

TFG

VIRTUAL/ACTUAL DEFINICIONES DE UNA REALIDAD

Presentado por Enrique García Parreño
Tutor: Jöel Mestre Froissard

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2017-2018



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Virtual/actual. Definiciones de una realidad es un proyecto expositivo el cual gira entorno al concepto *representación*. Principalmente, se ha tomado como marco referencial la sala de la biblioteca municipal Joan de Timoneda y los elementos espaciales de su alrededor; a saber, la propia biblioteca y la ciudad de Beniferri donde se localiza.

Con respecto a estos espacios, se ha abordado la problemática de su representación a través de las imágenes, los símbolos y los objetos; los cuales definen un marco referencial desde dentro de él. Por lo tanto, las piezas que componen el proyecto *virtual/actual* son definiciones que reflexionan sobre la naturaleza del espacio que las envuelve.

Sin embargo, bajo el título *virtual/actual* se pretende ir más allá de la noción de *representación*; con estos dos conceptos que etiquetan respectivamente aquello que no está y está presente en la sala, se pretende jugar con la ambigüedad que supone decidir el grado de realidad de aquello que se ve.

El presente trabajo se enmarca, por un lado, desde la filosofía: en las teorías sobre los mundos posibles que sustentan la teoría lacaniana de *lo real*, *lo imaginario* y *lo simbólico* revisada por Slavoj Žižek. Y, por otro lado, desde el arte: sobre todo en el arte conceptual, principalmente en su vertiente empírico-medial y en el arte *post-Internet*.

PALABRAS CLAVE: actual, conceptual, imagen, objeto, post-Internet, símbolo, virtual

ABSTRACT

Virtual/actual. Definitions of a reality is an exhibition project which revolves around the concept of *representation*. Mainly, the room of the municipal library Joan de Timoneda and the spatial elements of its surroundings have been taken as a reference frame; namely, the library itself and the city of Beniferrí where it is located.

With regard to these spaces, the problem of their representation has been addressed through images, symbols and objects; which define a referential framework from within it. Therefore, the pieces that make up the *virtual/actual* project are definitions that reflect on the nature of the space that surrounds them.

However, under the *virtual/actual* title it is intended to go beyond the notion of *representation*; with these two concepts that label respectively that which is not and is present in the room, it is intended to play with the ambiguity involved in deciding the degree of reality of what is seen.

The present work is framed, on the one hand, from philosophy: in the theories about the possible worlds that sustain the Lacanian theory of *the real*, *the imaginary* and *the symbolic* reviewed by Slavoj Žižek. And, on the other hand, from art: above all in conceptual art, mainly in its empirical-medial side and *post-Internet* art.

KEYWORDS: actual, conceptual, image, object, post-Internet, symbol, virtual

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	7
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	8
3. CONTEXTO TEÓRICO	10
3.1. LA NOCIÓN DE MUNDO	10
3.1.1. La noción de mundo como sistema de representación.....	10
3.1.1.1. La mímesis: entre el engaño y lo verosímil.....	10
3.1.1.2. Lo contingente y lo necesario	10
3.1.2. Crisis de la linealidad narrativa en el siglo XX.....	11
3.2. EL MUNDO ACTUAL Y LOS MUNDOS POSIBLES.....	11
3.2.1. La modalidad	11
3.2.2. El principio de razón suficiente.....	12
3.2.2.1. Leibniz y “el mejor de los mundos”	12
3.2.2.2. Lewis y el “realismo modal”	12
3.3. LO VIRTUAL Y LO ACTUAL.....	13
3.4. LA REALIDAD DE LO VIRTUAL	13
3.4.1. Lo real, lo imaginario y lo simbólico lacaniano.....	14
3.4.1.1. El “Objeto a”	14
3.4.1.2. El “Objeto A” o “el gran Otro”	14
3.4.1.3. Lo real: aquello que no es ni imagen ni símbolo ...	15
3.4.1.4. Lo imaginario: pensar con imágenes	15
3.4.1.5. Lo simbólico: pensar con símbolos	16
3.4.2. Lo virtual imaginario y lo virtual simbólico	16
3.4.2.1. Lo virtual imaginario: la idealización del otro.....	16
3.4.2.2. Lo virtual simbólico: la autoridad	16
3.4.3. Lo virtual real	17
3.4.4. Lo real imaginario y lo real simbólico	17
3.4.4.1. Lo real imaginario: las imágenes impactantes.....	17
3.4.4.2. Lo real simbólico: el discurso científico	17
3.4.5. Lo real real	17
3.4.5.1. El inconsciente: lo desconocido conocido	17
3.4.5.2. El trauma: el impacto de un nuevo marco	17
3.5. ARTE CONCEPTUAL: DE LA IDEA AL OBJETO	18

3.5.1. Definiciones sobre el arte conceptual	18
3.5.1.1. Henry Flynt.....	18
3.5.1.2. Sol LeWitt.....	19
3.5.1.3. Art and Language	19
3.5.1.4. Robert C. Morgan	19
3.5.1.5. Jon Anderson	20
3.5.1.6. Daniel Marzona	20
3.5.2. La desmaterialización del objeto artístico	20
3.5.2.1. Hacia la abstracción	21
3.5.2.2. Marcel Duchamp.....	21
3.5.2.3. La crisis del formalismo.....	22
3.6. ESTRATEGIAS CONCEPTUALES	22
3.6.1. El método lingüístico	22
3.6.1.1. Joseph Kosuth	23
3.6.2. El método empírico-medial	23
3.6.2.1. Joseph Kosuth	24
3.6.2.2. Mel Bochner.....	24
3.6.2.3. John Baldessari	25
3.6.2.4. Jan Dibbets.....	25
3.7. ARTE “POST-INTERNET”: DE LO VIRTUAL A LO ACTUAL	25
3.7.1. Origen del término	25
3.7.2. Debates en torno al término	26
3.8. SOLUCIONES ARTÍSTICAS HACIA EL PROBLEMA DE LA RELACIÓN VIRTUAL-ACTUAL	27
3.8.1. Joshua Citarella	28
4. DESARROLLO DEL PROYECTO	29
4.1. Tautología: un acercamiento artístico a una breve filosofía del lenguaje	29
4.2. Fotografía y geonavegadores	30
4.3. La pintura como conocimiento	31
4.4. Lo simbólico desde el sistema numérico	32
4.5. La objetualidad desde el marco de lo actual y lo virtual	33
5. CONCLUSIONES	34
6. BIBLIOGRAFÍA	35

6.1. Bibliografía	35
6.2. Videografía	36
6.3. Webgrafía	36
7. ANEXO DE IMÁGENES	39

A mi familia.

A Sergio, por la incalculable ayuda y apoyo recibida durante estos tres años.

A Joël, a Miguel y a Vicente, cuya opinión ha hecho crecer este proyecto.

1. INTRODUCCIÓN

El actual trabajo es fruto de la búsqueda por elaborar un discurso propio acerca del concepto *representación* a través de un proyecto expositivo mediante una serie de piezas que actúan como definiciones sobre la naturaleza de su contenedor a través de las imágenes, los símbolos y los objetos, donde predomina la autorreferencialidad sobre el marco espacial que las contiene.

En cuanto a la estructura del presente trabajo, se divide en una parte teórica y otra práctica. Por lo que respecta a la primera, se ha organizado en base a la construcción de un marco conceptual adecuado a la práctica artística. Para ello, se ha empezado estableciendo una serie de objetivos generales y específicos a cumplir en ambas partes del trabajo; a continuación, se ha procedido a describir la metodología empleada tanto para el proceso práctico como para el presente estudio realizado.

Tras identificar los principales problemas y preguntas de este proyecto y aclarar los procedimientos empleados para resolverlas, se ha desarrollado el marco conceptual donde se concretan las ideas fundamentales en relación al tema escogido para establecer una genealogía teórica y poder esclarecer al lector el contexto conceptual en el cual se basa la práctica artística.

A continuación, el marco teórico empieza definiendo, desde el contexto de la filosofía ontológica, la noción de mundo como sistema representación para pasar al ámbito de la lógica modal y explicar la noción de los mundos posibles con respecto al mundo actual y finalmente volver otra vez a la filosofía ontológica para esclarecer la diferencia entre lo virtual y lo actual. Dada la complejidad del tema se ha tomado como referencia los dos primeros capítulos del libro *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal* (2015) de Antonio J. Planells.

Una vez explicado este bloque, el siguiente se fundamenta en la lectura que hace Slavoj Žižek de la traída Lacaniana de *lo real, lo imaginario y lo simbólico*; la cual, extrapoliándola al arte, se han encontrado puntos en común con las prácticas conceptuales de los años sesenta y setenta. Por la amplitud del tema, se ha recurrido al trabajo realizado por Simón Marchán Fiz en *Del arte objetual al arte de concepto* (2010), el cual divide principalmente esta corriente en dos modos de hacer, poniendo el foco de atención en los artistas que operan bajo el sistema *empírico-modal*.

Finalmente, el último enlace ha sido hacia el trabajo realizado por Juan Martín Prada en *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*

(2015) con respecto a la naturaleza del arte *post-Internet* y hacia aquellas estrategias artísticas que juegan entre el espacio físico y virtual de exhibición.

Llegados a este punto, se dedica un capítulo al desarrollo práctico del proyecto, centrándose en los aspectos técnicos y procesuales de cada serie, para analizar como finalmente se interrelacionan y cohesionan dentro de un marco expositivo específico. Dicho marco es, tal y como se ha nombrado anteriormente, una exposición individual compuesta por, en primer lugar, una serie de cuatro obras pictóricas figurativas realizadas con pintura al óleo sobre soportes rígidos de contrachapado y tres series de fotografías, realizadas mediante la captura de pantalla de mapas, modelos virtuales en 3D e interfaces digitales; en segundo lugar, de impresiones de números en papel adhesivo transparente que componen escalas, superficies y coordenadas; y en último lugar, una serie de maquetas realizadas en cartón pluma y el uso de un CD-ROM a modo de *ready made* ligeramente intervenido.

Finalmente, se exponen las conclusiones extraídas a raíz del resultado de la realización del presente trabajo, para intentar dar respuesta al principal planteamiento del mismo, en base a una observación y evaluación personal de los objetivos cumplidos.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Para poder abordar este proyecto se han establecido una serie de logros a cumplir para su correcta realización. Estas metas se han clasificado en generales y en específicas, estas últimas se derivan de las primeras y marcan las etapas necesarias para su realización.

Objetivos generales:

- Abordar la problemática de la representación de un marco referencial a través de las imágenes, los símbolos y los objetos.
- Diseñar y realizar un proyecto expositivo.
- Contextualizar la producción artística dentro de un marco teórico.
- Construir un discurso propio en base a la información recopilada.

Objetivos específicos:

- Analizar el lugar (la sala de exposiciones de la biblioteca municipal Joan de Timoneda) como espacio de exposición, intervención e instalación *site-specific*.

- Adecuar el discurso a la distribución espacial que presenta la sala de exposiciones.
- Evitar las definiciones repetitivas e innecesarias en las obras.
- Documentar fotográficamente la exposición.
- Buscar información que permita contextualizar la producción artística.
- Analizar, seleccionar y ordenar la información recopilada.
- Seleccionar aquellos referentes artísticos a nivel formal y conceptual, que hayan sido básicos para la producción.

La metodología empleada ha sido la que ha estructurado el desarrollo completo del proyecto; consiste, básicamente, en dos pasos. El primero es la fase de preproducción o gestación de la idea, en la cual se plantea una hipótesis, en este caso, que formas de representar una realidad a través de la práctica artística son las más eficaces. Después, tras plantearla, se procede a acotar el enunciado mediante la búsqueda de referentes teóricos en la filosofía y la historia del arte; y prácticos, en el arte conceptual de los años sesenta y setenta y en el arte post-Internet. Paralelamente, al tratarse de un proyecto expositivo *site-specific*, se ha estudiado la sala de exposición mediante bocetos y ensayos para poder adecuar la obra al discurso planteado anteriormente.

