

UNIVERSITAT POLITECNICA DE VALENCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS

TIME SPECIFIC SCULTURE

Un proceso creativo que incluye al artista, la obra y al espectador en un mismo espacio tiempo.

tipología 4

Alumno: Aris Spentsas

Tutores: Marina Pastor Aguilar y Martina Botella Mestres



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



Valencia, Julio de 2013



Esta Investigación comienza a partir de unas propuestas de *situación*, abarcando desde varias disciplinas. Estas proponen al espectador entrar en el proceso creativo de la obra para sentir la *participación* mediante unas yuxtaposiciones de elementos, normas y limitaciones aplicadas en su entorno específico, en tiempo real, y para producir una experiencia de diálogo creativo entre todos. En paralelo, se construye un modelo en comparación y relación con varios referentes e ideas, desde el arte contextual, la maniobra hasta la deconstrucción y la desmaterialización. Este documento está estructurado del mismo modo que las obras y requiere una peculiar participación por parte del lector.

Dispositivo artístico; tiempo real; circunstancias concretas; fisuras; relación; contexto; público específico; subjetividad colectiva; complejidad

Particular moments provide us with ways of communication, relation and (or) connection. There are some circumstances when the reality recreates itself adopting new forms as a continuous artistic creation, and is **then-where** I want to place my self in. Inside a work that take place in real time and space, for a specific public; find my self between the work and the audience; to be a spectator and an artist at the same moment. The present investigation tries to put together: a body to body dialogue in it's specific surroundings, based in some previous and present works, as also in an investigation through ideas and theories on contextual art, deconstruction, dematerialization and other artistic practices; in order to share this process with the spectator asking for a real participation. Finally let's play with the written document, let's make some rules and follow them in order to read and understand it's process.

Specific public; specific moments; real time and space; relations; context; participation; dialogue; collective speach; community; artistic devise

INDICE

Introducción

Motivación Inicial	11
Objetivos	12
Metodología de Trabajo	13
¿Jugamos?	15
Tablero	17
Breve Descripción de Obras	18
Avisos	19

Tiempo y Espacio Real A

El Instante A.1	23
Tiempo Perdido A.2	25
Relación – Reacción – Interacción - Situación A.3	27
Mesa Redonda para Artistas A.4	29
Silla Entera A.5	31
HABLAME A.6	33
La Maniobra A.7	35
Imagen Ambiental A.8	37
La Presentación A.9	39

Public Specific B

Specific Object B.1	43
Saltar Fuera B.2	45
Common People B.3	47
Espectador Emancipado B.4	49
Implicación Deseo y Compromiso B.5	51
El Espectador de la Escultura 06 B.6	53
Apropiación de las Circunstancias B.7	55
Participador B.8	57
Entrar en la Obra, Conciencia Creadora B.9	59

Dispositivo C

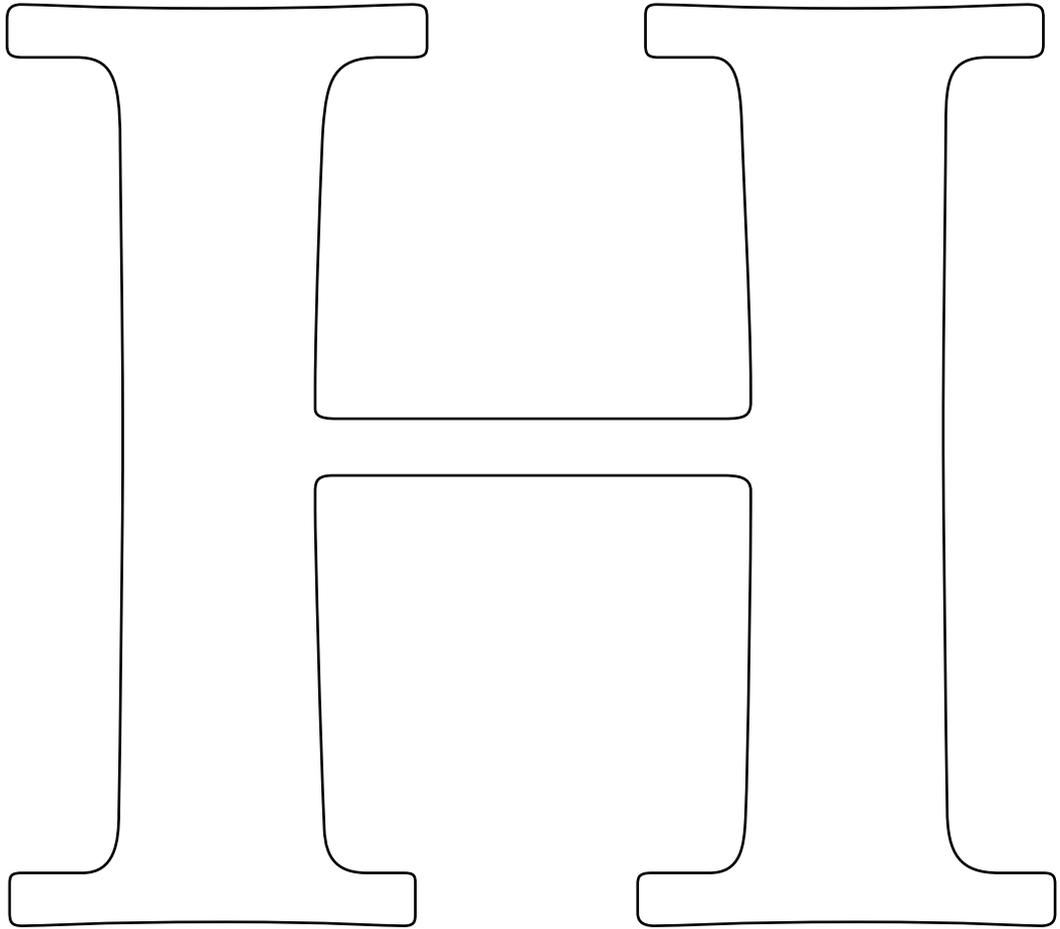
29 Bienal de Sao Paolo en un Juego Educativo C.1	63
Formas Relacionales en el Espacio C.2	65
Que es un Dispositivo C.3	67
Normas y Movimientos C.4	69
El Video en el Dispositivo (Observador y Observado) C.5	71
Dispositivos Complejos C.6	73
Dispositivos con Fisuras C.7	75
Dispositivo para Llevar C.8	77
Dispositivo, Juego y Comunidad C.9	79

Contexto vs Contenido D

83	Atención e intencionalidad D.1
85	Hablar por Andar – Andar por Hablar D.2
87	Encontrar para Encontrarse D.3
89	Obra sin Contenido D.4
91	Yuxtaposiciones de Lecturas D.5
93	Cosas que Solo un Artista Puede Hacer D.6
95	Contexto vs Contenido D.7
97	Estar Juntos D.8
99	Experiencia Ambiental / Jugar para Jugar D.9
101	Conclusiones
105	Bibliografía
109	Listado de Imágenes

Anexo Audiovisual en DVD

INTRODUCCIÓN



El presente trabajo trata de reunir las ideas y las experiencias que se concretan en la producción de una serie de trabajos artísticos realizados durante los últimos dos años, en los que se han materializado distintas propuestas que, a pesar de mantener ciertos rasgos diferenciales relacionados con la evolución del proceso creativo, comparten una serie de caracteres por haber sido efectuadas bajo un contexto predeterminado, por desencadenarse en tiempo real, y por responder a unas circunstancias y a un público específico.

En realidad, la motivación principal y las razones que han dado pie para pensar en trabajar a partir de unas circunstancias concretas estaban guiadas por una preocupación fundamental por encontrar un modo de situarme en un entorno marcado por un aquí y un ahora concretos y específicos que no debían ser obviados, por la búsqueda de un modo de ubicación consciente en el contexto espacio temporal sin olvidar las características concretas que lo definían, una búsqueda que en el fondo era la indagación por la relación de mi propio cuerpo con las cosas materiales, pero también con los otros cuerpos, con las relaciones cuerpo a cuerpo, que a menudo adoptan una forma dialógica. En otros trabajos anteriores el habla ya había adquirido mucha importancia, algo que en los trabajos presentados aquí se mantiene, conformándose como parte de la acción pero también como parte del resultado de la misma. Gracias al habla se genera un campo de posibilidades específico para cada obra, posibilidades que lo llevan a poder centrarse en un diálogo que va creciendo dentro de la realización y materialización de cada trabajo, pero que después suele continuar más allá de la obra misma y del propio discurso artístico, no para prolongarla, sino para acotar el campo de acción en que se desarrolla la misma. Este hecho es el que ha centrado mi interés para unir las diferentes propuestas bajo el título de esta investigación: *Time Specific Sculpture*.

En realidad, la idea central surgió en Montreal durante una estancia en la Universidad de Concordia, a la que asistía como artista invitado a los talleres de escultura del Master en Fine Arts, cuando intentaba obligarme a introducir mi cuerpo, el cuerpo de los demás y la ciudad en un proceso creativo, que buscaba generar unos resultados a partir de un diálogo capaz de conformar la obra en sí, para completar un discurso que visualizaba la relación del cuerpo con el paisaje urbano. Juhani Pallasmaa escribe *que nuestros cuerpos y movimientos están en interacción constante con el entorno; el mundo y el yo se informan y se redefinen constantemente el uno al otro*¹ Pero en vez de ayudar a completar un discurso,

1 Pallasmaa, J. *Los ojos de la piel*, Ed. Gustavo Gili. Barcelona 2010. pág.42

a partir de unas intervenciones de carácter performativo o lúdicas, yo pretendía hacer que el habla consiguiera verse, obtener un cuerpo propio y conformarse ella misma como obra.

