga un listón de madera para que la caja rectangular tenga dos partes: un cuadrado y un rectángulo de la mitad de tamaño que el cuadrado.

Ponga la mayoría de botellas en la parte cuadrada.

Ponga una botella especial en la parte más pequeña.

Mezcle yeso blanco suficiente para llenar la caja hasta el borde.

Llene la caja para que el yeso se sitúe alrededor de las botellas.

KF

1966



## **Treinta pies**

Encuentre una pieza de papel  
de 30 pies cuadrados.

Dibuje un círculo grande  
en la página.

KF

1966

## **Zen para disco**

Produzca un disco de vinilo  
que no contenga ningún sonido.

KF

1966

## **Vodevil zen**

El sonido de un zapateo.

KF

1966

## **Objetos blancos**

Objetos se pintan de blanco.

Los objetos se pueden regalar o dar a alguien.

KF

1966

## **Orquesta**

Reúna una orquesta. Cada miembro de la orquesta interpreta un tocadiscos como si fuese un instrumento. Toda la orquesta interpreta los tocadiscos.

Los conciertos pueden consistir en diferentes tipos de performances.

Todos los intérpretes pueden intentar tocar el mismo disco, quizás intentando prepararse para tocar al mismo tiempo o quizás simplemente tocando secciones al azar.

Cada intérprete o diferentes secciones pueden tocar piezas de música, y así.

Para una variación de música de cámara, utilice un ensemble más pequeño.

KF

1967

## **Ciudad**

Levante una ciudad con material encontrado.

Déjala crecer y cambiar durante un periodo de tiempo.

Abandone la ciudad entera donde está.

KF

1967

## **Monumento Hágalo-Usted-Mismo**

Construya un monumento.

KF

1967

## **Empaquetage pour Christo**

Un objeto sencillo es empaquetado.

KF

1967



## **Silla**

Envíe una silla por correo.

KF

1967

## **Envío por correo**

Envíese algo por correo  
antes de salir de viaje.

Recíbalo a su llegada.

KF

1967

## **Sinfonía inacabada**

Encuentre algo.

Llévelo a su conclusión más lógica.

KF

1967

## **Teléfono reloj**

Llame a alguien por teléfono.

Dígale la hora.

KF

1967

## **Día de embalaje**

Adquiera, llene y distribuya cajas  
en el entorno inmediato  
y a distancia.

KF

1968

## **Evento telefónico**

Lleve un teléfono a la puerta de alguien.

Toque el timbre.

Cuando alguien venga a abrir la puerta,  
dele el teléfono, diciendo,

“Es para usted”.

KF

1967

## **Contenidos**

Cajas vacías.

Sobre cada caja hay una palabra impresa que representa los contenidos.

KF

1968

## **Veinte galones**

Cocine sopa para varios cientos de personas.

KF

1967



## **Arquitectura de papel**

Cuelgue una hoja grande o varias hojas grandes de papel en las paredes de una habitación.

Dibuje en las hojas elementos arquitectónicos a gran escala, como puertas, ventanas o escaleras, o con objetos como muebles, lámparas, libros, etc.

Utilice estos dibujos para imaginar, crear o cartografiar un ambiente.

Los dibujos pueden crear o cartografiar nuevos elementos en un ambiente actual.

Pueden reflejar, duplicar o reconstruir características que ya existen in situ o en cualquier otro lugar.

Para crear rasgos relativamente permanentes con los dibujos, aplíquelos directamente a la pared.

KF

1968

## **Las tres edades del hombre**

Tres recipientes se colocan  
sobre una mesa vieja.

Un recipiente con cuatro patas o puntos  
que toquen la mesa  
contiene leche en polvo.

Un recipiente con una base sólida  
y un punto externo grande  
contiene azúcar.

Un recipiente con tres patas o puntos  
contiene sal.

KF

1968

## **Paseo real**

Vuelva sobre sus pasos.

KF

1969

## **Cámara de nubes**

Flete un pequeño avión.

Llévelo hasta una zona nubosa del cielo.

Coloque bolsas y botellas en la ventana para recoger los vapores de las nubes.