Una vez estudiados los referentes básicos, empieza la segunda fase: producir pensando en superar a los antecesores. Hay que aclarar, con respecto a esta idea, lo que Harold Bloom llama *misreading*; esto es su teoría de la *conflictividad agónica de la influencia*, el “*misreading*” [o *interpretación errónea o mala lectura*] que los autores se ven forzados a ejercer para realizar su defensa del yo personal frente a la imposición de la obra de autores precedentes¹. Joaquín Aldás y Joël Mestre explican en su libro *Los ojos del verbo. Una observación de la Pintura y su entorno* (2014) que el *misreading*, desde el punto de vista del pintor, se desvía de su precursor pintando, leyendo y observando de algún modo cuáles son sus estrategias, hasta llegar a un punto tangencial a partir del cual se desvía abruptamente hacia una dirección que le resulta novedosa, o entra en sintonía con un sentir más personal o contemporáneo².

¹ADRAVÍN TRABANCO, C. X.; LASTRA, A. *La influencia de Harold Bloom. Estudios y testimonios*, p. 21.

²ALDÁS, J.; MESTRE, J. *Los ojos del verbo. Una observación de la Pintura y su entorno*, p. 28.

3. CONTEXTO TEÓRICO

3.1. LA NOCIÓN DE MUNDO

Para entender el desarrollo del presente trabajo, es clave iniciar el marco teórico acotando aspectos sobre el concepto de mundo y las implicaciones que tiene en el campo de la filosofía.

3.1.1. *La noción de mundo como sistema de representación*

A pesar de la multiplicidad de sus concepciones, Antonio José Planells destaca una característica común entre ellas, y es que, los mundos *están compuestos por una pluralidad de sujetos, objetos y estados que se encuentran estrechamente vinculados entre sí y, por ello, conforman sistemas de representación autónomos y particulares*³.

Estos sistemas de representación se han servido desde la antigüedad, de diferentes imaginarios colectivos para poder crear, difundir y preservar mundos; además, para poder decidir aquello que es *actual* o no: lo que está, respectivamente, presente y ausente en un determinado mundo o realidad.

3.1.1.1 La mimesis: entre el engaño y lo verosímil

Planells, desde la creación de videojuegos, decide enfocar la noción de mundo como construcción espacio-temporal de una realidad y desde la noción de mimesis como *sinónimo culto de imitación [e] hija del célebre conflicto filosófico entre el escepticismo platónico y el optimismo aristotélico*⁴. Para Platón, la mimesis se fundamenta en un engaño: en una imitación de la apariencia de la realidad. Por el contrario, para Aristóteles consiste en un proceso de creación sobre lo que podría suceder, bajo la forma de fábula, abanderado por el principio de verosimilitud. Hay que aclarar que, *lo verosímil es, según la RAE, aquello que tiene apariencia de verdadero o es creíble por no ofrecer carácter alguno de falsedad*⁵.

3.1.1.2. Lo contingente y lo necesario

Acompañado por este principio, se encuentra el de *contingencia* como aquello que es, pero podría ser de otra forma o incluso podría no ser. El filósofo mexicano Axel Barceló explica que, *en la jerga filosófica, decir que algo sucede o es verdadero en un mundo posible no es más que decir que ese algo es,*

³ PLANELLES, A. J.; *Videojuegos y mundos de ficción*, p.16.

⁴ *Ibid.*, p.36.

⁵ DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA. *Verosímil*. Madrid: Real Academia Española. [consulta: 2018-06-22]. Disponible en: <<http://dle.rae.es/?id=beuYWd7>>

*sencillamente, posible*⁶; todo lo contrario a su marco referencial: el mundo actual o nuestra realidad presente, que es, *lo necesario*: aquello que es y que no puede no ser.⁷

3.1.2. Crisis de la linealidad narrativa en el siglo XX

Con relación a los dos anteriores apartados y respecto a la configuración de los mundos, se había establecido la *estructura aristotélica*⁸ como la preponderante a la hora de construir cualquier relato. No obstante, en la segunda mitad del siglo XX, la consolidación del pensamiento posmoderno en la literatura, fortaleció e instauró las estructuras narrativas no lineales (aunque ya presentes desde la *Ilíada* de Homero) que plantearon dudas sobre la construcción aristotélica de cualquier realidad. Y paralelamente, la teoría del caos reafirmó la idea del desorden irreversible y negó la existencia de una única realidad sólida y consistente en el tiempo.

3.2. EL MUNDO ACTUAL Y LOS MUNDOS POSIBLES

3.2.1. La modalidad

La pregunta sobre cómo podría ser el mundo actual se enmarcó bajo el concepto de *modalidad*, es decir, *de los modos de hablar sobre las cosas o el mundo*.⁹ Bajo este marco, los conceptos de *lo contingente* y *lo necesario* son considerados como *modalidades aléticas*, esto es, *cuando no son meramente descriptivos o proposicionales, y admiten determinaciones, o modificaciones, como por ejemplo «es necesario que», «es posible que»*.¹⁰

Tradicionalmente, la *modalidad* se entendía como la división principal de enunciados reales (el mensaje del enunciado coincide con la realidad) o no reales. De lo contrario, las teorías sobre los mundos posibles proponen disolver esta diferenciación en las modalidades y nivelar lo *posible* con lo *real*.

⁶ BARCELÓ ASPEITIA, A. A. *Mundos Posibles*. En: *Paréntesis*. México: 2002-05-16, núm. 16. [consulta: 2018-06-16]. Disponible en:

<<http://www.filosoficas.unam.mx/~abarcelo/PDF/posible.pdf>>

⁷ NAVARRO MARTÍNEZ, E. *Necesario y Contingente*. En: *You Tube*, 2016-06-04.

[consulta: 2018-06-15]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=h1gdOaboVE>>

⁸ Aristóteles explica en el capítulo VII su *Poética* que, para dar verosimilitud a un relato, es necesario un orden lógico basado en el principio de causa-efecto, a saber: planteamiento-nudo-desenlace.

⁹ BARCELÓ ASPEITIA, A. A. *Mundos Posibles*. En: *Paréntesis*. México: 2002-05-16, núm. 16. [consulta: 2018-06-16]. Disponible en:

<<http://www.filosoficas.unam.mx/~abarcelo/PDF/posible.pdf>>

¹⁰ ENCICLOPAEDIA HERDER. *Modalidades aléticas*. Barcelona: Herder. [consulta: 2018-06-16]. Disponible en:

<https://encyclopaedia.herdereditorial.com/wiki/Modalidades_al%C3%A9ticas>

3.2.2. El principio de razón suficiente

Los mundos posibles se basan en el *principio de razón suficiente* (PRS), según las palabras de Alexander R. Pruss, *la razón por la que la gente cree en el PRS y en versiones más débiles como el PC [principio de causalidad] es que toman estos principios como autoevidentes, obvios, intuitivamente claros, sin necesidad de una base argumentativa*¹¹.

3.2.2.1. Leibniz y “el mejor de los mundos”

Este principio, a pesar de estar presente a lo largo de la historia del pensamiento, se le atribuye a Gottfried Leibniz en su *Teodicea* (1710) como uno de los *dos grandes principios de nuestros razonamientos: [...] el uno el de contradicción, que hace ver que de dos proposiciones contradictorias, la una es verdadera y la otra falsa; y el otro, el de la razón determinante, que consiste en que jamás se verifica un suceso sin que haya una causa, o, por lo menos, una razón determinante, es decir, algo que pueda servir para dar razón a priori de por qué existe esto de esta manera más bien que de otra*¹². Bajo estos dos principios, según Leibniz, Dios concibe infinitos mundos buenos y elige uno de ellos como el más bueno y, por lo tanto, el mejor para existir.

El pensamiento de Leibniz sentó las bases para el desarrollo de la posterior lógica modal, argumenta Wolfgang Lenzen en la página 8 de su libro *The Rise of Modern Logic: From Leibniz to Frege*.

3.2.2.2. Lewis y el “realismo modal”

Dentro de la lógica modal, David Lewis en su libro *On the Plurality of Worlds* (1986) propone lo que él denomina el *realismo modal* como aquella teoría que defiende la igualdad entre *ser* y *existir* y según la cual todos los mundos posibles existen realmente, *esto hace que la realidad sea una cuestión relativa: cada mundo es real en sí mismo, y por lo tanto, todos los mundos están a la par*.¹³

Pero solo el nuestro es *actual* o presente por el simple hecho de que vivimos en él. Lewis toma por lo tanto una postura *indicical* o *indexical*, esto es, *una expresión lingüística cuya referencia puede cambiar de contexto a contexto*¹⁴. En otras palabras, hablar desde un estado. En este caso, la postura

¹¹ PRUSS, A. R. *The Principle of Sufficient Reason. A Reassessment*, p.189.

¹² LEIBNITZ, G. W. *Teodicea. Ensayos sobre la bondad de dios, la libertad del hombre y el origen del mal*, p. 195.

¹³ LEWIS, D. K. *On the Plurality of Worlds*, p.93.

¹⁴ STANFORD ENCYCLOPEDIA OF PHILOSOPHY. *Indexicals*. Stanford: Stanford University. [consulta: 2018-06-17]. Disponible en: <<https://plato.stanford.edu/entries/indexicals/>>

que adopta Lewis es desde su postura física como habitante de este mundo, lo que le conlleva a afirmar que este mundo es presente.

3.3. LO ACTUAL Y LO VIRTUAL

Hasta aquí se ha opuesto *lo posible* sobre *lo actual*; ahora es preciso corregir esa terminología por otro concepto más exacto, ya que el término *posible* se basa en la posibilidad de que algo pueda ser actual en otro mundo.

Así que, es más correcto emplear el término *virtual* como antónimo a *actual*. Pierre Lévy en *¿Qué es lo virtual?* (1999) está de acuerdo con Gilles Deleuze en oponer *lo virtual* a *lo actual* ya que, *lo virtual posee una realidad plena, en tanto es virtual*¹⁵. Pierre Lévy aclara antes que, *en su uso corriente, el término virtual se suele emplear a menudo para expresar la ausencia pura y simple de existencia, presuponiendo la «realidad» como una realización material, una presencia tangible*¹⁶.

Por lo tanto, *virtual* es aquello que no está presente; *actual* es aquello que está presente; y *posible* es aquello que podrá estar presente, pues *ya está constituido, pero se mantiene en el limbo [...] se realizará sin que nada cambie en su determinación ni en su naturaleza*¹⁷.

3.4. LA REALIDAD DE LO VIRTUAL

En el documental *The Reality of the Virtual* (2004) y en su libro *Bienvenidos al desierto de lo real* (2005), Slavoj Žižek habla de la realidad de lo virtual, es decir: *realidad, en el sentido de eficacia, efectos reales producidos por algo que no es del todo actual*¹⁸.

Dicha realidad virtual, añade, *proporciona la misma realidad sin substancia, sin el núcleo duro de lo real; exactamente del mismo modo en el que el café descafeinado huele y sabe a café sin ser café de verdad, la realidad virtual se experimenta como realidad*¹⁹.

¹⁵ DELEUZE, D. *Diferencia y repetición*, p. 314.

¹⁶ LÉVY, P. *¿Qué es lo virtual?*, p. 10.

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ BRIGHT, B. (dir.) *The Reality of the Virtual* [documental]. Reino Unido: Ben Wright Film Productions, 2004.

¹⁹ ŽIŽEK, S. *Bienvenidos al desierto de lo real*, p.15.

Žižek afirma que se puede hablar sobre esta tesis desde, al menos, tres posiciones si se toma como punto de partida la triada lacaniana de *lo imaginario*, *lo simbólico* y *lo real*. Estratigrafando, pues, *lo virtual* en tres estados: *lo virtual imaginario*, *lo virtual simbólico* y *lo virtual real*.