Partiendo de esta idea, este año decidí concretar una serie de parámetros que me permitieran aclarar el modo de proceder y conseguir una experiencia más reflexiva a la hora de proyectar y realizar este tipo de propuestas, bien de manera personal, bien analizando otros referentes que mantuvieran en común rasgos de carácter procesual. Con esta intención realizo y presento una serie de trabajos, agrupados aquí como una investigación de carácter práctico (tipología 4), que pretende producir una serie de trabajos realizados en tiempo real, por el cual entendemos el momento en el que el artista y el público se encuentran están presentes en el mismo espacio en un momento específico, conformando comunidad. Desde aquí se comparte la idea de complejidad tal y como la enuncia Edgar Morin cuando indica que *los individuos humanos producen la sociedad en y por sus interacciones, pero la sociedad, en tanto que todo emergente, produce la humanidad de estos individuos aportándoles el lenguaje y la cultura*².

Partiendo de estas ideas, los objetivos de esta investigación se concretan como sigue:

1.-Marcar y analizar los puntos que clarifican el proceso creativo personal y elaborar el campo semántico de lo que consideramos Time Specific Sculpture en la producción del propio trabajo

2.-Estudiar las características vinculadas a la ubicación del cuerpo en relación al entorno material e inmaterial, al espacio y en un tiempo determinado.

3.-Comparar y ampliar el proceso creativo personal indagando en referencias artísticas que se encuentren vinculadas al mismo, generando conexiones y relaciones de la producción propia con las de otros artistas y determinando aquellas aportaciones que los referentes encontrados puedan realizar para concretar más el trabajo e incidir en sus rasgos más creativos.

4.-Seleccionar referentes textuales que permitan trabajar y asentar temas presentes en la producción artística propia, tales como la participación, la voluntad, la idea de dispositivo. Por tanto, realizar una investigación acerca de los referentes textuales que han concretado ideas que fundamentan la intención creativa de los trabajos, y analizarlos.

5.-Sintetizar los objetivos anteriormente expuestos en un trabajo sin que

2 Morin, E. *Pensar la complejidad. Crisis y metamorfosis*. Ed. Universitat de Valencia. Valencia 2010. pág.136

entre en contradicción la escritura con el dispositivo que se presenta, y en el que, por tanto, adquiera una mayor importancia el contexto que el contenido.

Por lo que se refiere a la metodología de investigación, se ha seguido una metodología de carácter cualitativo, en la que se ha pretendido extraer consecuencias que voy a ir exponiendo en las páginas siguientes, de la experiencia del dispositivo de las acciones realizadas en contacto con el espectador y la obra, y de los referentes tanto textuales como visuales. Antes de empezar cada experiencia se ha realizado una búsqueda e investigación concreta que permita comprender lo mejor posible el lugar en el que se va a plantear el trabajo, para encontrar las posibilidades de intervención y delinear cuales pueden ser las características del público con el que me voy a encontrar. Ello añade a la investigación las posibilidades que ofrecen los distintos dispositivos que se van a proponer en la acción concreta, con sus limitaciones y su capacidad orientativa, y que la van a dotar de la capacidad de conseguir yuxtaposiciones y complejidad, en el sentido de Morin antes anotado. Se propone, de este modo, trabajar a partir de la experiencia, de lo particular, de lo local, para poder hablar, dialogar sobre los rasgos que acaban confirmando a una obra como algo global y que permiten poner juntos, en un imaginario social, a las ideas y a sus receptores. En este sentido es fundamental la participación, tanto para contar con ella en la planificación de las propuestas como en la ejecución de las propuestas, y también lo son las circunstancias a través de las cuales el contexto consigue toda la importancia, evitando los rasgos formales que posee una obra de arte presentada en su entorno habitual. En este sentido el trabajo persigue probar las ideas someramente en relación con la sociedad y, de manera preferente, en relación a su público más directo. Se trata de instalar la obra y permanecer allí, fuera de los espacios expositivos codificados y pensados para una exposición.

Por último el proceso trata de encontrar las relaciones entre dispositivos simples, que descomponen una idea para volver a componerla bajo otras normas, con una libertad creadora, planeando una subjetividad colectiva, mirando el cuerpo como la materialización de esa necesidad de estar ahí, en un sitio preciso y un instante determinado, y de estar juntos, de situarnos en nuestro entorno y en relación con los demás, de comunicarnos a partir de experiencias conjuntas y particulares construyendo y deconstruyendo las ideas artísticas.

En cuanto a la estructura del trabajo, éste está dividido en cuatro grupos de interés que pretenden desbrozar el proceso de composición de una propuesta: tiempo real, público específico, dispositivo y contexto vs. contenido. En cada uno de estos se encuentran referencias y posibilidades de acercamiento a la idea de

Time Specific Sculpture desde obras y teorías predeterminadas. Se han generado varios puntos de relación con las ideas de una *Experiencia Ambiental*, de Helio Oiticica, con el *Arte Contextual* definido por Paul Ardenne y el concepto de *Maniobra* presentado por Martin Richards. Además se muestra un interés particular por las posibilidades que se presentan en el libro *deconstruyendo las Instalaciones*, de Coutler-Smith Graham.

A lo largo de las siguientes páginas, también se muestra que el crecimiento de las ideas no se produce de manera lineal, ni evoluciona de ese mismo modo, sino que se expande, a veces sin una forma definida, va y viene, se repite y con frecuencia supone un fracaso. La meta es la de buscar qué es posible construir con las posibilidades teórico-prácticas que se reúnen para crear propuestas nuevas, así como indagar acerca de las ideas, los indicios, los signos, y las necesidades generadas en propuestas anteriores. Esa manera de proceder hace cobrar conciencia de que este trabajo va a ser el germen de una futura investigación. Con un elemento central, el cuerpo y su presencia, se trata, con todo, de sentar las bases de un proceso creativo compartido y honesto con el espectador, enfatizando las capacidades de habla y escucha.

La necesidad de trabajar con el cuerpo, y con la idea de localización y lugar, de situación, con la observación de comportamientos y actitudes en relación a nuevos modelos y conceptos en un ambiente cambiante y móvil en el que los derechos y las ideas se cuestionan, inevitablemente se relaciona con varios referentes artísticos que comparten estas preocupaciones y que vamos consiguiendo a lo largo del trabajo.

Como apuntábamos, la investigación no se ha ido produciendo en paralelo ni de manera lineal en relación al desarrollo de la creación, sino que ambas se han entrelazado a modo de vaivén, en un constante ir y venir de una a otra, incluso yuxtaponiéndose o cruzándose. Ambas se han ido conformando alrededor del artista y el espectador como modos de matizar, concretar y producir la escritura del presente documento y la obra. De este modo se ha ido avanzando a modo de rizoma, sin un orden particular o un cronograma, y su crecimiento ha estado directamente conectado con el lugar, la experiencia y la gente. A base de varias propuestas, la investigación más teórica ha ido ayudando a generar un conjunto de conocimientos sugerente y subjetivo. Es importante destacar por ello que se debe inducir a la lectura de este trabajo final de máster como una acción, ya que ha sido construido de acuerdo con una serie de yuxtaposiciones de diversas ideas, lo cual supone, de acuerdo con el proceso creativo, que este trabajo debe ser comprendido como un juego, como algo susceptible de producir colectivo.

Por ello la manera de acceder a él, de interpretarlo y descifrarlo quiere ser algo cercano y coherente con la experiencia de Time Specific Sculpture, mostrando un contenido que sugiera una construcción del mismo a partir de una serie de piezas.

¿Jugamos?

El juego que plantea este trabajo de investigación no conlleva que para ganar haya que coincidir con las ideas que propone su autor, aunque este sea el objetivo. De hecho resultaría mucho más interesante añadir nuevas ideas y construir encima de la información proporcionada para dialogar y establecer criterios de contraste con las ideas que componen esta investigación. La estructura del documento pretende ser fiel con el objeto de la investigación para que desde él quepa la posibilidad de compartir las ideas, debatirlas y establecer un territorio conjunto de diálogo. Por ello, a excepción de esta introducción, las conclusiones y el anexo, todas las demás páginas están preparadas con un troquel que les permite ser seccionadas y separadas del libro con el propósito de que puedan ser mezcladas y ser leídas cada vez con un orden distinto. A continuación se encuentran las reglas de juego que cabe aplicar a este Trabajo Final de Master. Lo primero es sugerir al tribunal que realicen una cita, que se encuentren un día para jugar y realizar una lectura conjunta, para que ésta sea susceptible de ser compartida con otras personas de manera común el día que se proceda a la presentación pública de dicho trabajo.

El juego incluye:

- **Un tablero** donde se conectan los grupos y los capítulos con la idea central.
- Descripción de las **3 obras** realizadas durante el curso lectivo.
- **36 hojas** con capítulos que se pueden separar del libro.
- **1 caja** para depositar el documento y las instrucciones.

Participantes

El juego está planeado para los **3 miembros del tribunal**. A pesar de esto consideramos que se puede jugar bajo cualquier otro contexto, en el que probablemente se obtendrán distintos resultados.

Objetivo del juego:

Completar correctamente el mapa conceptual **al menos de un grupo** de la tabla con sus capítulos, con ello cada participante deberá leer **un máximo de 22 capítulos**.

Normas y consideraciones

1. La lectura deberá hacerse por turnos y girando en el sentido de las agujas de reloj de manera continua y circular
2. Cada participante deberá leer un capítulo cada vez con cualquier orden
3. Comenzará el participante que primero haya elegido un grupo de interés de los cuatro que se proponen
4. El tablero del juego se puede rellenar de manera individual o colectiva
5. El proceso que se propone es el de considerar los diferentes tipos de conexión entre los capítulos
6. El ganador se dará a conocer el día de la presentación.