Coloque las bolsas y botellas en una habitación blanca vacía.

Ábrala para liberar las nubes.

KF

1969

## **Caja de sombra**

Construya una caja poco profunda con una tapa de cristal.

Coloque un trozo de papel en el fondo de la caja.

Coloque un objeto sobre el papel.

Ponga la caja a la luz del sol durante un periodo de tiempo largo.

Espere hasta que la acción del sol grave la sombra del objeto en el papel.

KF

1969

## **Especial sobre la Asamblea General de Justicia Social**

Después de una comida fastuosa, los comensales contratan los servicios de un eructador profesional cuya responsabilidad es manifestar el agradecimiento del grupo al chef.

KF

1969

## **División Continental**

Documente o conmemore cuando pase a través de la  
División Continental

KF

1969

## **Evento de transferencia térmica**

Configure un mínimo de tres vasos.

Llene uno con agua helada.

Llene uno con té hirviendo.

Coja uno o más vasos vacíos.

Traslade los líquidos de vaso a vaso  
hasta que el té se haya enfriado a una temperatura que se puede beber.

KF

1970



## **La nueva crítica**

Se publica una columna de opinión. En cada columna el crítico es fotografiado sosteniendo la obra de arte que se va a analizar (o una reproducción de la obra), la grabación o el libro, etc. La opinión crítica se expresa con una señal de pulgar hacia arriba o un pulgar hacia abajo en la fotografía. No hay otro comentario.

KF

1970

## **Noche de Paz**

Camine en silencio por  
un barrio residencial  
en Nochebuena con un farol.

KF

1970

## **Obra de tierra**

Adquiera una parcela de terreno por compra o arrendamiento. La parcela está compuesta de un pie cúbico de terreno a una profundidad de seis o más pies por debajo del terreno que posee en la actualidad. El terreno que posee ahora puede estar vacío o puede tener edificios o mejoras.

No adquiera derechos de edificación, ni de alquiler, subalquiler, mineral, petróleo, acceso, etc.

La propiedad o el arrendamiento del terreno constituyen la obra de arte.

KF

1971

## **Zapatos silenciosos**

Pase la noche durmiendo en la puerta de la casa de un amigo.

Por la mañana, abandone un par de zapatos al irse.

KF

1971

## **Mesa de agua**

Ponga la mesa  
con servicio completo para cuatro personas.

Todo el servicio es de porcelana blanca  
o de vidrio transparente.

Llene todos los objetos, utensilios, etc. con agua.

KF

1971

## **Distancia**

La distancia de la frase a su ojo es  
mi escultura.

KF

1971

## **10.000**

Envíe a amigos, a gente elegida  
al azar o a otros grupos de personas,  
10.000 objetos, papeles, instrucciones, etc., durante  
un período de tiempo predeterminado.

KF

1971

## **Sistema de flujo**

Invite a cualquiera -y a todo el mundo- a que envíe un objeto o una obra a una exposición.

Exhiba todo lo que se ha recibido.

Cualquier visitante de la exposición puede llevarse un objeto u obra.

KF

1972



## **Recreación**

Elija un lugar.

Obsérvelo o actúe en él de tal manera que después de irse el lugar parezca igual a como era antes de la obra.

KF

1972

## **Centenario**

En honor al centenario del nacimiento de Nicholas Slonimsky, entierre una línea de 100 cajas de dinamita en el desierto, cada una a 200 metros de la caja anterior.

Haga explotar las cajas, una detrás de otra.

KF

1973

## **Artículos de lana**

Observe un silencio inexplicado.

KF

1973

## **24 horas**

720 relojes se colocan en una habitación.

Cada uno se ajusta a un minuto  
entre 12:00 y 11:59.

KF

1974

## **Los últimos días de Pompeya**

Un mostrador o mesa.

Un bonito calendario o agenda está abierto en el mostrador.

El libro está abierto en una fecha seleccionada al azar.

Escrito en la página, a las tres de la tarde, rodeado por un círculo:

“Destruir Pompeya esta tarde”.