3.4.1. Lo real, lo imaginario y lo simbólico lacaniano

Antes de abordar la tesis planteada por Žižek, hay que aclarar qué significa en el pensamiento lacaniano *lo real*, *lo imaginario* y *lo simbólico*. Jacques Lacan explica estos tres estados diacrónicamente, como la historia que atraviesa un sujeto y como una constante en la construcción de este.

3.4.1.1. El “Objeto a”

Lacan representa estos tres estadios de la *psique* mediante un *nudo borromeo*²⁰ donde los tres coinciden en el *Objeto a*. La razón de que estén interrelacionados con el *Objeto a* es porque cada uno se relaciona con *a* de forma distinta.

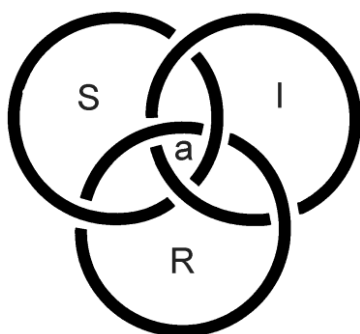
Eliminando el *Objeto a*, desde fuera, esta teoría se puede extrapolar a que cualquier proceso de pensamiento puede ser analizado desde cualquier estadio teniendo en cuenta los otros dos.

El *Objeto a* dentro del marco teórico lacaniano, tal y como explica Manuel Asensi, *representa un señuelo que le permite al sujeto tener la sensación de estar en contacto con la totalidad perdida [...] es focal para el sujeto, no puede dejar de mirarlo*²¹.

Esta *totalidad perdida* se refiere a la intervención de la *función paterna* que corta la relación de deseo del bebé hacia la madre, pues esta ha sido su primera fuente de placer. Por lo tanto, la *totalidad perdida* es el deseo inalcanzable de todo sujeto, según Lacan.

3.4.1.2. El “Objeto A” o “el gran Otro”

Sin embargo, no se puede entender el *Objeto a* sin el *Objeto A* tal y como explica Leonardo Peskin: *el Objeto a tiene esta nominación para evitar confusiones con lo que Lacan nominó con A, el gran Otro, para diferenciarlo del pequeño otro, el semejante. Debemos aclarar que las letras “a” y “A” derivan de la palabra “Autre”, que en francés es el modo de decir Otro; y de la misma forma*



Mediante el nudo borromeo se puede ver la relación inseparable entre los tres registros con el *Objeto a*.

²⁰ Se trata de un nudo compuesto por tres aros enlazados de tal forma que, al separar cualquiera de los tres, se liberan los otros dos restantes.

²¹ MACBA BARCELONA. Lacan para multitudes: Tercera sesión (3/4) a cargo de Manuel Asensi. En: *You Tube*, 2014-10-20. [consulta: 2018-06-18]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=Az9hM2uCOs4>>

*el Objeto a es una derivación de esta misma alteridad pero en un nivel drásticamente diferente.*²²

Pero, ¿qué es el *gran Otro*? Žižek aclara en *Cómo leer a Lacan* (2008) que el *gran Otro opera en un nivel simbólico. [...], no estamos meramente interactuando con otros; nuestra actividad discursiva está fundada en nuestra aceptación y subordinación a una compleja red de reglas y presuposiciones*²³.

Es en esta compleja red, donde el *gran Otro* se manifiesta virtualmente en el sentido de que tiene las características de una presuposición subjetiva. Existe sólo en la medida en que los sujetos actúan como si existiera. [...] se trata de la sustancia de los individuos que se reconocen en él, la base de toda su existencia, [...], aún cuando lo único que realmente existe sean estos individuos y su actividad, de modo que esta sustancia es verdadera sólo porque los individuos creen en ella y actúan en consecuencia²⁴.

3.4.1.2. Lo real: aquello que no es ni imagen ni símbolo

*Lo real es, o la totalidad, o el instante desvanecido... En la experiencia analítica, para el sujeto, es siempre el choque con algo, por ejemplo: el silencio del analista.*²⁵

En esta cita, Lacan explica implícitamente que el *Objeto a* se vincula con *lo real*. *Lo real* representa la *totalidad perdida* de *a*; además, de ser aquello que ni se puede captar por símbolos ni representar por imágenes, por lo tanto, *lo real es lo imposible* a lo que no va a llegar *a*.

3.4.1.3. Lo imaginario: pensar con imágenes

*[...] la cría de hombre, a una edad en que se encuentra por poco tiempo, pero todavía un tiempo, superado en inteligencia instrumental por el chimpancé, reconoce ya sin embargo su imagen en el espejo como tal.*²⁶

Lo que quiere decir Lacan en esta cita es que cuando el sujeto alcanza cierto grado de desarrollo mental, es capaz de identificar su imagen en el espejo como un *Yo* diferente de otros *Yo*.

Sin embargo, Lacan señala este estadio como engañoso pues la imagen del *Yo* se construye desde un otro, el espejo. Por lo tanto, *a* desde lo imaginario

²² PESKIN, L. El objeto a. En: *Psicoanálisis: ayer y hoy*. Buenos Aires: 2004, núm. 2. [consulta: 2018-06-22]. Disponible en: <<https://web.archive.org/web/20070520095123/http://www.elp psicoanalisis.org.ar/numero2/objetoa2.htm>>

²³ ŽIŽEK, S. *Cómo leer a Lacan*, p. 19.

²⁴ *Ibid.*, p. 20.

²⁵ LACAN, J. *Lo simbólico, lo imaginario y lo real (versión crítica)*, p.34.

²⁶ LACAN, J. *Escritos I*, p.99.

se representa bajo una imagen seductiva que promete el *Objeto a*. Entonces, la imagen promete el *Objeto a*, pero es falsa, está vacía. La imagen revela rápido que lo que promete, nunca lo da.

3.4.1.4. Lo simbólico: pensar con símbolos

Lo que yo quisiera subrayar en lo concerniente a este registro de lo simbólico, es sin embargo importante. Es, a saber, lo siguiente: que desde que se trata de lo simbólico, es decir, aquello en lo cual el sujeto se compromete en una relación propiamente humana [...] ²⁷

Esta *relación propiamente humana* se refiere a cuando el sujeto se inscribe en la cultura y adquiere la habilidad de utilizar el lenguaje para materializar sus deseos mediante el discurso, a través de un pensamiento con símbolos.

Lo *simbólico* se relaciona con el *Objeto a* a partir de un reacomodo, es decir, tranquilizando desde la decepción: no se consigue *a* sino un efecto placebo. Lo simbólico rellena el vacío que proporciona la imagen.

3.4.2. Lo virtual imaginario y lo virtual simbólico

Una vez aclarado este contexto, se va a explicar cuáles son los dos primeros niveles de virtualidad según Žižek.

3.4.2.1. Lo virtual imaginario: la idealización del otro

El primer nivel está formado, básicamente, por aquellas imágenes filtradas resultado de borrar los aspectos más vergonzantes de otra persona, creando así, una imagen virtual que la idealiza y que estructura por completo el modo en el que se la trata.

3.4.2.2. Lo virtual simbólico: la autoridad

Y el segundo nivel es, fundamentalmente, la autoridad. Explica Žižek que para que una autoridad sea operativa y experimentada como efectiva, tiene que permanecer virtual en el sentido de amenaza. Si se ejerce muy directamente, paradójicamente, se experimenta como un signo de impotencia. La autoridad simbólica no necesita ejercer violencia física, si lo hace, se socava como autoridad.

Por lo tanto, es una entidad puramente virtual a la cual nadie quiere decepcionar. Es una creencia atribuida, no es real *per se*: basta con suponer que alguien cree en la autoridad para que pueda funcionar.

²⁷ LACAN, J. *Lo simbólico, lo imaginario y lo real (versión crítica)*, pp. 20-21.

3.4.3. *Lo virtual real*

Una vez abordados a grandes rasgos estos dos estadios, Žižek deja *lo virtual real* por definir y focaliza su discurso hacia que es lo que se entiende por *real*; para ello, vuelve a la triada lacaniana y a raíz su concepción de *lo real* como aquello que resiste a la simbolización y la representación, se adentra en *lo real* visto desde los anteriores tres puntos de vista, cada cual más próximo a lo realmente real.

3.4.4. *Lo real imaginario y lo real simbólico*

3.4.4.1. Lo real imaginario: las imágenes impactantes

El primer estadio de *lo real* son aquellas imágenes demasiado fuertes para ser percibidas como imágenes y que parecen manifestarse reales por su gran impacto en la *psique*.

3.4.4.2. Lo real simbólico: el discurso científico

El segundo estadio lo compone el discurso científico, a saber, formulas científicas que funcionan como axiomas. Sin embargo, no se pueden entender y traducir a la experiencia ordinaria de la realidad. Estas funcionan si se trata de construir a partir de ellas un mundo consistente que, curiosamente, puede dar lugar a resultados absurdos en relación a nuestra concepción de la realidad.

3.4.4. *Lo real real*

Finalmente, Žižek apunta que el último estadio de *lo real* es *lo real real*, afirmando que es el núcleo de lo realmente real y siendo este el que más se aproxima a *lo real simbólico*.

3.4.4.1. El inconsciente: lo desconocido conocido

No obstante, empieza a abordar este nivel desde la concepción de inconsciente, definido por Žižek como aquello que *desconocemos que conocemos* y concluye que puede verse como una *realidad de lo virtual*. Es, en palabras del filósofo, *la textura virtual de una realidad narrativa oficialmente representada*.²⁸

3.4.4.2. El trauma: el impacto de un nuevo marco

Este concepto de *realidad de lo virtual*, se anticipa cuando habla del inconsciente y se desarrolla desde la noción de *trauma*. Žižek afirma que la aparición traumática es lo realmente real y, paradójicamente, lo real más virtual.

²⁸ BRIGHT, B. (dir.) *The Reality of the Virtual* [documental]. Reino Unido: Ben Wright Film Productions, 2004.

Es la aparición de un nuevo marco teórico que actúa como un corte ontológico en una realidad y que se impone como la verdadera.

Es como un atractor, tiene una forma abstracta que no existe en sí misma y que estructura los elementos de su alrededor, a la vez que estos le dan forma. Al romper con el anterior marco de realidad, el sujeto para poder asimilar una nueva realidad, recurre a la creación de imágenes y símbolos para poder configurarla. Žižek afirma que este estadio es *el núcleo duro de lo real, que solo somos capaces de soportar si lo convertimos en ficción*²⁹.

Sin embargo, desde una perspectiva psicoanalítica, la relación entre el *trauma* (nueva verdad que tapa a la anterior) y el *espacio simbólico* (*psique*) se puede enfocar a través de dos puntos de vista: por un lado, si el trauma deforma el espacio simbólico, *lo real* define *lo virtual* y por lo tanto es una *realidad virtual*.

Ante la lógica de la relación causa-efecto, lo obvio sería que *lo real* precediera a *lo virtual*. Sin embargo, Žižek propone la posibilidad de darle la vuelta, y afirmar que *lo virtual* puede preceder a *lo real* si el espacio simbólico deformado genera trauma, lo virtual define *lo real* y sería una *realidad de lo virtual*.

Six Years: The dematerialization of the art object from 1966 to 1972: a cross-reference book of information on some esthetic boundaries: consisting of a bibliography into which are inserted a fragmented text, art works, documents, interviews, and symposia, arranged chronologically and focused on so-called conceptual or information or idea art with mentions of such vaguely designated areas as minimal, anti-form, systems, earth, or process art, occurring now in the Americas, Europe, England, Australia, and Asia (with occasional political overtones), edited and annotated by Lucy R. Lippard.

Portada de *Six Years: The dematerialization of the art object from 1966 to 1972*.