-Durante la lectura cada participante podrá elegir hablar en voz alta o no, también escuchar a los demás o no

-Cada uno elegirá leer un capítulo las veces que él considere oportuno, pero cada vez que lo vuelva a leer tendrá que hacerlo durante su turno, contabilizando de nuevo respecto al total máximo de capítulos que él puede leer (como se ha indicado anteriormente 22)

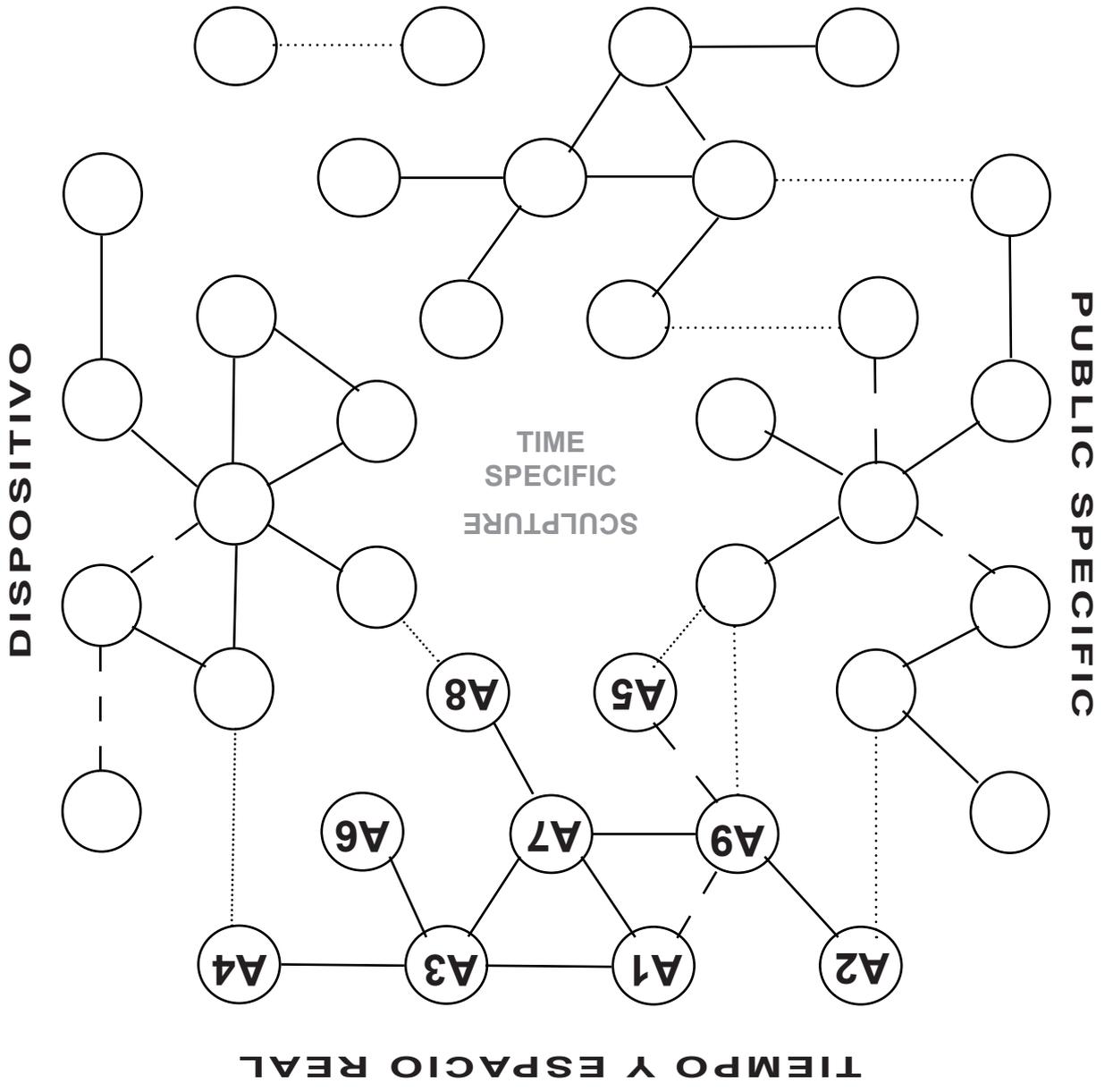
-Cada participante puede decidir rellenar el tablero antes de leer los 22 capítulos

-Entre los participantes es posible coincidir en los grupos de interés

-Si se adopta la decisión de establecer una cita para proceder a la lectura jugando, se considerará adecuado quedar con el autor del juego para que sea posible aclarar cualquier duda respecto a las normas, y para que éste pueda observar el proceso como parte de la propia investigación.



CONTEXTO vs CONTENIDO



Mesa Redonda para Artistas: es una acción interactiva que pretende sentar juntos a los espectadores con los artistas, cuestionando sus roles. La acción está planeada para ofrecer un problema y buscar soluciones. La organización de la mesa redonda intenta potenciar un dialogo creativo a través de sus particularidades. Los artistas se encuentran sentados en círculo con los espectadores situados de pie en el centro, limitando su vista. Para comenzar la conversación cada persona tendrá un mapa de la mesa redonda con informaciones de: nombres, posición en la mesa, “artist statement” y conceptos básicos para el diálogo. Los que tienen que dirigir la conversación serán los artistas, pero no podrán levantar la voz para dirigirse entre ellos, la información deberá encontrar su camino, a través de las personas, tal y como está representado en el esquema posterior. La solución del problema se encuentra en la estructura de la acción, en el modo en que se mueve la información para ser comunicada, en un intercambio de roles. La acción propone a los artistas participar en forma de juego en una conferencia que literalmente incluye al espectador. La duración aproximada de la acción es de media a una hora.

Silla Entera: es una intervención/instalación que pretendía conectar al espectador con la escena, remarcando el “vacío” de debajo de una de las sillas, situada en la segunda fila del patio de butacas y extender este espacio con una pieza hinchable. De este modo el espacio se hacía visible; por un lado se molestaba a uno de los espectadores que estaba sentado en esa silla, con el plástico entre sus piernas, y por otro lado se “obligaba” a un espectador de la primera fila a tener que sentarse en la silla desplazada y situada en la escena. Así, pretendíamos cambiarle el punto de vista y a la vez su rol de espectador.

HABLAME: es una instalación audiovisual monocanal, con cierto carácter performativo, la cual pretende borrar la línea que marcan los límites entre artista – obra – espectador, simplemente pidiendo al último hablarme, Utilizando simplemente un elemento (la escalera) para conectar el video con la realidad.

No queremos finalizar esta introducción sin realizar las siguientes advertencias:

- La página con el tablero de juego y las descripciones de las obras realizadas, junto con todos los capítulos se tienen que separar del TFM para poder jugar.

- Cada capítulo acaba con un párrafo que le conecta con los demás capítulos y a partir de unas palabras en negrita, ayuda a situarlo en el tablero. Hay tres capítulos (A4, A5, A6) que no tienen esta párrafo porque cuentan solamente lo que pasó durante las tres obras.

- En el texto se utilizan palabras y frases en inglés como: public specific, specific object, site specific sculpture, time specific sculpture, common people, artist statement, work in progress. Se ha optado por la versión inglesa de los términos para remarcar la diferencia de campo semántico en relación al tipo de trabajo que se propone y facilitar con ello la asociación con el significado derivado del sentido activo del propio término obra, que debe ser asociado a un término verbal y no a un sustantivo

- Además se hace uso de palabras que no existen o que son usadas solamente por otros autores y que reseñamos a continuación:

Participador: palabra utilizada por Helio Oiticica, espectador y participante.

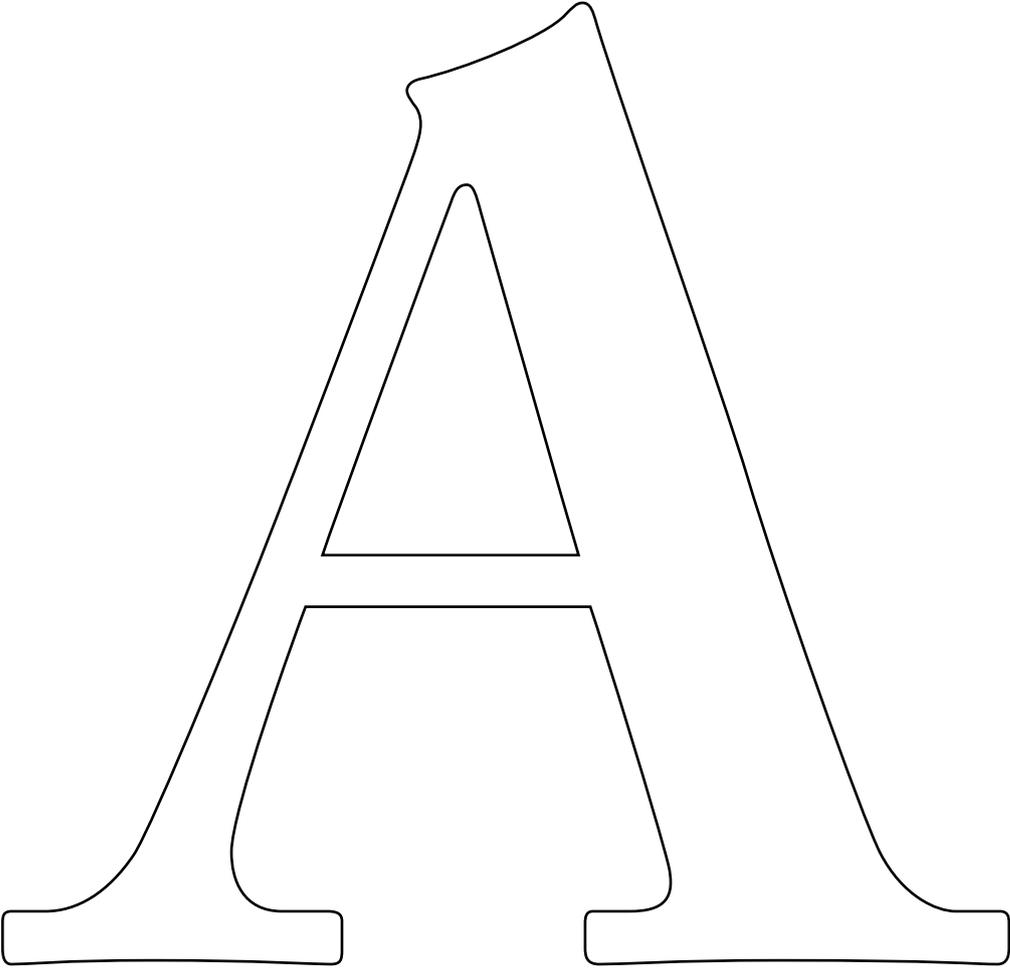
Propositor: palabra utilizada por Lygia Clark, artista que propone.