KF

1985

## **Intercambio en Róterdam**

Cualquier persona puede traer un objeto.

Los objetos entregados  
se pintan de blanco.

Cualquier persona que traiga un objeto  
puede llevarse cualquier otro.

KF

1986

## Música racional

Coja la partitura de una sinfonía.

Organice la sinfonía de tal modo que todas las notas de cualquier tipo se interpreten consecutivamente.

Por ejemplo, coja todos los casos de la nota Si.

A continuación, reúna todas las notas Si en ciclos por valor de tiempo, para que todas las notas completas, medias notas, cuartos de nota, etc., se interpreten consecutivamente.

La serie completa se interpreta de forma secuencial.

Puede anotar la partitura de tal modo que la obra se divida en partes iguales entre todos los instrumentos, o puede utilizar otra técnica racional de puntuación, por ejemplo, todos los violines representados por un violín y así con todos los grupos de instrumentos.

Otras técnicas pueden permitir que la interpretación completa se realice con un piano; las notas distribuidas por secciones – los oboes La menor, los fagots La, trombones bajos La sostenida, y así; o una simple rotación de notas por todos los intérpretes hasta que la obra se completa.

Pueden realizarse ajustes

KF

1987

En 2016 el compositor Hans Gurstad-Nilsson escribió *Música racional* para una publicación de partituras

## **Homenaje a Mahler**

Interprete una sinfonía.

Haga que las diferentes secciones de la orquesta caminen dentro y fuera del escenario mientras interpretan.

KF

1989



## **Pieza de balanza Fluxus para Mieko Shiomi**

Un recipiente con agua se coloca  
en un lado de una balanza.

El recipiente se llena con agua  
cuyo peso sea exactamente el mismo  
de lo que esté en el otro lado  
de la balanza.

KF

1991

## **Recinto**

Construya una losa en bruto, un cubo o una mesa de piedra natural o de madera.

Invite a la gente a colocar maquetas hechas a mano u objetos realizados con madera o arcilla sobre la mesa.

KF

1991

## **Teatro de alquimia**

Reúna cuatro elementos.

Coloque los elementos.

Actúe sobre los elementos.

KF

1992

## **Evento de robo para J-C**

Por favor, robe este evento.

KF

1981

## **Evento de silla para Larry Miller**

El performer coge todas las sillas disponibles en un área determinada. Las sillas son transportadas a otra área concreta donde se instalan para sentarse y se dejan allí.

KF

1982

## **El escaparate de los anarquistas**

Invite a Nam June Paik, Charlotte Moorman y Dick Higgins a realizar cualquier acción dos veces.

KF

1982

## **Variación para comida y piano**

Se prepara un piano con comida.

(Se puede tocar el piano)

KF

1982

## **Evento vikingo**

Los performers entran al escenario desde la derecha y desde la izquierda. Cada uno se queda en el borde más lejano del escenario.

Uno grita,

“¡Eh, Ragnar!”

El otro responde,

“¡Eh, Einar!”

KF

1989



## **Fiesta de corbatas**

Pida prestada una corbata fea a un amigo.

Désela a otro amigo.

KF

1989

## **Ejercicio de teatro**

Monte una obra en la que los actores carguen con el escenario.

Ellos construyen y desmontan el escenario y manipulan materiales mientras la obra se desarrolla.

KF

1989

## **Bis de dos segundos**

El performer se va del escenario, mira al público con sinceridad y pasión.

El performer grita:

“¡O-din! ¡O-din!”

El acento propio de la nacionalidad del performer debe ser destacado.

KF

1989

## Exposición

Organice una exposición donde un telón oculte cada obra de arte. Cerca del telón se muestra la descripción de la pieza. Previo pago de una tarifa, un visitante descorre la cortina para mostrar la obra. Después de que el observador ha terminado de examinar la obra, se reemplaza la cortina.

La tarifa puede ser la misma para todas las obras, o puede variar en relación con el tamaño de la obra, la fama de la obra, el valor de mercado de la obra, el valor de seguro de la obra, etc.

KF

1991

## **Banda de música**

Una banda de música lleva sus instrumentos y canta o tararea la música.