3.5. ARTE CONCEPTUAL: DE LA IDEA AL OBJETO

3.5.1. Definiciones sobre el arte conceptual

El arte conceptual no se puede definir como un movimiento artístico compacto por la gran heterogeneidad de enfoques y estilos artísticos que lo componen. Sin embargo, se suele apuntar que el marco donde se desarrolla principalmente es en los Estados Unidos y Gran Bretaña en *los seis años*³⁰ que transcurren entre 1966 y 1972.

3.5.1.1. Henry Flynt

No obstante, anteriormente a 1966 uno de los artistas del grupo Fluxus, Henry Flynt en 1961, acuñó el término "*concept art*" (que no debe confundirse con *Arte Conceptual*), dando paso a una nueva forma de trabajo que explota y socava las estructuras tautológicas de la lógica perceptiva. "*El arte conceptual*", escribió en 1961, "*es ante todo un arte cuyo material son los 'conceptos'... Como*

²⁹ ŽIŽEK, S. *Bienvenidos al desierto de lo real*, p.21.

³⁰ Término acuñado por la crítica de arte norteamericana Lucy Lippard en su homónimo libro: *Six Years: The dematerialization of the art object from 1966 to 1972*.

los "conceptos" están estrechamente relacionados con el lenguaje, el concepto de arte es una clase de arte cuyo material es el lenguaje"³¹.

3.5.1.2. Sol LeWitt

Cuatro años más tarde, el artista Sol LeWitt en sus ensayos *Paragraphs on Conceptual Art* (1967) se refería al tipo de arte en el cual estaba envuelto como *conceptual art*, donde *la idea o el concepto es el aspecto más importante del trabajo [...] está involucrado con todo tipo de procesos mentales y no tiene propósito*³². Al final de sus párrafos, reafirma su tesis concluyendo que: *el arte conceptual es bueno sólo cuando la idea es buena*³³.

Por lo general, agrega LeWitt, el arte conceptual *está libre de la dependencia de la habilidad del artista como artesano. [...] El objetivo del artista [...] es hacer que su trabajo sea mentalmente interesante para el espectador, y por lo tanto, en general, desearía que se volviera emocionalmente seco*³⁴.

Con respecto al uso de las matemáticas o la filosofía, defiende que no tiene mucho que ver con ellas ya que, *las matemáticas utilizadas por la mayoría de los artistas son simples sistemas aritméticos o números simples. La filosofía del trabajo está implícita en el trabajo y no es una ilustración de cualquier sistema de filosofía*³⁵.

3.5.1.3. Art and Language

El colectivo Art and Language publicó un conjunto de ensayos bajo el título *Art-Language: The Journal of Conceptual Art* (1969), donde destacan los de Michael Baldwin y Terry Atkinson sobre la defensa de *un arte como forma de investigación*.

3.5.1.4. Robert C. Morgan

El arte conceptual es definido por el crítico de arte estadounidense Robert C. Morgan en su libro *Del arte a la idea. Ensayos sobre arte conceptual* (2003) como una cuña entre la última etapa de la modernidad y el inicio de la posmodernidad, siendo una indefinida zona gris testigo del paso de la era industrial (lo visible) a la postindustrial (lo invisible). Finalmente, Morgan

³¹ BRONNER, J. E. Henry Flynt. En: *Artforum*. Nueva York: Artforum International Magazine, 2012-10-02. [consulta: 2018-06-19]. Disponible en: <<https://www.artforum.com/interviews/henry-flynt-discusses-his-recent-works-34642>>

³² LEWITT, S. Paragraphs on Conceptual Art. En: *Artforum*. Nueva York: Artforum International Magazine, 1967-06, núm. 10.

³³ *Ibid.*

³⁴ *Ibid.*

³⁵ *Ibid.*

concluye que es *como un significativo e innovador método o tipo (que no estilo) de practica artística en los albores de la era informática*³⁶.

Por otro lado, lo define como la culminación del proceso de desmaterialización de la obra de arte y de la consciente pérdida de su visualidad hacia una *especie de reducción última del arte desde los ya reducidos <<objetos primarios>> del minimalismo para llegar al epicentro lingüístico del arte*³⁷.

3.5.1.5. Jon Anderson

En la conferencia *Conceptual Art: New Strategies for Meaning* (2012), el crítico de arte estadounidense Jon Anderson introduce la ponencia explicando aquellos aspectos más relevantes y comunes en la práctica de la primera generación de artistas conceptuales norteamericanos.

Entre ellos, destaca la idea de que la obra de arte conceptual se localiza en su concepto, apoyándose en las estructuras alrededor de ella (el lenguaje o la institución museística, por ejemplo) que dan forma a la experiencia del espectador ante la obra. Por lo tanto, es una práctica artística que cuestiona la naturaleza del propio arte; estirando lo máximo posible el concepto de arte sin salirse de él.

3.5.1.6. Daniel Marzona

Para concluir, el curador alemán Daniel Marzona en la página 24 de *Conceptual art* (2006) resume en cuatro puntos, los principales aspectos que el arte conceptual ha contribuido a la renovación de la comprensión del arte:

En primer lugar, al separar la concepción y la realización, se rechaza la idea holística de la obra de arte como un todo; en segundo lugar, las estrategias analíticas niegan cualquier contenido estético de la pieza, pues se enfrentan al dogma de la modernidad de la esencia visual de la obra; en tercer lugar, las condiciones contextuales del arte, su condición de mercancía y su circulación pueden ser tematizadas en proyectos artísticos que cuestionan la presentación y la distribución del arte; y, en cuarto lugar, el juego con las posibilidades de publicidad y su análisis funcional se convierten en el foco de diferentes propuestas donde el arte abandona su autonomía y se ancla a su contexto socio-político.

3.5.2. La desmaterialización del objeto artístico

³⁶ MORGAN, R. C. *Del arte a la idea. Ensayos sobre arte conceptual*, p.10.

³⁷ *Ibid.*, p.12.

3.5.2.1. Hacia la abstracción

La rápida modernización de la tecnología hizo que el acto de pintar ya no consistiera únicamente en la reproducción tan perfecta como sea posible de la realidad. La perspectiva clásica entra en crisis con la obra de los primeros pintores modernos que subrayan la planitud de la superficie pictórica.

En el umbral del siglo XX, la pintura de vanguardia dio un paso más allá hacia la abstracción, dejando de lado cualquier naturalismo a favor de fabricar objetos con una realidad autónoma. Pero no será hasta la *Primera acuarela abstracta* pintada entre 1910 y 1913 por Wassily Kandinsky cuando una imagen abandone cualquier referencia a la realidad.

Sin embargo, a raíz de las libertades ganadas gracias a la abstracción, surgieron cuestiones sobre qué criterio era el correcto para el éxito de una pintura abstracta, quien era el indicado para decidirlo, si se podía objetivizar el criterio o si dependía de la subjetividad de la supuesta figura del experto para decidir si una imagen era buena o mala.

3.5.2.2. Marcel Duchamp

En su trabajo posterior a la pintura, el joven Marcel Duchamp, sembró dudas sobre los problemas de los juicios estéticos hasta el punto de molestar y no poder ser ignorados. Estas operaciones fueron a raíz de sus fracasos de entrar en el marco de la vanguardia como pintor y experimentar su dogmatismo desde dentro.

Duchamp, decidió atacar al arte por el arte desde dos frentes que anticiparon un punto de vista conceptual hacia el arte: el primero, desde la estrecha relación entre el lenguaje y los elementos visuales; y el segundo, desde el *ready-made*.

A raíz de su interés en las ideas más que en los productos visuales, decidió poner a la pintura al servicio de los procesos mentales y realizó *La novia desnudada por sus solteros* en 1915, a la que añadió en 1934 un gran número de notas, bajo el título *La caja verde*, sobre su proceso y significado.

No obstante, en 1917 y bajo el seudónimo de Richard Mutt, Duchamp expuso en la Society of Independent Artists un orinal bajo el título de *Fuente*. Rechazado como obra de arte, puso en cuestión la autoridad del artista y de la institución para decidir si aquello era arte o no.

La cuestión sobre que es arte, se convierte en una cuestión sobre el contexto en el cual las ideas, los objetos y las imágenes son producidas y percibidas. Es precisamente esta dependencia del contexto, implícita en el



DUCHAMP, M. *La novia desnudada por sus solteros (El gran vidrio)*. Aceite, barniz, papel de plomo, alambre y polvo en dos paneles de vidrio. 277.5 cm × 175.9 cm. 1915-23. Philadelphia Museum of Art, Philadelphia

ready-made, la cual hace la obra de Duchamp tan importante para el desarrollo del arte conceptual en los sesenta.

3.5.2.3. La crisis del formalismo

Durante los años cincuenta y sesenta, hubo un grupo de artistas estadounidenses que retomaron el legado de la vanguardia reprimida por la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, la desconfianza socio-política de la nueva generación de jóvenes a raíz de la catástrofe de la guerra forzó a hacer salir el arte de su torre de marfil.

En Europa, los situacionistas y el grupo COBRA forzaron una politización del arte, mientras en los Estados Unidos el movimiento *Fluxus* tomó la política utópica del constructivismo ruso y el uso del humor y la ironía del dadaísmo.

Las manifestaciones neodadaístas de esta época por parte de John Cage y los *happenings* reforzaron en los Estados Unidos el camino hacia la desmaterialización de la obra de arte a través de *acciones*. El *pop art* y el *arte minimal* se apropiaron de las técnicas de producción en serie del capitalismo para rechazar cualquier punto de vista trascendental de la obra de arte.

Sin embargo, a inicios de los sesenta en Europa, el eco de estos movimientos llegó a desarrollar acciones individuales como las *antropometrías*, las *pinturas de fuego* de Yves Klein o los *Achromes* de Piero Manzoni, como continuadoras de un arte antiformalista.

En vista del contexto artístico en los sesenta, la idea del artista como un genio aislado se volvió obsoleta al igual que los géneros clásicos de pintura y escultura. Fue obvio que, estas prácticas artísticas no fueron compatibles con la normativa formalista y condujeron al arte moderno a una crisis de su filosofía y de estética centrada en lo material y en el *Yo*. Por lo tanto, las preguntas acerca de qué y cómo es el arte formuladas por Duchamp fueron contestadas por un grupo de artistas en *los seis años* entre 1966 y 1972.

3.6. ESTRATEGIAS CONCEPTUALES

La historia del arte distingue, principalmente, dos tipos de métodos conceptualistas: el lingüístico (etiqueta empleada por Simón Marchán Fiz en *Del arte objetual al arte de concepto*) o estructuralista (por Robert C. Morgan en *Del arte a la idea. Ensayos sobre arte conceptual*); y el empírico-medial (por Marchán Fiz) o sistémico (por Morgan).

3.6.1. El método lingüístico

Simón Marchán Fiz aclara que el arte conceptual lingüístico ha sido considerado como la faceta conceptual por excelencia y se refiere a aquella *vertiente que más ha acentuado la eliminación del objeto, confiriendo una prioridad casi absoluta a la idea sobre la realización*³⁸; además de, que ha expandido la idea de arte, más allá de lo material, hacia la investigación sobre la naturaleza del mismo.

En este caso, todos los artistas emplean el lenguaje como materia artística de forma analítica y tautológica, pero de manera muy diversa. El uso analítico del lenguaje está relacionado con el pensamiento neopositivista lógico y la filosofía semántica; de modo similar a estos, los artistas elaboran métodos objetivos basándose en modelos de diversas disciplinas científicas.

3.6.1.1. Joseph Kosuth

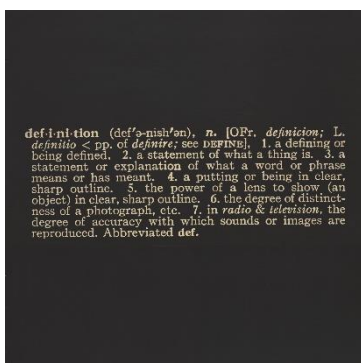
Es el principal referente para poder entender el presente trabajo; además de ser el mayor representante de la línea analítica y su máximo referente teórico.