Situación: situación cuando sucede la interacción.

Participación: participar en la interacción.

- Por último hemos utilizado tanto la primera persona del singular como la del plural. Ello ha sido realizado con la intención de destacar cómo una experiencia de producción que es personal acaba por convertirse en una experiencia común que tiende a producir comunidad, y permite hablar de nosotros, al menos con posterioridad a la experiencia vivida de manera conjunta.

TIEMPO Y ESPACIO REAL





A.1

El Instante

El espacio y el tiempo real le confieren a la obra un carácter único y le proporcionan tanto sus especificidades como un lenguaje particular desde el cual se va a desarrollar un diálogo y una acción. Martel recuerda que Filliou ya valoraba, acentuando este carácter irrepetible y de unicidad que *el arte está dónde estás tú y en aquello que haces*³, por ello pretendía interrogar los conocimientos valorados como tales en la sociedad en relación a la validez de las ideas artísticas. Es así como incidió en un planteamiento de carácter tan epistemológico como social.

Aludiendo a esta idea comenzamos afirmando que es en ese momento - donde queremos situarnos, la acción que preferimos realizar es muy similar a la propuesta de Filliou. Pretendemos encontrar un modo de creación artística nómada, que ponga en movimiento el territorio, para encontrarnos siempre en el lugar en el que pueda estar la obra, en el que ésta acontezca, de manera similar también a la de Kaprow, que en *La educación del des-artista* comentaba que *el arte no se encuentra en el objeto, sino en el ojo del que lo mira*⁴. Es en este sentido como el encuentro artístico sucede en la distancia y la encrucijada que se genera entre el espectador, la obra y el artista, la cual permite crear conexiones, relaciones, tránsitos y devenires, más en concreto cuando las obras son presentadas en tiempo real y en un espacio convertido en lugar. En el quiasma entre ambos, la duración del proceso creativo es la duración de la propia acción.

Tras la realización de una obra en tiempo real se encuentra el deseo de un artista de presentarse en el mundo mediante su propio cuerpo y de mantener éste en relación con los demás, un deseo que implica normalmente a un público que participa en la acción propuesta generando algún tipo de diálogo con la comunidad. El artista afirma mediante su acción su presencia en relación con su entorno material e inmaterial. También existen casos en los que a partir de la propuesta artística se pretende exponer el propio proceso de creación y dejar al público situarse en esta nueva estructura para construir sus propias relaciones e interpretar de manera particular la situación. El artista, entonces, a partir de lo que sucede, explora las nuevas relaciones que se generan en su entorno.

En el año 1990 en Quebec y en el número 47 de la revista *Inter-art Actuel*, se publicó un artículo titulado "Material: Maniobra"⁵ de Alain Martin Richard. En

3 Martel, R. *Arte, acción*. Ed. UAM, Unidad Xochimilco, División de Ciencias y Artes para el diseño. México 2008. pág.78

4 Pérez Royo, V. "Caminar entre arquitecturas invisibles. Comentario de Here whilst we walk de Gustavo Ciriaco y Andrea Sonnberger" en *Revista Cairon*. Madrid 2009. pág.241

5 Martel R. "Material Maniobra". en *Fuera de Banda*. numero 5. Valencia 1998. pág.2

él se destaca el concepto de la maniobra como un movimiento artístico que se encuentra fuera de las instituciones y que había sido iniciado por centros gestionados por los artistas de la ciudad de Quebec con la intención de que fueran “mani-obras” de arte realizadas en tiempo y espacio real.

Las maniobras, como obras realizadas fuera de los sitios pensados como espacios expositivos, situadas en entornos urbanos, espacios públicos y lugares cotidianos, no querían ser, sin embargo, ni productos ni espectáculos. Sus autores no pretendían conformarse como el centro de interés y las normas se gestaban en el propio movimiento que daba lugar a las mismas. Querían impulsar un terreno de interactividad e intersubjetividad. Su resultado estaba basado en la espontaneidad de sus participantes potenciales, que no reaccionaban bajo ninguna razón global, pero que generaban su percepción a partir de las nuevas circunstancias, produciendo estrategias y reglas que destacaban su actitud y comportamiento en la realidad.

Tenemos que decir la verdad sobre el arte y el objeto artístico. Esto no significa que debemos buscar la verdad en lo que es posible comentar de una obra o en su resultado de narrativa de ficción. Como en una **maniobra**, debemos pensar en dejar de mirar el objeto artístico como un producto para el consumo o como un espectáculo, como una parte del sistema capitalista al que estamos sometidos, si es que criticamos este sistema. Decir la verdad sería más bien aquí dejar a los demás “participar en”, o conocer el proceso creativo de la obra, para que pueda sentir las alternativas que éste propone, para provocar la desestabilización de los modelos tradicionales, como sucede en la **presentación** o la liberación de los condicionamientos sociales impuestos. Una verdad artística aquí propone situar al mismo nivel al artista y al espectador, para compartir un tiempo, una **situación**, para permitirles aprender uno del otro.



A.2

Tiempo Perdido

Lo que suele suceder cuando el público tiene que participar en una acción mediante un procedimiento artístico es que éste intenta imaginarse el devenir antes de vivirlo, lo cual acaba por imponerle una imposibilidad: la de sentir cualquier cambio. Nos acostumbramos, en relación a las situaciones cotidianas, a responder mediante actos socialmente codificados, casi reflejos. Esto se muestra en el hecho de que existe *una diferencia de niveles de como uno actúa en su vida privada y en su vida como hombre social* ⁶. La acción planeada debe sorprender al participante, aprovechar su necesidad de responder en el momento, para ayudarlo a crear una respuesta distinta en cada instante, este tenderá a fijarse en todo lo que sucede a su alrededor y a dejarse llevar por una *situación* creada por la atención en cada acontecimiento y en la interacción con los demás. Con ello se trata de iniciar un proceso en el que compartir el proceso creativo, dejar crecer distintas relaciones por el lado de los participantes sometidos a la obra y la creación. En este mismo sentido Lygia Clark desarrolla un arte de *reciprocidad carnal*⁷ Como en una maniobra, la artista propone distintos modos de relación entre personas y objetos en acciones de grupo donde el conocimiento está siempre enfocado a la relación.

Augusto Boal⁸ escribe en relación a Proust y a su *En busca del tiempo perdido* que éste se refiere al tiempo en el que hemos vivido una experiencia incontrolable o sin capacidad de dirigir, una experiencia sujeta a circunstancias imponderables. A través de la memoria podemos revivir esta experiencia, valorar lo vivido, limpiarlo de todo lo que no era esencial y así reconquistar este tiempo para nosotros. Es en este proceso que los actores se entrenan para poder entrar más rápido en su papel, interpretar mejor al héroe, sometiéndolo en su subjetividad, y poder reaccionar frente a cualquier imprevisto. Pero en la vida real solemos reaccionar adoptando una postura ya pensada de antemano, conforme a las convenciones sociales, cómoda, protegiendo así nuestras ideas y nuestra subjetividad para evitar cambios que puedan ocasionarnos algún daño. Para que un observador pudiera prever el devenir de un estado de conciencia no bastaría con que se lo imaginara, tendría que haberse introducido en él, conocer todas las modulaciones que adopta a lo largo de su desarrollo, en suma, haberlo vivido, pero entonces no estaría estableciendo una previsión, sino viviendo todos y cada

6 Oiticica, H. *Escritos Helio Oiticica*. Compilados por Galerie Nationale du Jeu de Paume, Pojeto Helio Oiticica, Witte de With. Ed Alias. Mexico 2009. pág.22

7 Ardenne, P. *Un arte contextual*. CENCEAC. Murcia 2006. pág.123

8 Boal, A, *Teatro para actores y no actores*. trad: Mario Jorge Merlino Tornini. Alba. Barcelona 2001. pág.119-122

uno de los momentos hasta la realización previa de lo que podría anticipar.