KF

1991

## **Teatro de danza de zapatos nuevos**

Organice una pieza corta de danza. Cree la coreografía para ser bailada para cualquier música clásica o moderna. Ensaye en traje tradicional de danza o en leotardos. Para la presentación ante el público de esta obra, la ropa será la misma que en el ensayo.

Habrà un cambio: todos los performers danzarán con botas nuevas o con zapatos negros de vestir. Incluso las mujeres calzarán zapatos de hombre. Si la danza se realiza más de una vez, usen zapatos o botas completamente nuevos para cada concierto.

KF

1991

## **Evento de selección**

Antes de la performance, el director selecciona la música y un tipo de danza. La música se toca una vez por los intérpretes. Se invita al reparto a imaginar un tipo de baile que interpretarán para la música después de una sola escucha. No se realizan ensayos.

En el tiempo de la representación, una gran pantalla de papel se extiende por el escenario o en la parte delantera del hall de tal forma que cuando los performers estén detrás de él, solo serán visibles sus pantorrillas y sus pies. Todos los performers masculinos permanecen tras la pantalla.

Se elige una performer mediante algún método arbitrario. La performer selecciona a su pareja de baile eligiendo el par de pies que más le gustan. Los dos performers bailan juntos con la música.

KF

1991

## **Evento de miedo escénico**

Vista ropas que cubran casi todo el cuerpo desde lo alto de la cabeza hasta las rodillas. Las piernas solo pueden estar visibles de rodillas hacia abajo. Ejemplos de prendas: un sombrero grande de ala ancha, una bufanda, un jersey enorme con un gran cuello, una falda de lana gruesa; o un envoltorio de mantas de lana o un saco cosido especialmente con agujeros para las manos y las piernas. El público no puede ver al performer y el performer no puede ver al público.

Camine por el escenario o hacia el hall, moviéndose lentamente durante un tiempo determinado. Al finalizar el tiempo, dos o tres miembros del reparto salen para guiar al performer hacia fuera.

Esto se puede realizar de forma individual, o pueden actuar varios o muchos performers que chocarán lentamente entre ellos o con el público mientras se mueven a lo largo de la pieza. Se puede tocar música o el evento puede tener lugar en silencio.

KF

1991



## **Bartolomé en Múnich**

Botellas de cristal verde y botellas de cristal claro. Llene las botellas de cristal claro con yeso de París. Llene las botellas verdes con sal.

Muéstre las sobre una estantería pequeña de madera.

KF

1992

## **Llamada a un pájaro**

Telefonee a un pájaro. Si no conoce a ningún pájaro que tenga teléfono, haga una llamada haciendo sonidos de pájaro.

KF

1992

## **Evento de planificación familiar**

Quédese embarazada durante 18 meses  
y tenga gemelos.

KF

1992

## **Danza popular**

Los bailarines bailan una danza popular tradicional con zancos. Si hay varios danzantes y se sienten innovadores, pueden usar zancos de diferente altura que los otros bailarines.

KF

1992

## **Truco de magia nº 2**

Camine por el escenario con un mazo, un huevo y una pequeña grabadora de cassettes. Coloque el huevo en un lado del escenario. Coloque la grabadora en el lado opuesto del escenario. Encienda la grabadora en el modo playback. Camine hacia atrás en dirección al huevo. Recoja el mazo. Levántelo mucho. Espere 30 segundos y haga añicos el huevo. Permanezca de pie y espere.

Después de 15 segundos, la grabadora reproduce el sonido de un pollo.

KF

1993

## **Truco de magia nº 7**

Camine por el escenario con una hoja grande de papel y un sombrero de mago. Sostenga el papel orientado hacia el público para mostrar que ha sido pintado o impreso con la palabra FLUXUS. Rompa el papel en trocitos y déjelos caer dentro del sombrero. Agítelos.

Busque dentro del sombrero y saque un trapo grande en el que se lee,

FIN.

KF

1993

## **Una historia susurrada**

Coja una mesa sencilla de madera  
sin superficies de plástico o metal.  
Es mejor si la madera no está pintada.