Kosuth es el que más ha sistematizado la tautología, por encima de Art and Language; usa el lenguaje para entender su obra, creando así definiciones sobre esta, y en varias ocasiones, las usa como obra como *Titled (Art as Idea as Idea) The Word "Definition"* (1966). Sin embargo, en este proyecto, las proposiciones creadas por las obras no definen el arte en sí, sino un determinado espacio, en este caso, la sala donde se exponen dentro de la biblioteca municipal Joan de Timoneda y los elementos espaciales de su alrededor; a saber, la propia biblioteca y la ciudad de Beniferrri donde se localiza.

Tampoco se comparte en este proyecto su defensa de la máxima desmaterialización del objeto separando, según Kosuth, la estética del arte: la percepción del concepto; resultando pues, una práctica artística que se reduce únicamente a lo mental.

3.6.2. El método empírico-medial

En palabras de Simón Marchán Fiz, la vertiente conceptualista empírico-medial reivindica la *relevancia alcanzada por la imagen, como factor de la inteligencia simbólica individual y colectiva, y de la percepción como forma de conocimiento y de apropiación de lo real*. [los artistas] *Realizan una verdadera investigación de la fenomenología de la percepción en sus variantes, así como de las dimensiones semióticas de la obra*³⁹. Y afirman de nuevo la referencialidad



KOSUTH, J. *Titled (Art as Idea as Idea) The Word "Definition"*. Ampliación fotográfica montada de la definición del diccionario de "definición". 144.8 x 144.8 cm. 1966-68. MoMA, Nueva York.

³⁸ MARCHÁN FIZ, S. *Del arte objetual al arte de concepto*, p. 253.

³⁹ MARCHÁN FIZ, S. *Del arte objetual al arte de concepto*, p. 262.

*al mundo circundante a partir de la apropiación de los diversos fragmentos de realidad, de la visualización.*⁴⁰

3.6.2.1. Joseph Kosuth



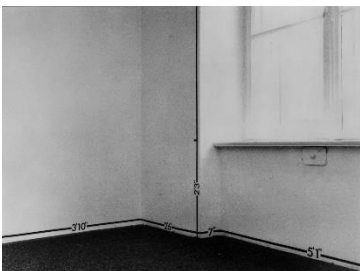
KOSUTH, J. *One and three chairs*. Silla plegable de madera, fotografía montada de una silla y ampliación fotográfica montada de la definición del diccionario de "silla". Silla (82 x 37.8 x 53 cm.), Panel fotográfico (91.5 x 61.1 cm.), Panel de texto (61 x 76.2 cm.). 1965. MoMA, Nueva York.

En efecto, Marchán Fiz vuelve a referirse a Kosuth dentro de esta vertiente, ya que *por encima de su purismo ideológico no se ha liberado del carácter referencial en su explicación de conexiones, relaciones y analogías entre el lenguaje y la percepción visual*⁴¹. Toma como ejemplo su *One and three chairs* (1965), pieza clave para entender la estructuración del presente proyecto.

A partir de esta pieza, se ha adoptado la misma estructura a la hora de abordar la problemática de representar una realidad en este proyecto. Al igual que el artista, se pretende impedir todo lo connotativo que no haga referencia al concepto de determinada realidad, con un sentido tautológico, se representa desde las imágenes (en el caso de Kosuth, la fotografía a tamaño natural de la silla), los símbolos (su definición) y los objetos (la propia silla). *Kosuth llama de ese modo la atención sobre un triple código de aproximación a la realidad: un código objetual, un código visual y un código verbal (referente, representación y lenguaje)*⁴².

Sin embargo, a diferencia de Kosuth, quien no ha manufacturado ninguna parte de su instalación⁴³, tan solo las ha seleccionado y ensamblado juntas; en este proyecto si se han manufacturado pinturas y maquetas.

3.6.2.2. Mel Bochner



BOCHNER, M. *Measurement Room*. Cinta adhesiva negra y Letraset sobre la pared. Dimensiones variables. 1969. Heiner Friedrich Gallery, Nueva York.

En 1969, Bochner realizó los primeros trabajos de la serie *Measurement Rooms*. Estas instalaciones son otro punto de apoyo para este trabajo pues se ha asimilado su metodología para realizar parte de este. A saber, el artista *midió exactamente las habitaciones de exhibición vacías y pegó las medidas de los elementos individuales de las habitaciones directamente sobre las paredes con cinta adhesiva*⁴⁴. De esta forma, se perciben los números de las medidas fusionadas con la habitación, haciéndose igual de visibles que la arquitectura; por lo tanto, pierde su función de *cubo blanco* para convertirse en parte de la obra de arte.

⁴⁰ *Ibid.*, págs. 266-267.

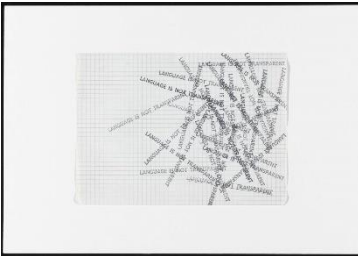
⁴¹ *Ibid.*, p.262.

⁴² MUSEO REINA SOFÍA. *One and Three Chairs (Una y tres sillas)*. Madrid: Ministerio de cultura y deporte. [consulta: 2018-06-23]. Disponible en:

<<http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/one-and-three-chairs-tres-sillas>>

⁴³ MUSEUM OF MODERN ART. *One and Three Chairs*. Nueva York. [consulta: 2018-06-23]. Disponible en: <https://www.moma.org/learn/moma_learning/joseph-kosuth-one-and-three-chairs-1965>

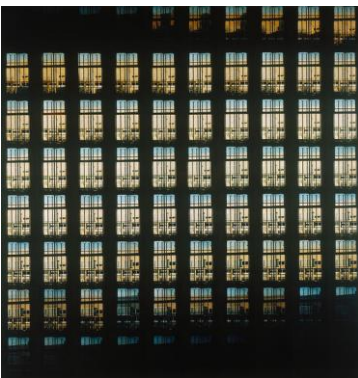
⁴⁴ MARZONA D. *Conceptual art*, p.40.



BOCHNER, M. *Language is not transparent*. Tinta sobre papel. 17,9 x 24,7 cm. 1969. TATE, Reino Unido.



BALDESSARI, J. *The California Map Project Part I: California*. Doce impresiones de inyección de tinta de imágenes y una hoja mecanografiada. Cada imagen, 20.3 x 25.4 cm.; hoja, 21.6 x 27.9 cm. 1969. Marian Goodman Gallery, Nueva York.



DIBBETS, J. *Shortest day at the Van Abbemuseum*. Fotografía en color sobre tablero de acrílico. 170,2 x 176,5 cm. 1970. Van Abbemuseum, Eindhoven.

Esta materialidad de los símbolos es otro aspecto que se ha aprehendido para parte de este proyecto. Se ha tomado como principal referencia otro trabajo de Bochner del mismo año: *Language Is Not Transparent*, cuya idea se ha asimilado para este trabajo es que, que el lenguaje no sea transparente quiere decir que los símbolos, recordando la obra de Lawrence Weiner, han perdido su transparencia en la comunicación para volverse físicos y ver así su valor plástico en su tamaño, tipografía o color.

3.6.2.5. John Baldessari

Con respecto a la materialidad del símbolo, también se ha observado el *California Map Project* (1969) de John Baldessari. Se ha puesto atención en como el artista resuelve la representación de un espacio a partir del lenguaje. Baldessari, a partir de un mapa del estado de California, fue a cada lugar en donde el mapa ubicaba las letras que deletreaban “C-A-L-I-F-O-R-N-I-A”, los fotografió y ordenó las imágenes de los paisajes de tal forma que formaran la palabra.

3.6.2.4. Jan Dibbets

Otro proyecto que ha ayudado a la realización del presente trabajo, son las fotografías de la serie *Shortest day at...* de Jan Dibbets. En *Shortest day at the Van Abbemuseum*, se ha asimilado el como el artista ha fotografiado repetidas veces un motivo desde un mismo punto de vista, cambiando el diafragma y la velocidad del obturador de la cámara cada vez que disparaba, y montando las fotografías individuales en un orden cronológico. De esta forma, las fotografías se unen en una secuencia temporal que se reconoce en el degradado de luz resultante.

Esta forma de representar el tiempo desde la imagen es lo que se ha aprehendido para una parte del proyecto; no obstante, en la misma línea, anteriores trabajos fotográficos como el de Eadweard Muybridge o posteriores como los de David Hockney también se han tenido en cuenta en el presente trabajo.

3.6. ARTE “POST-INTERNET”: DE LO VIRTUAL A LO ACTUAL

3.6.1. Origen del término

Las primeras manifestaciones de este neologismo surgieron en torno al 2001 dentro de la literatura sobre Internet⁴⁵. En cuanto a *post-Internet*, Juan Martín Prada aclara que, entonces, esta etiqueta se refería a la fase

⁴⁵ Un ejemplo de ello es el libro de Steve Luengo-Jones *All-To-One: The Winning Model for Marketing in the Post-Internet Economy* del 2001.

omnipresente que había alcanzado Internet en la vida cotidiana, y sin el que no serían concebibles las nuevas formas de vida y producción.⁴⁶

Sin embargo, a principios del siglo XXI, se empezaron a producir prácticas artísticas que exploraban Internet como medio específico para la creación artística y su impacto en la sociedad. La principal característica formal de estas prácticas es que son ajenas al estado de conexión característico del net.art y que, pese a todo, desbancaron la exclusividad del arte en Internet en los noventa para analizar la red y sus tecnologías.

Y fue en el 2006 cuando se usó por primera vez este término en el mundo del arte por parte de la artista Marisa Olson. Aunque la referencia habitual sea una entrevista de la artista en el 2008, ella recuerda haberla utilizado como parte de un panel del 2006 organizado por Rhizome⁴⁷:

*Lo que hago es menos arte "en" Internet que arte "después" de Internet. Es el resultado de mi navegación y descarga compulsivas. Creo performances, canciones, fotos, textos o instalaciones derivadas directamente de materiales en Internet o de mi actividad allí.*⁴⁸

En otras palabras, prácticas artísticas realizadas en un momento posterior a la navegación por la red, bajo la influencia del estilo de interactividad de Internet. Más tarde, la consolidación de esta etiqueta fue gracias a una nueva generación de artistas jóvenes que necesitaron de un neologismo para etiquetar a sus obras que hablaban sobre Internet y que no eran net.art dentro de los circuitos tradicionales del mercado del arte.

3.6.2. Debates en torno al término

No obstante, desde su origen hasta la actualidad, el término *post-Internet* ha sufrido modificaciones por parte de teóricos del arte y artistas. Por ejemplo, el crítico de arte Gene McHugh intentó definir este concepto en su blog *Post Internet* desde diciembre del 2006 hasta septiembre del 2010. Mientras tanto, en el 2008, en una entrevista al artista Guthrie Lonergan, se le preguntó sobre que ideas tenía en mente para hacer un arte fuera de la red y concluyó

⁴⁶ MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, p.24-25.