Para evitar las respuestas automatizadas, el dispositivo planteado como obra debe sorprender al participante, aprovechar la necesidad para responder en el momento que se pueda quedar sin palabras para ayudarlo a crear una respuesta distinta en cada momento, sometida a la objetividad de las circunstancias y las subjetividades de los demás. Tenderá por ello a fijarse en todo lo que sucede a su alrededor y dejarse llevar por una posible *situación*. Nuestra subjetividad está sometida a la objetividad de la realidad al saltar fuera e introducir la obra en ella, y encuadrar en la realidad objetiva los conceptos mezclados con cosas insignificantes o inadecuadas, menos esenciales. En esta mezcla, o simplemente en la yuxtaposición de circunstancias conceptos y acciones es donde nos podemos encontrar con una percepción distinta de nuestra vida cotidiana. En palabras de Helio Oiticica se trata de crear una experiencia suprasensorial: *el participante es trasladado fuera de su campo habitual hacia un campo extraño que despierta sus campos interiores* ⁹

9 Oiticica, H. *Op.Cit*, pág.10



A.3 Relación – Reacción – Interacción - Situación

- **Mis manos se sienten muy raras en este momento. No saben cómo actuar o como moverse, diría que se sienten culpables.**

- **Los ojos son mi cuerpo y la evolución, ¿qué podría insinuar la evolución?**

- **¿Puedes indicarme una deformidad de tu cuerpo que la podamos considerar como un signo de evolución?**

- **Mis zapatos son la evolución, como un extremo más de mi cuerpo.**

- **¿Y la belleza, existe algo más importante que su naturaleza?**

- **Los cigarrillos son la belleza, otra extensión de mi cuerpo, esta vez de mi mano.**

- **¿Y lo Inmortal, y la creatividad, y la salud? Si ya he lavado mis dientes!**

figura 1: Trozo con el cual empezaba la acción “diálogo social-corporal”, Montreal Canadá, Diciembre de 2011

La clave para empezar a tratar al espectador como parte de la obra arrancó de una preocupación para situar y relacionar mi propio cuerpo con su entorno y viceversa; quería buscar el entorno en mí, establecer una experiencia que se pudiera compartir y pretendía establecer una comunicación con los demás. A partir de algo inmaterial y una acción concreta, como son los pensamientos o el habla, conseguí intervenir en, o generar situaciones para desestabilizar ciertos momentos, unas situaciones en las que los participantes y el artista se encontrarán sometidos a través de su propio cuerpo a unas estructuras que les limitarán o desorientarán para sorprender y crear a partir de una acción concreta. En esos momentos el comportamiento individual y colectivo se producen a la vez, y establecen esta conjunción coadyuvando en la génesis de algo nuevo e imprevisible. Hablar y preguntar en la presentación de una obra escultórica frente a un tribunal transformó el mismo diálogo en obra durante la acción “diálogo social-corporal” realizada en Montreal. Como en un acto de habla performativo, el dialogo funcionó como un modo de provocar una experiencia de la ciudad, como resultado de uso interrogantes que permitían para abordar la experiencia vivencial del propio cuerpo con otros organismos, como una condición de la ciudad. En el *diálogo social-corporal*, a medida que las preguntas van creando una *situación* peculiar, provocan reacción y es entonces realmente cuando el habla consigue verse, obtener cuerpo y ser la obra.

Cada **instante** es distinto y depende de la reacción de los demás, todo empieza en un lugar determinado o unas circunstancias determinadas para crear una situación que con una **maniobra** se vuelve **situación** en manos de sus participantes, los cuales libremente empiezan modificando su resultado al tiempo que van descubriendo el procedimiento creativo, como en la **Mesa Redonda para Artistas**, y encuentran respuestas en su interacción con los demás, su entorno o a través del artista que también esta presente en la obra, como en **HABLAME**, con más o menos nivel de interacción cada vez. Incluso la posible salida de uno de la obra o su negación a participar forman parte de las respuestas, interactuando con los demás.



A.4

Mesa Redonda para Artistas



figura 2: Mesa Redonda para Artistas (encuentro), Solar Corona, Valencia, Diciembre 2012.

En el III Encuentro de Creación Escénica Contemporánea participé con una propuesta específica, la de una experiencia producida por un juego, que partía de una forma de diálogo tradicional (como es una mesa redonda), para alterar sus propias normas, desorientar a sus participantes y producir algo nuevo. Esta mesa redonda, pensada para los asistentes al encuentro, situó juntos artistas y público para hablar sobre un tema que incluía a los dos: “Qué ofrece el artista a la ciudad y qué ofrece la ciudad al artista”.

Una imagen general de este juego realizado en el solar Corona, Valencia, incluía a 9 artistas (entre ellos: directores, performers, músicos, artistas visuales, comisarios y teóricos), que se encontraron para crear un discurso. Cada artista ocupaba una silla de la mesa redonda y estaba lo suficientemente lejos de los demás como para no poder comunicarse sin gritar (la única norma del juego fue la de no gritar). También incluía al público situado de pie en el medio del círculo que marcaban las sillas, actuando como portadores de la acción y de la palabra de los artistas, generando un flujo de información con sus cuerpos. Durante el encuentro las normas de la mesa redonda sufrieron múltiples transformaciones por parte de los artistas sentados, los cuales ingeniaban desde un principio y a medida que pasaba el tiempo, varias formas de comunicación alternativa; partiendo a veces de la comida, los colores, el azar y las palabras sueltas, el intercambio de sillas y lo absurdo. Lo que añadió a la imagen de la mesa redonda un carácter algo más lúdico, pero aun así, tremendamente marcado por la impotencia, desde su parte, para controlar toda la cantidad de información que produjeron. Una vez dicha información traspasó el filtro del público, sufriendo distintas interpretaciones, volvió hacia ellos justo al final de la acción. Fue entonces cuando se dejó ver el papel del espectador como co-creador del diálogo y de la obra, y cuando apareció la fuerza del público sobre la producción artística. De este modo aconteció la solución (el diálogo) para el tema propuesto desde un principio.



A.5

Silla Entera

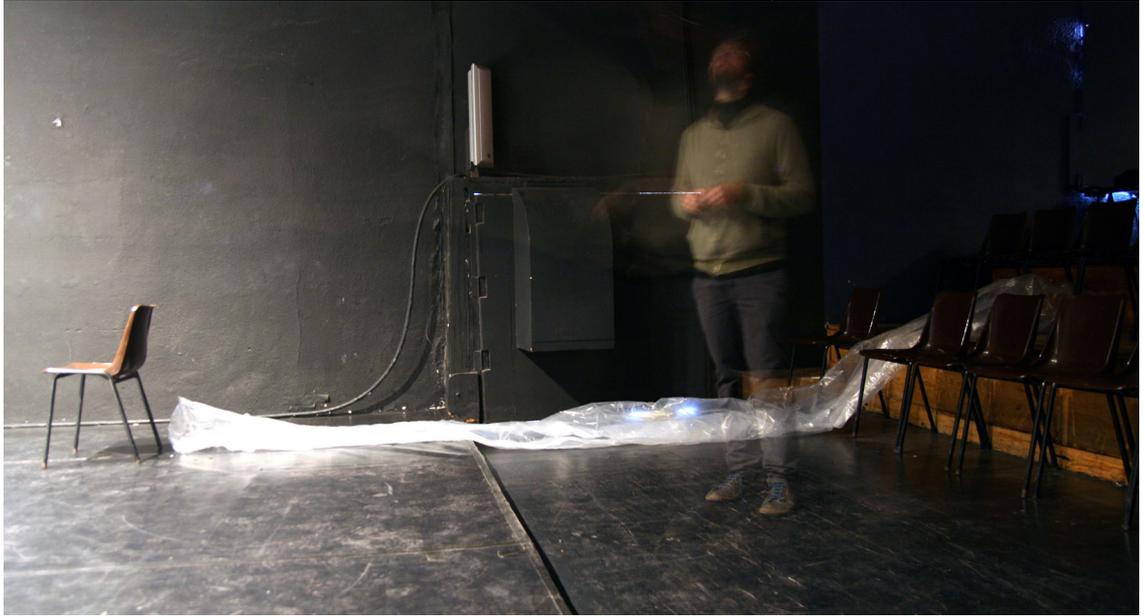


figura 3: Silla Entera (instalación), Carmen Teatro, Valencia, Enero 2013, antes y durante la actuación.

“La silla entera” es una acción/instalación realizada junto con Rosana Sánchez Rufete, planeada y producida para intervenir en el Carmen Teatro, en Valencia durante la actuación “A 4patas”. En ella dos espectadores fueron elegidos aleatoriamente y guiados a su silla al inicio de la actuación, cuando todos los demás buscaban su asiento. Su silla iba a ser desplazada por un hinchable hasta alcanzar el escenario. La experiencia “privilegiada” no cambió el rol de “espectador”, a pesar de que la persona estaba sentada en la escena, (tampoco cuando sonó su móvil en la mita de la actuación), pero cambió su mirada, colocándola cerca del esfuerzo del actor, para compartir miedos y energía. Esa composición estableció cierta conexión entre dos espacios del teatro, entre dos personas elegidas, entre el espectador y el performer. Por su parte, el espectador elegido tuvo una experiencia mezclada, en la que intervenía algo de los dos roles, ya que por una parte, se sentía espectador, y además, especial, ya que debía prestar una atención mayor que los demás, pero también se consideraba un actor cuidando sus movimientos, consiguiendo de esta manera una percepción elevada y distinta de todos los otros, en cada instante.

La obra se ha dado como resultado de la unión de las obras previas de ambos autores. Por un lado se trabajó a partir de los objetos que componían la sala, elaborando y extendiendo sus espacios en negativo para así poder cuestionar la habilidad del cuerpo para situarse adecuadamente, y por otro con la idea de crear un tipo de situaciones dentro de unas circunstancias determinadas para producir un diálogo y una experiencia distinta. Con ella se pretendía conectar al espectador con la escena, haciendo visible el espacio que les enlaza; por una parte se molestaba a uno de los espectadores que estaba sentado en esa silla, con el plástico entre sus piernas, y por otra se “obligaba” a un espectador de la primera fila a tener que sentarse en la silla desplazada y situada en la escena.