Coja dos zapatos normales.

Ponga los zapatos sobre la mesa.

Rellene el zapato izquierdo con mantequilla.  
Rellene el zapato derecho con sal.

KF

1994

## **Pieza central**

Imagine una vida.

Vívala.

KF

2003



## **Decapitalismo**

Una tienda donde la gente puede llevar y dejar cosas.

Nadie puede comprar nada.

KF

2019

## **Arte poscalvinista**

Organice una exposición.

Cierre el espacio y manténgalo cerrado  
la duración de la muestra.

Fuera del hall de entrada a la exposición,  
coloque un letrero con el texto:

“Hay una exposición maravillosa dentro.  
No le está permitido verla”.

KF

2019





CONSORCIO MUSEO VOSTELL MALPARTIDA  
Junta de Extremadura  
Diputación de Cáceres  
Ayuntamiento de Malpartida de Cáceres

## **CONSEJO RECTOR**

Presidenta

NURIA FLORES REDONDO

Vicepresidentes

FRANCISCO PÉREZ URBAN

ALFREDO AGUILERA ALCÁNTARA

ROSARIO CORDERO MARTÍN

Vocales

MERCEDES GUARDADO OLIVENZA VOSTELL

ANA ISABEL JIMÉNEZ DEL MORAL

JOSÉ JAVIER CANO RAMOS

MÍRIAM GARCÍA CABEZAS

ISABEL PLANO CALVO

MARÍA JOSÉ ACEDO CHAVES

FERNANDO JAVIER GRANDE CANO

ALEJO HERNÁNDEZ LAVADO

MARÍA DEL MAR LOZANO BARTOLOZZI

GINO DI MAGGIO

ESTRELLA DE DIEGO OTERO

Secretaria

EVA MARÍA PARRAS FARRONA

Directora Artística

MERCEDES GUARDADO OLIVENZA VOSTELL

Director Gerente

JOSÉ ANTONIO AGÚNDEZ GARCÍA

## **EXPOSICIÓN**

### **92 Events**

#### **Ken Friedman**

Octubre 2020 – Marzo 2021

##### Organización

CONSORCIO MUSEO VOSTELL MALPARTIDA

##### Comisariado

PETER VAN DER MEIJDEN

JOSÉ ANTONIO AGÚNDEZ GARCÍA

##### Coordinación

JOSÉ ANTONIO AGÚNDEZ GARCÍA

JOSEFA CORTÉS MORILLO

ALBERTO FLORES GALÁN

##### Montaje

MUSEO VOSTELL MALPARTIDA

##### Agradecimientos

El Consorcio Museo Vostell Malpartida desea agradecer la particular colaboración en esta exposición de Rafael Vostell, así como la generosidad y el gran interés del artista Ken Friedman y del comisario Peter Van Der Meijden.

## **EXPOSICIÓN**

##### Edita

CONSEJERÍA DE CULTURA, TURISMO Y DEPORTES DE LA JUNTA DE EXTREMADURA

CONSORCIO MUSEO VOSTELL MALPARTIDA

##### Textos / obras

KEN FRIEDMAN

##### Coordinación y diseño

JOSÉ ANTONIO AGÚNDEZ GARCÍA

JOSEFA CORTÉS MORILLO

ALBERTO FLORES GALÁN

##### Traducciones

JOSEFA CORTÉS MORILLO

ALBERTO FLORES GALÁN

MARÍA FE PLAZA COLLADO

##### Maquetación e impresión

CONTROL P

##### © De la edición:

CONSEJERÍA DE CULTURA, TURISMO Y DEPORTES DE LA JUNTA DE EXTREMADURA

CONSORCIO MUSEO VOSTELL MALPARTIDA

##### © De los textos / obras: Ken Friedman

Dep. Legal: CC-000293-2020





**JUNTA DE EXTREMADURA**  
Consejería de Cultura, Turismo y Deportes



CONSORCIO MUSEO VOSTELL MALPARTIDA  
Junta de Extremadura  
Diputación de Cáceres  
Ayuntamiento de Malpartida de Cáceres