⁴⁷ CONNOR, M. What's Postinternet Got to do with Net Art? En: *Rhizome*. Nueva York: Wieden+Kennedy, 2013 [consulta: 2018-06-27]. Disponible en: <https://rhizome.org/editorial/2013/nov/01/postinternet/>

⁴⁸ *Ibid.*

con un término alternativo al propuesto por Marisa Olson: *Arte Consciente de Internet*.⁴⁹

Sin embargo, la definición que se considera más pertinente es la que ofrece Juan Martín Prada en el 2015; para él, *post-Internet* es un neologismo como parte de una estrategia para hacer viables comercialmente algunas de las reflexiones algunas de las reflexiones más propias del “Internet art”, animando a la creación de obras objetuales acerca de la cultura de la red, pero que tuvieran al mismo tiempo una fácil inserción en los espacios de galerías y museos. [...] el uso de muchos de los medios artísticos más tradicionales [...] fueron muy frecuentes en las creaciones de los jóvenes artistas señalados como integrantes de esa pretendida <<nueva corriente>> artística. Uno de los rasgos más típicos de estas obras era el de adquirir configuraciones formales de tipo objetual, pero siempre infundidas de las estéticas más típicas de las dinámicas comunicativas y de los procesos de circulación de imágenes característicos de las redes sociales.⁵⁰

De modo que, frente a la pluralidad de opiniones, se comparte que el arte *post-Internet* son una serie de propuestas artísticas que toman cuerpo en objetos variopintos, las cuales abordan creativamente, a través de cualquier lenguaje artístico, la conectividad omnipresente de Internet como elemento presente y condicionante en el estilo de vida actual; así pues, Internet se convierte en el campo de referencia o centro temático de estas prácticas artísticas.

Este término activó nuevas líneas de trabajo basadas en la exploración de los límites entre lo material y lo virtual, en ocasiones realizadas con formas híbridas entre lo *on-line* y lo *off-line*. De esta manera, Internet permite incorporar en la obra una dimensión virtual y procesual más allá de su forma física. Teniendo en cuenta las palabras del artista Artie Vierkant, el arte *post-internet* es crear proyectos que se mueven constantemente de la representación física a la representación en Internet.⁵¹

3.7. SOLUCIONES ARTÍSTICAS HACIA EL PROBLEMA DE LA RELACIÓN VIRTUAL-ACTUAL

⁴⁹ BEARD, T. Interview with Guthrie Lonergan. En: *Rhizome*. Nueva York: Wieden+Kennedy, 2008 [consulta: 2018-06-27]. Disponible en: <<https://rhizome.org/editorial/2008/mar/26/interview-with-guthrie-lonergan/>>

⁵⁰ MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, p.221.

⁵¹ VIERKANT, A. *The Image Object Post-Internet*. 2010. [consulta: 2018-06-27]. Disponible en: <<http://jstchillin.org/artie/vierkant.html>>



Sección de net.art de la Documenta X (1997), Documenta Halle (Kassel), Fotografía: Joachim Blank.

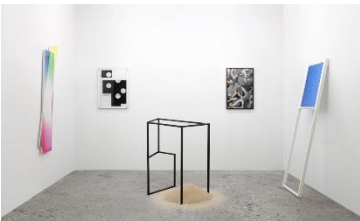
En la documenta X de Kassel (1997), se exhibió por primera vez arte creado desde Internet en un espacio físico: una selección de net.art mostrada en ordenadores ubicados en un espacio que simulaba una oficina. Sin embargo, muchos de ellos no estaban conectados a Internet y mostraban las obras desde un disco duro, rompiendo así uno de los rasgos principales del net.art: la conectividad. La metodología habitual para exponer net.art en las salas de exposición consistía a través de ordenadores o proyectores en las paredes; en otras palabras, instalaciones conectadas a la red.

Desde entonces, diferentes propuestas artísticas, que resolvían la problematización de la relación entre el espacio físico y el virtual, han surgido y evolucionando hasta nuestros días. Juan Martín Prada en su libro *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, las clasifica en la introducción al capítulo *Relaciones entre redes digitales y espacio físico*, en esta serie de categorías: *intervenciones mediante transmisión de paquetes de datos, materialización de los flujos informáticos, metaversos y materialidad, virtualidad y performances urbanas*.

3.7.1. Joshua Citarella

Como se ha podido entender en apartados anteriores, al existir en el medio digital, la obra adapta infinidad de formas y se convierte en una imagen-objeto híbrida cuya personalidad se ve determinada por su circulación dentro y fuera de la red. Artie Vierkant lo expresa de la siguiente forma:

*En el clima post-internet se asume que la obra de arte yace igualmente en la versión del objeto que uno encontraría en la galería o museo, en las imágenes y otras representaciones diseminadas por Internet, en las publicaciones impresas, en las imágenes piratas del objeto o de sus representaciones, y en las variaciones sobre cualquiera de éstas editadas y recontextualizadas por cualquier otro autor.*⁵²



CITARELLA, J. *Compression Artifacts*. Instalación. Dimensiones variables. 2013.

Un buen ejemplo de ello, añade Juan Martín Prada, es *Compression Artifacts* (2013) de Joshua Citarella. Y es, dentro del marco *post-Internet*, una de las principales piezas que han influido en la realización de parte de este proyecto. Se trata de una instalación que simulaba una galería de arte con piezas dentro. Este espacio fue construido y destruido en un lugar desconocido, por lo tanto, imposible de visitar en persona; tan solo a través de la documentación que existe en Internet. Esta destrucción de la pieza artística material por su sustitución por documentación es lo que se ha tenido en cuenta para realizar una parte en concreto del proyecto, la cual, recuerda al método conceptual lingüístico empleado por Yoko Ono a través de su frase *Deja que la gente copie*

⁵² VIERKANT, A. *The Image Object Post-Internet*, 2010. [consulta: 2018-06-27]. Disponible en: <<http://jstchillin.org/artie/vierkant.html>>



ONO, Y. *Grapefruit*, *First Edition*. Libro de artista. Dimensiones variables. 1964.

o fotografíe tus pinturas. Destruye los originales en su libro de arista *Grapefruit* (1964).

4. DESARROLLO DEL PROYECTO

La parte práctica del presente trabajo se ha formalizado mediante un proyecto expositivo, el cual gira en torno a la representación de un espacio a través del uso de imágenes (fotografías y pinturas), símbolos (sistema numérico) y objetos (maquetas y un *ready-made*) dispuestos a modo de instalación. La elección de estos tres elementos es a raíz de las divisiones de la realidad propuestas por Žižek, revisando a Lacán, las cuales se han tomado como puntos de referencia para abordar la representación de una realidad desde esos tres estados de la psique extrapolados a la práctica artística. En este caso, la sala de exposiciones de la biblioteca municipal Joan de Timoneda y, por lo tanto, la propia biblioteca y la ciudad donde se localiza: Beniferri.

Sin embargo, clasificar cada una de las piezas que componen la exposición dentro de estas tres categorías supone un problema porque, la mayoría de obras, pueden ser etiquetadas desde varios puntos de vista. Por ejemplo, una fotografía impresa de un mapa, es claramente una imagen, pero tampoco deja de ser un objeto físico. El mismo problema ocurre si se pretende decidir que piezas *representan mejor* que otras; en el sentido de, mayor eficacia para reproducir verosímilmente un motivo. En este sentido, ningún punto de vista tiene mayor verdad que otro; relativamente, cada uno tiene una eficacia subjetiva que depende desde que marco referencial se esté hablando.

Finalmente, la exposición se ha planteado sin ningún recorrido lineal; a pesar de que la teoría de Lacan sobre *lo real, lo imaginario y lo simbólico* tiene una narratividad, no se ha pretendido seguir un orden relacionado con esta a la hora de realizar el proyecto expositivo. Por otro lado, los títulos de las piezas, al igual que las prácticas conceptuales de los seis años, describen lo que son para evitar ninguna connotación más allá del marco referencial al que aluden cada una.

4.1. Tautología: un acercamiento artístico a una breve filosofía del lenguaje

Hablar de una misma realidad desde varios puntos de vista es una cuestión que se ha nombrado en anteriores apartados bajo el concepto de *tautología*. Este término, según la RAE, es la *acumulación reiterativa de un significado ya aportado desde el primer término de una enunciación, como en*

*persona humana*⁵³. En otras palabras, la repetición de una misma idea con distintas palabras.

Sin embargo, la tesis de Ludwig Wittgenstein en el *Tractatus Logico-Philosophicus* (1921) según la cual, las palabras, incapaces de definir lo visible o describir la experiencia humana, sólo podían remitir al propio lenguaje, llevó a Joseph Kosuth a formular en su ensayo *Art after philosophy*, que *una obra de arte es una tautología en cuanto [...] está diciendo que aquella obra particular de arte es arte, que significa que es una definición de arte [...] Lo que el arte tiene en común con la lógica y las matemáticas es que es una tautología, es decir, que la idea de arte (u obra) y el arte son una misma cosa*⁵⁴. Por lo tanto, el arte como tautología es un arte que sólo remite y tiene referentes en el propio arte.

A raíz de esta concepción del término tautología, se ha abordado el proyecto expositivo como un conjunto de piezas que son definiciones, no sobre la naturaleza del propio arte, sino, sobre la de un espacio.

4.2. Fotografía y geonavegadores

Los geonavegadores, como Google Maps, afirma Juan Martín Prada que *responden a la idea de un nuevo panóptico, determinado por la figura de un << ojo en el cielo >>, por la visión cenital de los satélites*⁵⁵. Este mundo fotografiado de manera automática, responde a aquella fotografía de grado creó, desarrollada por Man Ray y László Moholy-Nagy, destacada por su automatismo e impersonalidad.

Dieciséis vistas de la biblioteca Joan de Timoneda vistas desde Google Maps (2018) responde a estas cuestiones como una serie cuya materia prima son las imágenes *ready-made* que ofrece Google Maps. Estas, responden a una nueva definición mínima de la fotografía por este automatismo y nula intencionalidad expresiva, que refleja un conjunto de imágenes de aparente exactitud que recupera la idea de una imagen precisa y totalmente objetiva.

Sin embargo, los errores de esta *imagen mundo* como las texturas y formas deformadas, se hacen presentes en la imagen como resultado del automatismo del geonavegador que rompen con esa precisión anteriormente comentada.



GARCÍA PARREÑO, E. *Dieciséis vistas de la biblioteca Joan de Timoneda vistas desde Google Maps*. Impresión digital. 21x29,7cm cada imagen. 2018.

⁵³ DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA. *Tautología*. Madrid: Real Academia Española. [consulta: 2018-06-26]. Disponible en: <<http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=tautolog%C3%ADa>>

⁵⁴ KOSUTH, J. *Art After Philosophy and After: Collected Writings, 1966-90*, págs. 164-165.

⁵⁵ MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, p. 241.

Dieciséis vistas de la biblioteca Joan de Timoneda vistas desde Google Maps, tal y como el nombre indica, es una serie de capturas de pantalla tomadas desde la visión 3D de Google Maps y compuesta por dieciséis capturas de pantallas, las cuales, en cada *disparo* se ha rotado el modelo 3D del edificio y se han ordenado lineal y cronológicamente para que produzcan un efecto de rotación secuencial sobre el edificio. Se ha dispuesto en un rincón de la sala para acentuar ese efecto de tridimensionalidad; además, se han impreso más copias para completar el espacio de la esquina para reforzar la infinitud de la secuencia.

No obstante, en *Representación de un espacio desde 1761* (2018) también se han fotografiado fragmentos de mapa, pero en ese caso, de mapas antiguos de la ciudad de Valencia y de los cuales se ha seleccionado aquel fragmento donde se visualice la palabra *Beniferrí*; esto es, para ver la evolución de como se ha representado el espacio donde se sitúa la exposición desde el primer registro que se tiene del lugar hasta la actualidad. En el caso de los mapas antiguos solo se representa la ciudad a través de la palabra; mientras que, en Google Maps a través de, sobre todo imagen, y palabra. Sin embargo, la serie no parece estar completa: al estar colocados lineal y cronológicamente, se percibe que, a su derecha falta espacio para futuras representaciones.



GARCÍA PARREÑO, E. *Representación de un espacio desde 1761*. Impresión digital 21x29,7cm. Impresión digital sobre papel adhesivo. Cinta adhesiva negra. 2018.