A.6

HABLAME



figura 4: HABLAME (instalación audiovisual, monocanal), UPV, Valencia, Junio 2013.

Dentro de un contexto familiar – universitario- presenté por primera vez la instalación audiovisual “HABLAME”. El espacio estaba iluminado solamente por la luz blanca que reflejaba en la sala la proyección del video, una secuencia de 9 minutos, donde una imagen del artista miraba al público durante los primeros 4 minutos antes de subir a una escalera y dejar la mitad de su cuerpo fuera del plano. El video grabado en la misma sala, representaba al artista y la escalera a tamaño real, en una escena que se repetía en el espacio real de manera exacta, como si fuera un espejo, pero con la presencia del artista sustituida por la del espectador. Entrando en la sala, la gran mayoría de los espectadores, primero se pararon observando unos minutos el video antes de decidir subir a la escalera buscando a completar su visión sobre la obra.

Una vez encima de la escalera el espectador probaba unos auriculares que emitían la voz del artista cuando él hablaba en el video. Cada uno de ellos se enfrentaba de distinta manera a la segunda parte de la pieza. Habían momentos en los que al ver la escalera vacía uno subía pero no oía nada porque simplemente el artista estaba abajo mirando a los demás sin hablar. Otros momentos en que después de esperar que el artista del video subiera a la escalera para hablar, el espectador trataba de responder a cada palabra en voz alta dialogando con el video. En la mayoría de los casos se esperaba primero a entender lo que se decía para luego encontrar el momento y explicarlo a los demás o comunicarlo directamente desde arriba. Pero también se dio el caso en el que quien se encontró encima de la escalera no pudo reaccionar, siendo intimidado o engañado, porque en realidad no podía responder a un video y si hablaba en voz alta se convertiría él en la obra o en el centro de interés para el resto de la sala.



A.7

La Maniobra

La investigación de los artistas se fundamenta sobre bases que no son las puramente formales; es la intención, sociológica, antropológica, filosófica, la que inicia un cuestionamiento de la realización del proceso artístico.¹⁰

El año 1984 Alain Martin Richards recibe por correo una pieza de rompecabezas, de parte de Jürgen O. Olbrich. Una sola pieza con el número de 742 que formaba parte de un rompecabezas inmenso que no se conoce el número total de piezas. Como una maniobra inmaterial este rompecabezas permanecerá siempre en piezas separadas, alguien podría reunir todos estos fragmentos generando una comunicación activa.¹¹

En la documenta del 1987 los NÓMADAS habían montado un quisco de distribución de vinos que se llamaba City souvenir. Esta maniobra interpelaba sobre todo al comportamiento, en el quisco se repartían vasos de vino gratis con la única regla que el último paga toda la botella, sino no se podía seguir sirviendo.¹²

Richards destaca varias características del concepto de la maniobra, las cuales se ven reflejadas en distintos momentos de la historia. Esta se sitúa en el lugar contrario de la institución y existe desde el momento en que la actitud artística se instala como un comportamiento. La maniobra como una propuesta de investigación artística tiene sus propios orígenes, propone un pensamiento diametral y con una actitud experimental se mueve en relación dialéctica con la institución.

Desde la reconstrucción de los códigos estéticos de los futuristas y una pura voluntad de desestabilización por parte de los artistas dada, se pueden remarcar más características que coinciden con el concepto de la maniobra, como la ausencia de la estética y de la profesión, siendo el dadaísmo una larga protesta contra la escuela, o incluso aquellos elementos que buscaban cambiar la función del arte. Los dada también pretendían construir una actividad que no fuera ni mero espectáculo, ni tampoco una actividad puramente expositiva, cuestionado también con ello el producto final y su valor. En la misma línea que la maniobra los constructivistas rusos pensaban que el arte es un producto social que debe responder a problemas concretos. Además muchos artistas activistas

10 Martel, R. Desestabilización del modelo imperante. en *Fuera de banda*. numero 5. Valencia 1998. pág.38

11 ibid pág.39

12 ibid pág.42

comparten la visión que la obra artística no se puede ver como un producto que tiene valor económico. Happenings y experiencias lúdicas vuelven a rechazar el estatus profesional del artista y la rentabilidad efectiva del producto final. Y artistas como Beuys o Filliou piden la implicación directa del arte en la vida humana.

La maniobra emancipa porque el desvanecimiento de los códigos postula una liberación total [...] Así el artista no será más “especialista”, más bien será un bricoleur, en el sentido que le da Levi-Strauss: el bricoleur es apto para ejecutar un gran número de tareas diferentes.¹³ Es que al artista ya se le puede permitir cambiar estilo, parar de hacer arte o volver a hacer.

Podemos resumir que la maniobra es una investigación artística que pide una continua experimentación de las ideas artísticas con su entorno, fuera de los espacios pensados para el arte. La apropiación de una **situación** genera una **imagen ambiental** que busca la desestabilización de los modelos propuestos por la institución (como el modelo de la **presentación**) y no ve el resultado artístico como producto con valor, ni tampoco como un espectáculo, más que todo trata de explicar el **instante**, en vez de innovar. Esto es lo que vino a hacer Maurizio Cattelan en el año 1999, cuando consigue reunir dinero para financiar “The 6th Caribbean Biennial” con propuestas site specific de varios artistas conocidos, bienal que finalmente consistía solamente en pagar las vacaciones de estos artistas en San Cristóbal.¹⁴

13 Martel, R. *Op. Cit.* pág. 77

14 Coulter-Smith, Graham. *Deconstruyendo las instalaciones*. Brumaria13. Barcelona 2009. pág.21



A.8

Imagen Ambiental

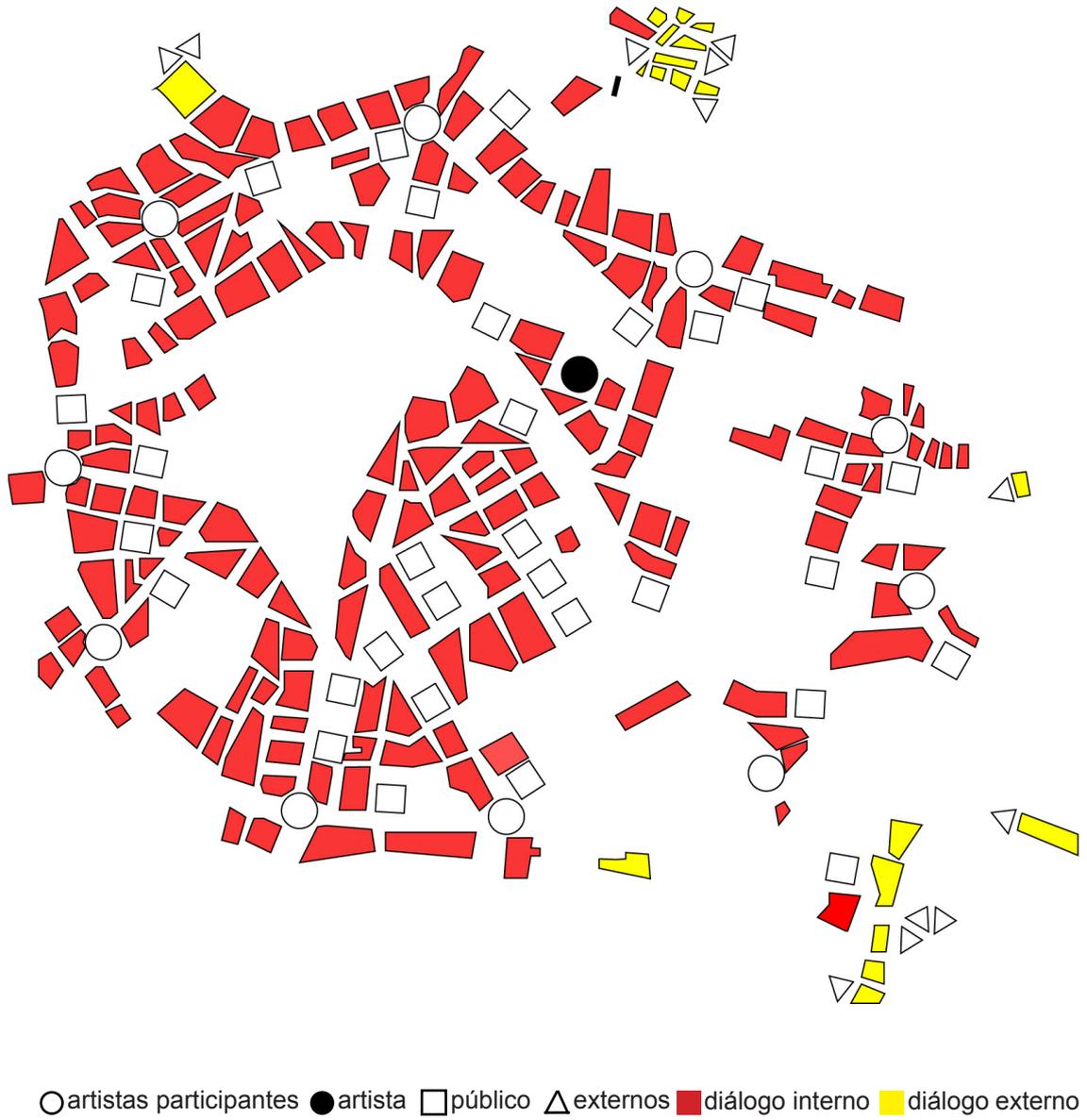


figura 5: Imagen ambiental de la Mesa Redonda para Artistas

Para reconstruir lo que, también, han sido las experiencias a partir de las obras realizadas durante mi investigación en Valencia se pueden exponer unos recuerdos de lo que supuso la experiencia personal en contraste con una imagen general de las relaciones y los movimientos que surgieron. En estas ocasiones las propuestas generan distintos recuerdos en cada uno de los participantes, y para articularlos es necesario orientarse entre lo que es una imagen del lugar, tu propia reacción y las respuestas de los demás. Es un recuerdo que varía, como la *imagen ambiental*,¹⁵ que según Kevin Lynch¹⁶ en “La imagen de la ciudad”, es la de una realidad variada y flexible que permite adaptarse a cambios y a nuevas experiencias. De este modo se genera una imagen que se encuentra vinculada con el proceso de orientación en el espacio en que vivimos, que es producida a partir de recuerdos de experiencias anteriores, de relaciones e interacciones con nuestro entorno, además de una sensación inmediata. Igual sucede en un proceso de creación artística, en donde la obra se produce a partir de las experiencias del artista, su relación con el material y su entorno y, además, a través de unas decisiones instantáneas. Entonces un recuerdo global de la mesa redonda en este caso, puede también formar parte de su propio proceso de creación, colectivo e individual a la vez, como una combinación de deseos y decisiones instantáneas, con un movimiento del diálogo mediante el cuerpo de sus participantes.

Mediante la imagen ambiental se trata de situarse en un entorno o **comunidad** a partir de muchas subjetividades distintas. Lo que una **maniobra** produce es una realidad que dispone varios elementos para identificarse o diferenciarse. Finalmente se trata de encontrarse uno mismo entre las situaciones producidas o en el proceso creativo. *Es cuando la obra como entidad desaparece y se instala en la conciencia del espectador, alterando su percepción cotidiana.*¹⁷

15 Imagen ambiental se refiere a lo que Kevin Lynch define como: representación mental generalizada del mundo físico exterior que posee un individuo.

16 Lynch, K. *La imagen de la ciudad*. trad. Enrique Luis Revol. GG Reprints. Barcelona 1998. pág.12-13

17 Perez Royo, V. *Op. Cit.* pág.249

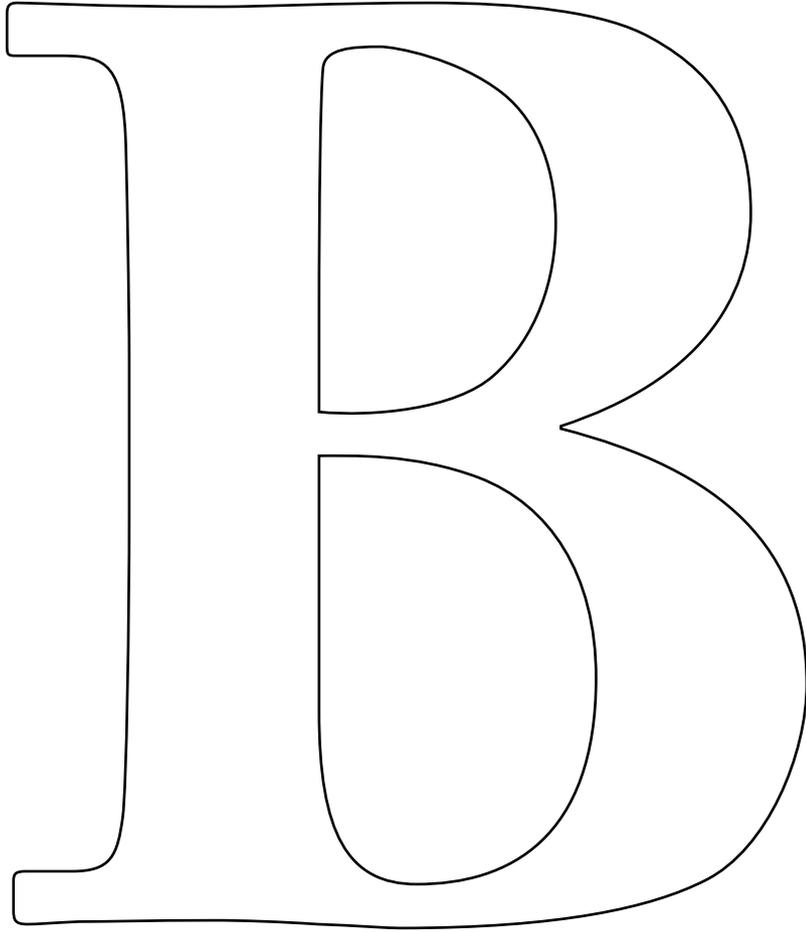
Dos acciones anteriores en Montreal fueron realizadas durante la presentación de mi obra escultórica frente a un tribunal. Una de estas proponía moverse desde un punto del edificio¹⁸ a otro, realizar un recorrido a partir de pensamientos escritos proporcionados en un mapa no convencional, distinto para cada uno de los miembros de dicho tribunal, pero describiendo un único recorrido. La duración prevista para la realización del mismo eran 15 minutos. En *Va thinking Map* el texto escrito perdió totalmente su utilidad y su significado, el participante fue creando con palabras un espacio distinto.

El dispositivo principal yuxtapone dos acciones simples por si solas (leer u orientarse) para alterar la percepción de la lectura y del espacio al mismo tiempo. El mapa con las instrucciones que lleva consigo el espectador, añade un espacio para los pensamientos, mediante el cual se puede causar un cambio en la percepción del entorno, alterando así la orientación.

En Montreal resultó efectivo intervenir en actos públicos, aprovechando sus particularidades y el **tiempo perdido**, para provocar la reacción y la participación del público. La presentación de proyectos artísticos frente a un tribunal proporcionaba a la **maniobra** de unas características específicas. En aquella ocasión el jurado se encontraba obligado a asistir, observar y generar preguntas sugerentes, comentarios constructivos y creativos, les gustara o no lo que estaban mirando. Era entonces, cuando se debía hablar y cuando se hizo posible que se quedaran sin respuesta o que la reacción silenciosa se convirtiera en respuesta, y la propia pregunta en obra de arte (*diálogo social-corporal*). En ese momento se trataba de encontrar la orientación para no perderse entre espacio y palabras (*VA thinking Map*). Del mismo modo que se podía ver durante la intervención de la **Silla Entera** el silencio del espectador privilegiado.

18 “VA building”, era el edificio de las artes visuales donde se realizaban las presentaciones de los proyectos en Concordia University en Montreal.

PUBLIC SPECIFIC





B.1

Specific Object



figura 7: Soft Light Switches - "Ghost Version" II (Canvas filled with kapok; gesso and pencil 119.4x119.4x30.5 cm), CLAES OLDENBURG 1964-71

Donald Judd en su texto sobre “objetos específicos” escrito en el año 1967 menciona la necesidad de varios artistas de saltarse las líneas claras que marcan pintura y escultura tradicional. No se trata de obras en dos o tres dimensiones, tampoco de representaciones o apropiaciones. La necesidad de un grupo amplio de artistas está en poder trabajar con la cualidad o la cantidad que pueden ofrecerles nuevos materiales industriales, nuevos objetos de la vida cotidiana al alcance de cada uno, una necesidad para construir desde la nada, poder llevar desde no ser a ser, aprovechar estos materiales no por su uso o significado, tampoco por su forma o características. Esta necesidad trata de aprovechar nuevos materiales para crear algo que no existía anteriormente ni había generado una necesidad respecto a su existencia. Algo que responde al deseo de crear nuevas percepciones de la misma realidad, nuevas maneras de sentir y ver las mismas cosas y aprovechar las nuevas circunstancias. Crear experiencias, sin formas ni estructuras, experiencias que se deben percibir en su totalidad. Estos materiales nuevos al alcance de cualquiera son específicos por la relación construida a partir de su uso diario. Esta nueva forma de hacer, trabaja en el espacio real y con el espacio real. Puede usar cualquier material cambiando su forma a color, o no. Solo necesita ser interesante en su totalidad.

Con las palabras de Donald Judd los materiales industriales son específicos. Si se usan directamente son más específicos, pueden **saltar fuera** de su utilidad e **implicar** al espectador por su cotidianidad. *El vinilo en las obras de Oldenburg parece como es, pulido, flácido y un poco desagradable, es objetivo, pero es flexible y puede ser cosido y relleno de aire o ceiba y colgados o al suelo, hundidos o en colapso.*¹

1 Judd, D. “Specific objects”. en Thomas Kellein, *Donald Judd: Early Work, 1955-1968*. D.A.P. New York 2002. Pág.189



B.2

Saltar Fuera

Cuando los artistas consiguen salir fuera del cuadro y los géneros tradicionales, buscan otros modos de crear experiencias y acercarse al mundo nuevo, responder a estas necesidades emergentes, descubren la potencia que puede tener el arte hacia la realidad. Para los artistas el arte siempre ha sido más atractivo que la verdad. Saltar fuera es un modo de poner a prueba los conocimientos de la sociedad en relación con estas nuevas ideas del mundo artístico. Aquí se propone salir del espacio de la galería o del estudio del artista para llegar a un público más amplio, introducir el arte en la vida cotidiana y conseguir experiencias y reacciones en tiempo y espacio real, cambiar el mundo.