Estos dos trabajos son en cierta manera una reactivación de ciertos aspectos iniciados en torno a la fotografía por los artistas conceptuales de la primera generación (1966-1972). Para varios artistas, la fotografía no era considerada como medio artístico como tal, sino una herramienta fundamental para un arte de concepto que proporcionaba una mirada con intención anónima y literal.

4.3. La pintura como conocimiento

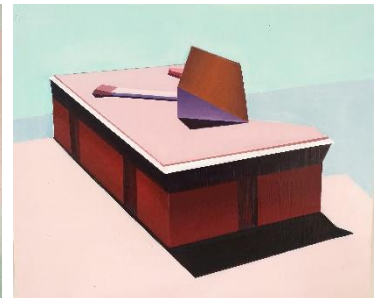
*La acción y efecto de conocer, tan solo implica advertir y tomar conciencia de la naturaleza, de las cualidades y relaciones entre las cosas mediante nuestras facultades intelectuales y sensitivas*⁵⁶.

Con esta definición introducen Joaquín Aldás y Joël Mestre, en su libro *Los ojos del verbo. Una observación de la Pintura y su entorno* (2014), la cuestión de la legitimidad de la pintura como forma de conocimiento. Sin embargo, añaden que este conocimiento pueda o no implicar *verdad*, tal y como explica Joan Fontcuberta en *Blow Up Blow Up* (2010), sobre la imposibilidad de que todas las imágenes sean evidencias de lo real. Es tal vez que, para Robert Hughes en *El impacto de lo nuevo. El arte del siglo XX* (2000), la pintura evoca, insinúa y

⁵⁶ ALDÁS, J.; MESTRE, J. *Los ojos del verbo. Una observación de la Pintura y su entorno*, p. 19.

contradice y cuyo significado emana de esta; por lo tanto, es más compleja que cualquier signo, porque este ordena e impone un significado.

En la serie *Cuatro vistas de la biblioteca Joan de Timoneda pintadas* (2018), el título parece dar la respuesta a una pregunta, sin embargo, las pinturas revelan lo ambiguo de esta. A partir de la serie de capturas de pantalla de la biblioteca, se han seleccionado aquellas cuatro vistas que se han considerado las más representativas del edificio y se han traducido al lenguaje pictórico. Mediante un proceso manual, pausado y reflexivo, se han leído estas cuatro imágenes instantáneas que muestran una realidad de errores informáticos y contradicciones formales. La información que proporciona una plataforma como Google Maps es inmensa; el acto de pintar, por lo tanto, permite depurar y tamizar esa información en cuadros que callan más que hablan. La síntesis de los fondos o de la arquitectura, en comparación a las imágenes digitales, subliman aquello que aparentemente no se ve hasta el punto de convertir el motivo pintado en algo extraño y alineado de la realidad.



GARCÍA PARREÑO, E. *Cuatro vistas de la biblioteca Joan de Timoneda pintadas*. Óleo sobre soporte rígido de contrachapado. 60x73x5cm. 2018.

4.4. Lo simbólico desde el sistema numérico

Frente a lo dudoso de la pintura, se encuentra lo crédulo en la confianza de las escalas, las superficies y las coordenadas presentes en la exposición. Las matemáticas han sido y son, generalmente, objeto de confianza para conocer la *verdad* por su método objetivo, lógico y racional. Este empirismo matemático tiene sus raíces en el pensamiento de John Stuart Mill al afirmar que, como proceden de la realidad física son las verdades más generales de todas. Este dogma de fe depositado en los sistemas numéricos está presente en los símbolos presentes en el espacio expositivo.

Además, se ha pretendido que estos números tengan presencia en la sala, ya no solo que operen no sólo como sino también como imágenes. Para ello, se ha impreso cada número en un papel adhesivo din-a4 transparente y se ha pegado en la pared, los cristales y el suelo de la sala.



GARCÍA PARREÑO, E. *Escalas y superficies*. Impresión digital sobre papel adhesivo. Dimensiones variables. 2018.

En cuanto a las escalas, se han pegado en la pared y en el cristal. Las de la pared (*1:108* y *1:50*) representan respectivamente, la proporción del tamaño de las maquetas del edificio y de la sala de la biblioteca con respecto a la

realidad. Por lo tanto, un centímetro de la maqueta representa respectivamente 108 o 50 centímetros en la realidad. Ahora, en cuanto a la escala 1:1, esta significa que, un centímetro del modelo corresponde a un centímetro de la realidad. Este *modelo*, no es nada más que la propia realidad; aprovechando la transparencia del cristal, la imagen 1:1 tiene como fondo el paisaje exterior: lo real.

De la misma forma, el número 76000m² alude a la superficie total de la ciudad Beniferri; mientras que, 83,14m² representa el área de la sala de exposiciones. Como se puede ver, aprovechando la transparencia del cristal y la opacidad de la pared, el discurso se enmarca respectivamente en dos realidades: el interior y el exterior de la sala.

Finalmente, los números 39.494688, -0.405626 son las coordenadas que establece Google Maps del espacio enmarcado con un cuadrado negro en el suelo de la sala. Este espacio, como anteriormente se ha explicado es el marco referencial para la serie fotográfica *Representación de un espacio desde 1761*. Se ha tenido en cuenta la medida física del cuadrado con la medida de un píxel en relación a Google Maps. El artista pos-Internet Helmut Smits en *Dead pixel in Google Earth* (2008) averiguó que, un cuadrado de 82cm² en la realidad es lo mismo que un píxel visto desde Google Maps. Por lo tanto, cogiendo como referencia esta medida, el cuadrado negro mide exactamente 410cm² lo que equivale a un cuadrado de 5px² desde el geonavegador.

4.5. La objetualidad desde el marco de lo actual y lo virtual

Finalmente, dentro de este apartado se incluyen las maquetas realizadas con cartón pluma de la sala y del edificio de la biblioteca. Estas maquetas expresan la idea de espacio de ambos lugares. Se han sintetizado las estructuras para poder ver, desde una aproximación objetual, la totalidad ambos espacios y compararla con la experiencia física de estar dentro de estos. Todo lo contrario a las capturas de pantalla de los *renders* en 3D de estos dos lugares, los cuales muestran solo el alzado y sus cuatro perfiles; siendo estas unas imágenes aún más sintéticas que referencian un modelo virtual.

Por otro lado, la pieza *Exposición portátil* (2018) se compone de un CD-ROOM de 700 megabytes (MBs) donde se almacenan todos los archivos digitales usados para la realización de la exposición. De este modo el CD, aparte de adquirir un aspecto más objetual por estar colocado encima de una peana, actúa como un contenedor virtual que alberga los archivos al igual que la sala como contenedor físico que guarda las piezas físicas. Esta pieza esta pensada, como su nombre indica, para ser expuesta en cualquier ordenador que disponga de lector de CDs, eliminando de esta forma la faceta *site-specific* tan característica del presente proyecto expositivo.



GARCÍA PARREÑO, E. *Representación de un espacio desde 1761*. Impresión digital 21x29,7cm. Impresión digital sobre papel adhesivo. Cinta adhesiva negra. 2018.



GARCÍA PARREÑO, E. *Dos maquetas de la biblioteca y tres maquetas de la sala de la biblioteca Joan de Timoneda*. Cartón pluma. Dimensiones variables. 2018.



GARCÍA PARREÑO, E. *Exposición portátil*. CD-room. Impresión digital 70x50cm. 2018.

5. CONCLUSIONES

Con respecto a los objetivos inicialmente planteados, se han cumplido todos a nivel general, por lo que el grado de satisfacción del resultado del presente trabajo es bastante alto.

No obstante, debido a las limitaciones espaciales proporcionadas por el manual de estilo, se ha tenido que eludir gran parte del contenido teórico. Por lo que, el marco conceptual, a pesar de haber considerado y tenido en cuenta la bibliografía básica y complementaria para el entendimiento de la práctica, se ha abarrotado de información. A raíz de este problema, el espacio dedicado a las imágenes ha sido menor del esperado por dar mayor sitio al texto. Este problema responde quizás a dos cuestiones. La primera, la propia la falta de organización y de síntesis ha causado la compresión de información para que pueda caber dentro de los márgenes preestablecidos de estilo; la segunda, una necesaria ampliación del máximo cupo de palabras y páginas para la correcta realización del trabajo de final de grado.

A pesar de las limitaciones del manual de estilo, se ha conseguido ir desde las ideas más generales hasta las más particulares, enlazado todos los bloques teóricos de forma progresiva: el concepto que se procedía a explicar tenía acumulado todos los anteriores para su correcta comprensión.

Por otro lado, los referentes usados para el trabajo se consideran los fundamentales a pesar de haber dejado fuera del escrito a bastantes más que, por particularidades o aspectos anecdóticos, se han desechado para dar espacio a aquellos artistas cuya influencia ha sido mayor.

En cuanto a la parte práctica, el resultado final de la exposición ha sido muy satisfactorio. Se ha podido llenar por completo el espacio de la sala, sin llegar a abarrotarlo e integrar correctamente las piezas en el espacio, activándolo también como pieza artística, aprovechando los cristales, las esquinas y rincones que ofrecía la sala. A parte, las series de piezas parecen aportar diferentes puntos de vista de un mismo marco referencial, por lo que, la repetición innecesaria de obras parece haber sido superada.

El proyecto expositivo se ha realizado por completo, esto quiere decir que, no solo la realización de las piezas, sino también la de trípticos, tarjetas, hojas de sala, catering, catalogo y difusión de prensa; lo que hace adquirir otras competencias transversales al proyecto en cuestión.

Por último, gracias a la realización de este proyecto se ha podido construir un discurso teórico y formal bastante cohesionado sobre aquellos temas de interés. Este trabajo ha sido un importante punto de inflexión que

permite sentar la base conceptual para futuros proyectos que tomen el relevo de los resultados obtenidos.

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1. Bibliografía

ALDÁS, J.; MESTRE, J. *Los ojos del verbo. Una observación de la Pintura y su entorno*. València: Sendemà, 2014.

ADRAVÍN TRABANCO, C. X.; LASTRA, A. *La influencia de Harold Bloom. Estudios y testimonios*. Eliana: La Torre del Virrey, 2012.

ARISTÓTELES. *El arte poética*, trad. de J. Goya y Muniain (texto de 1798), reimpresso en Madrid, 1979.

ARCHEY, K.; PECKHAM, R. *Art Post-Internet: INFORMATION/DATA*. Pekín: Ullens Center for Contemporary Art, 2014.

DELEUZE, D. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu, 2002.

GROYS, B. *Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente*. Buenos Aires: Caja Negra, 2016.

KOSUTH, J. *Art After Philosophy and After: Collected Writings, 1966-90*. Cambridge: MIT Press, 1991.

LACAN, J. *Escritos I*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2013.

LACAN, J. *Lo simbólico, lo imaginario y lo real (versión crítica)*. Buenos Aires: Escuela Freudiana de Buenos Aires, 2009.

LEIBNITZ, G. W. *Teodicea. Ensayos sobre la bondad de dios, la libertad del hombre y el origen del mal*. Salamanca: Sígueme, 2013.

LEIBNITZ, G. W. *La Monadología*, trad. de A. Zozaya (texto de 1720), reimpresso en Madrid, 1889.

LENZEN, W. *The Rise of Modern Logic: From Leibniz to Frege*. Londres: Elsevier North Holland, 2004.

LEWIS, D. K. *On the Plurality of Worlds*. Oxfors: Blackwell, 1986.

LÉVY, P. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1999.

LEWITT, S. Paragraphs on Conceptual Art. En: *Artforum*. Nueva York: Artforum International Magazine, 1967-06, núm. 10.

LIPPARD, L. *Changing: essays in art criticism*. Nueva York: Dutton, 1971.

MARCHÁN FIZ, S. *Del arte objetual al arte del concepto*. Madrid: Akal, 2010.

MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal, 2015.

MARZONA, D. *Conceptual art*. Alemania: Taschen, 2006.

MORGAN, R. C. *Del arte a la idea. Ensayos sobre arte conceptual*. Madrid: Akal, 2003.

PLANELLES, A. J.; *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra, 2015.

PRUSS, A. R. *The Principle of Sufficient Reason. A Reassessment*. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.

ŽIŽEK, S. *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Akal, 2005.

ŽIŽEK, S. *Cómo leer a Lacan*. Buenos Aires: Paidós, 2008.

V.V.A.A. *Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology*. Pistoya: Gli Ori, 2015.

6.2. Filmografía

BRIGHT, B. (dir.) *The Reality of the Virtual* [documental]. Reino Unido: Ben Wright Film Productions, 2004.

6.3. Webgrafía

BARCELÓ ASPEITIA, A. A. Mundos Posibles. En: *Paréntesis*. México: 2002-16-05, núm. 16. [consulta: 2018-05-16]. Disponible en: <<http://www.filosoficas.unam.mx/~abarcelo/PDF/posible.pdf>>

BEARD, T. Interview with Guthrie Lonergan. En: *Rhizome*. Nueva York: Wieden+Kennedy, 2008. [consulta: 2018-06-27]. Disponible en: <<https://rhizome.org/editorial/2013/nov/01/postinternet/>>

BIOLA UNIVERSITY. [ARTS 315] Conceptual Art: New Strategies for Meaning - Jon Anderson. En: *You Tube*, 2012-04-05. [consulta: 2018-06-19]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=PSi61I7hxxQ>>

BRONNER, J. E. Henry Flynt. En: *Artforum*. Nueva York: Artforum International Magazine, 2012-10-02. [consulta: 2018-06-19]. Disponible en: <<https://www.artforum.com/interviews/henry-flynt-discusses-his-recent-works-34642>>

CULTURE TWO. *Why I Hate Post-Internet Art*. 2014. [consulta: 2018-06-27]. Disponible en: <<https://culturetwo.wordpress.com/2014/03/31/why-i-hate-post-internet-art/>>

CONNOR, M. What's Postinternet Got to do with Net Art? En: *Rhizome*. Nueva York: Wieden+Kennedy, 2013. [consulta: 2018-06-27]. Disponible en: <<https://rhizome.org/editorial/2008/mar/26/interview-with-guthrie-lonergan/>>

DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA. Tautología. Madrid: Real Academia Española. [consulta: 2018-06-26]. Disponible en: <<http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=tautolog%C3%ADa>>

DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA. *Verosímil*. Madrid: Real Academia Española. [consulta: 2018-06-22]. Disponible en: <<http://dle.rae.es/?id=beuYWd7>>

ENCICLOPAEDIA HERDER. *Modalidades aléticas*. Barcelona: Herder. [consulta: 2018-06-16]. Disponible en: <https://encyclopaedia.herdereditorial.com/wiki/Modalidades_al%C3%A9tica>

GROYS, B. El arte en internet. En: *Campo de relámpagos*. País Vasco: María Virginia Jaua y Artium, 2016. [consulta: 2018-06-27]. Disponible en: <<http://campoderelampagos.org/critica-y-reviews/3/12/2016>>

IRATIONAL. *What is netart ;-)?* [consulta: 2018-06-27]. Disponible en: <<http://www.irational.org/cern/netart.txt>>

MACBA BARCELONA. Lacan para multitudes: Tercera sesión (3/4) a cargo de Manuel Asensi. En: *You Tube*, 2014-10-20. [consulta: 2018-06-18]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=Az9hM2uC0s4>>

MUSEO REINA SOFÍA. *One and Three Chairs (Una y tres sillas)*. Madrid: Ministerio de cultura y deporte. [consulta: 2018-06-23]. Disponible en: <<http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/one-and-three-chairs-tres-sillas>>

MUSEUM OF MODERN ART. *One and Three Chairs*. Nueva York. [consulta: 2018-06-23]. Disponible en: <https://www.moma.org/learn/moma_learning/joseph-kosuth-one-and-three-chairs-1965>

NAVARRO MARTÍNEZ, E. Necesario y Contingente. En: *You Tube*, 2016-06-04. [consulta: 2018-06-15]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=h1gdOaboVE>>

PESKIN, L. El objeto a. En: *Psicoanálisis: ayer y hoy*. Buenos Aires: 2004, núm. 2. [consulta: 2018-06-22]. Disponible en: <<https://web.archive.org/web/20070520095123/http://www.elpsicoanalisis.org.ar/numero2/objetoa2.htm>>

STANFORD ENCYCLOPEDIA OF PHILOSOPHY. *Indexicals*. Stanford: Stanford University. [consulta: 2018-06-17]. Disponible en: <<https://plato.stanford.edu/entries/indexicals/>>

VIERKANT, A. *The Image Object Post-Internet*. 2010. [consulta: 2018-06-27]. Disponible en: <<http://jstchillin.org/artie/vierkant.html>>

7. ANEXO DE IMÁGENES



GARCÍA PARREÑO, E. *Exposición portátil*. CD-room. Impresión digital 70x50cm. 2018.



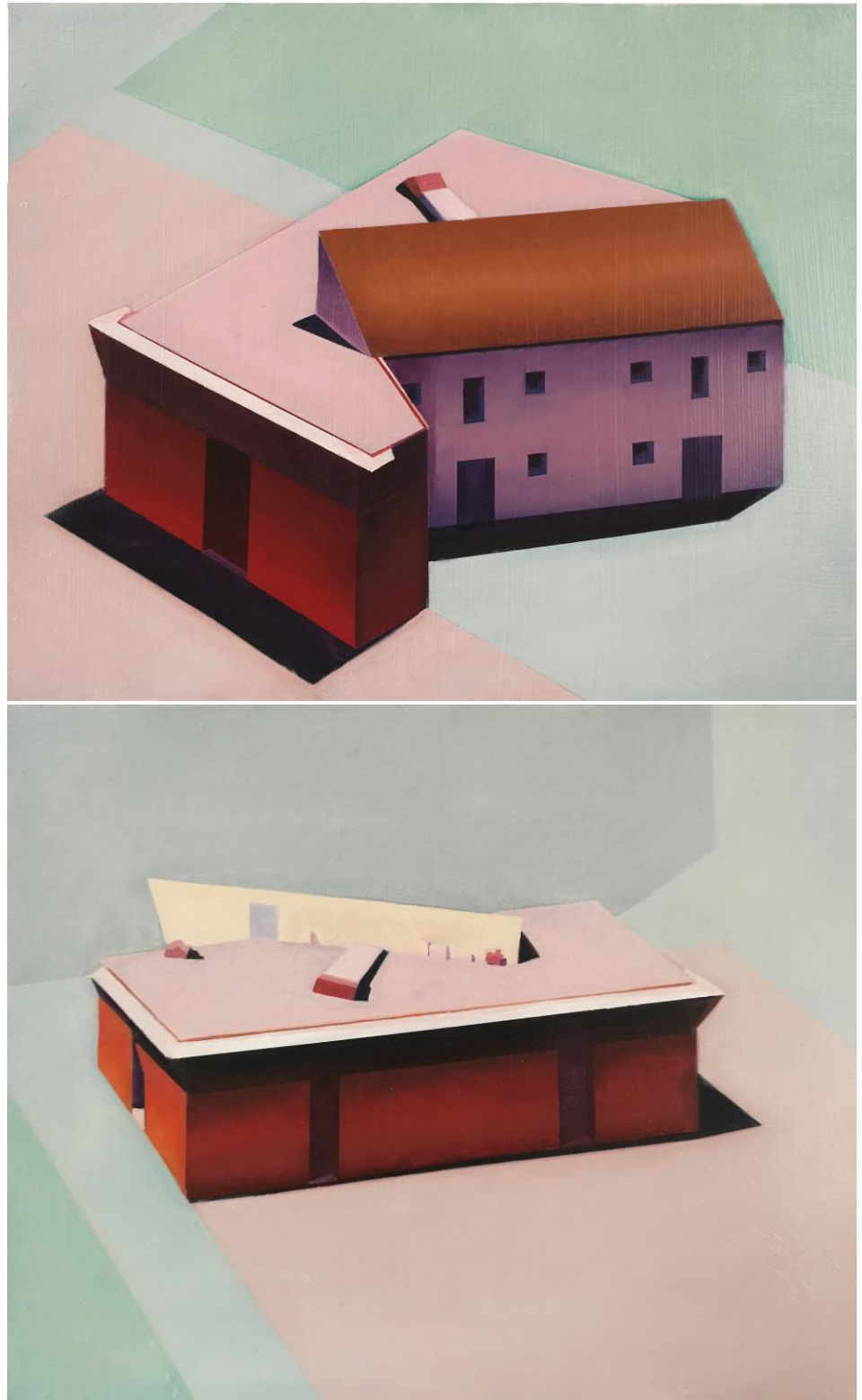
GARCÍA PARREÑO, E. *Escalas y superficies*. Impresión digital sobre papel adhesivo. Dimensiones variables. 2018.



GARCÍA PARREÑO, E. *Representación de un espacio desde 1761*. Impresión digital 21x29,7cm. Impresión digital sobre papel adhesivo. Cinta adhesiva negra. 2018.

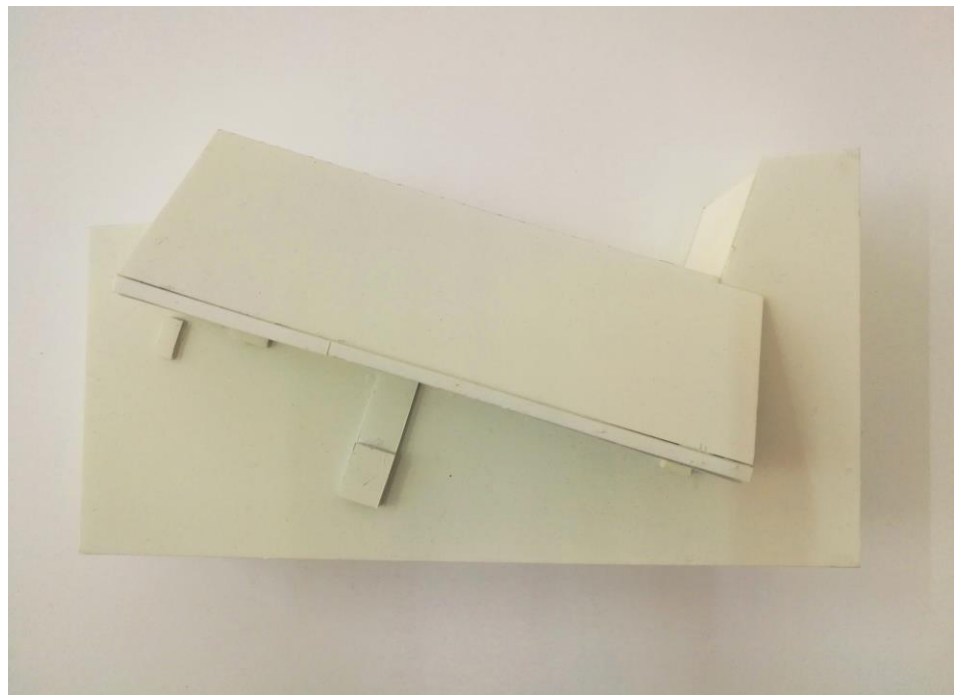


GARCÍA PARREÑO, E. *Cuatro vistas de la biblioteca Joan de Timoneda pintadas*. Óleo sobre soporte rígido de contrachapado. 60x73x5cm. 2018.





GARCÍA PARREÑO, E. *Dos maquetas de la biblioteca y tres maquetas de la sala de la biblioteca Joan de Timoneda.* Cartón pluma. Dimensiones variables. 2018.





GARCÍA PARREÑO, E. *Exposición portátil*. CD-room. Impresión digital 70x50cm. 2018.