El hecho de realizar una obra in situ genera un compromiso personalizado por parte del artista. *Desde el momento en que la actividad artística se aplica como un hacer más que un producir está claro que es la situación, como lugar y espacio de una utopía o de un (por)venir, la que se envuelve de un comentario, en el sentido donde la presencia es un universo informativo por su sola calidad de presencia.*² De modo que a veces sucede con las esculturas y el arte en los espacios públicos, que responden una necesidad de algunos artistas de comunicar sus ideas a la sociedad. Esta idea es evidente que posee una larga trayectoria, y respondía a un modo de proceder que pretendía democratizar la manera de ver y comunicar lo artístico en relación tensa con la institución, muchas veces incluso dentro de ella. No obstante en ocasiones esta tensión se ha puesto de manifiesto, como ocurrió con la escultura de Richard Serra, *Tilted Arc*, un Site Specific Sculpture en la plaza Foley Federal en Nueva York en el año 1981. El artista puso en prueba las relaciones del arte y la sociedad, buscando reivindicar los espacios, su uso y la necesidad artística en ellos.

Personalmente valoramos que el *Tilted Arc* ha pasado de ser Site Specific Sculpture a ser Time Specific Sculpture en el momento que los usuarios diarios de la plaza deciden pedir su desplazamiento. En un principio Serra consiguió cambiar la percepción del espacio de la plaza Foley Federal para sus usuarios, trabajadores de Jacob Javits Federal Building, evidenciando desde su anulación los recorridos diarios, rompiendo el espacio, imposibilitando cruzar la plaza sin rodear la escultura, cuestionando la utilidad de una escultura pública y la propia función de la plaza, como punto de encuentro o de tránsito. Y es aquí donde aparece el conflicto, donde se produce una preparación para enfrentar dos comunidades con fines distintos y probar la supuesta democratización del arte, creando así una experiencia que de verdad pone a prueba el conocimiento de

2 Richard M. *Op. Cit.* pág.86

la sociedad en relación con las ideas artísticas nuevas. *Hoy es un día de satisfacción para el pueblo, porque ahora la plaza se devuelve al pueblo con pleno derecho*,³ decía William Diamond en su discurso, para defender el desmantelamiento de la escultura y el triunfo de la realidad sobre el arte

Rafa Tormo, artista Valenciano, plantea con la *Implosión Impugnada número 15B*⁴ una situación donde el **espectador** intenta poner en relación voluntades heterogéneas. Una acción de experiencia personal, irracional e intransferible y además desde el arte. Donde no hay objeto, pero hay funciones que se ponen en sentido en el mismo momento que se activan. Dicha **propuesta específica** fue realizada durante las Jornadas de Creación Escénica Contemporánea, en la Calderería, un garaje de techo alto en el bajo de un edificio residencial. Los voluntarios, que se disponían formando círculos concéntricos, sentados, ataviados con monos de trabajo rojos, lanzaban diferentes cargas pirotécnicas que iban prendiendo en el centro del espacio al ritmo que los propios voluntarios habían decidido con anterioridad. Como podemos imaginar el sonido ha hecho partícipes en la acción sin su voluntad, a los vecinos, generando un conflicto que llegó a involucrar también a los dueños del espacio. En realidad hizo saltar fuera los habitantes de la finca generando una oleada de reacciones que resulto tan efectiva, que las jornadas tuvieron que cambiar de lugar, sin poder controlar lo que la implosión impugnada había producido. La experiencia artística expandida en varios niveles de la realidad pone a prueba y somete a una acción, a los artistas, a los participantes y a los demás espectadores.

3 Deutsche, R. "Agoraphobia". *Evictions: art and spatial politics* 1996: 269-327. 1996 pág.291

4 <http://rafaeltormoicuenca.blogspot.com.es>, Fecha de consulta 1/7/13



B.3

Common People

La canción “Common People” del grupo Estadounidense “The Pulp”, está describiendo como una chica (Griega) que estudia escultura en San Martin College, desea vivir de la misma manera que una persona “común”, aunque ella es completamente distinta. Según el cantante, para acercarse a las personas comunes uno debe dejarse llevar por cualquier cosa que le incomoda, debe saber lo que estas personas quieren, y sustituirlo con lo que los otros valoran como “cool”. No se trata de imitar su estilo de vida sino de compartir los mismos deseos bajo las mismas condiciones. Podíamos ver como en la imposibilidad que nos presenta la canción de Pulp se reflejan las preocupaciones de Augusto Boal⁵ en la estructura dialéctica de la interpretación, y a la hora de la construcción de un personaje por parte de un actor. El debe basarse en características dinámicas, dialécticas y conflictivas, como es la voluntad y el deseo de cada personaje. Es más, no se debe preguntar quién es alguien, sino que quiere. Qué quiere conseguir y de qué manera en concreto. La voluntad en este caso no sería igual que la idea, pero esta sólo podría obtener su concreción en una voluntad concreta y en circunstancias determinadas.

Muchas obras acogen un determinado tipo de público en una situación o lugar particular. Tiene la misma importancia reconocer las características del lugar y del momento que las singularidades del público. Debemos conocer al público si nos interesa que este interiorice lo que debe hacer, o si elige implicarse en una situación creada por el artista, en vez de solo mirar. Acercándose en lo que puede buscar en un momento determinado y trabajando sobre una voluntad concreta se podían crear situaciones dinámicas, dialécticas y conflictivas que impliquen al futuro espectador. Como en el carácter de un personaje ficticio, interesa ser objetivo y subjetivo a la vez, crear conflictos internos de voluntad y noluntad, sobreponer acciones y deseos contrarios para provocar una elección una durante la acción. En el metro de Paris, Ivan Argote un artista emergente colombiano que trabaja en Francia, con su obra *Birthday*⁶ pretende ser un turista que pasa su primer día en la ciudad, buscando gente para poder celebrar su cumpleaños. El artista aprovecha el momento y lugar en el que mucha gente desconocida se reúne en un espacio común y cerrado, para pedirles cantar “cumpleaños feliz” y así no pasar solo ese día especial. Es en un ascensor del metro donde en un simple video graba como todas las personas, las que quieren cantar o no, juntas, consiguen transformar la noción de este espacio, crear un lugar más familiar y

5 Boal, A. *Op. Cit.* pág.123-133

6 <http://www.ivanargote.com>, Fecha de consulta 1/7/13

actuar por un deseo común, creando así junto con el artista su pieza, compartiendo una voluntad concreta en circunstancias determinadas, eligiendo, en relación a las circunstancias, como deben o desean actuar.

Conocer mejor al público, para pedir la participación y preparar una experiencia la cual como espectador se le propone contraponer, **el desear y el actuar**, por obligación o por una voluntad propia, actuar y ser la obra, entrar y salir de ella cuando uno quiere. Del mismo modo en el teatro de lo oprimido, Augusto Boal⁷ organiza las propuestas de **apropiación** de escenas cotidianas de dos maneras, en el Teatro Invisible (son actuaciones en lugares cotidianos, que tienen actores profesionales y guión) en las que el espectador participa involuntariamente, porque simplemente para él son parte de su realidad, y en el Teatro Foro (donde el espectador elige entrar en una propuesta escénica que se ha preparado por los actores y su comunidad para opinar bajo unas normas determinadas como en un juego, entre temas lo real y la ficción de la actuación).

7 Boal, A. *Op. Cit.* pág. 49-85



B.4

Espectador Emancipado

Espectador y actor no son papeles intercambiables, sino roles en los que se comparten a un tiempo. Cuando el público asiste, está participando con su propia interpretación en la obra. Además debemos reconocer que cualquier espectador es ya un actor de su propia historia, y que el actor es también el espectador del mismo tipo de historia. El público, al fin, somos todos, no cada uno individualmente pero sí como una masa, los que asisten, leen, miran, interpretan, participan en activo o en pasivo. *Un público libre que asista y no participa en la compra-venta del mercado pero está siempre allí donde está el arte parecido a un número, una abstracción. Una sombra, una ficción, lo más parecido a una obra de arte en proceso.*⁸

La emancipación puede llegar a significar para el espectador según Jacques Ranciere, *el difuminar la oposición entre aquellos que miran y aquellos que hacen, aquellos que son individuales y aquellos que son miembros de un cuerpo colectivo, no necesariamente mezclarse pero sí, cargar el concepto de una barrera entre ellos.*⁹ Esas cuestiones de cruzar los bordes y borrar la distribución de roles coincide con la actualidad del teatro y la actualidad del arte contemporáneo, donde todas las aptitudes artísticas salen de su campo e intercambian sus lugares y poderes con las demás. Y supone la institución de un nuevo nivel de igualdad, donde diferentes tipos de performances serían traducidos entre ellos. En todos esos performances, es cuestión de unir lo que uno sabe con lo que uno no sabe, de ser al mismo tiempo performers que muestran sus aptitudes y visitantes o espectadores que están mirando por aquello que las aptitudes puedan producir en nuevos contextos, entre gente desconocida. Crear una obra es crear un lugar en el que favorecer y potenciar este tipo de relaciones. Los artistas, como los investigadores, construyen el escenario. La manifestación y el efecto de sus aptitudes se vuelven dudosos al encuadrar la historia de una nueva aventura en un nuevo idioma.

Es ahora, donde mirando hacia un arte específico, deberíamos fijarnos en el lugar, como también en el momento, además de en un público específico. Como parte de su contexto el público trae consigo sus propias cualidades que le permitirán entrar mejor en la obra, relacionarse con su entorno y formar parte de la creación de una obra artística junto con los demás y los artistas.

8 <http://www.exit-express.com/home.php?seccion=opinion&pagina=&idver=6796>, Fecha de consulta: 17/7/13

9 <http://esferapublica.org/nfblog/?p=5066>, Fecha de consulta: 18/7/13

Se trata de acercar la investigación artística al público. Si el proceso de creación tiene mucha importancia para el artista, el público también podría considerarlo importante, y sería más efectivo no solo verlo, sino además, **saltar fuera** de ello, probarlo, sentirlo y compartirlo con el artista. Durante la investigación sobre Time Specific Sculpture en Valencia, se han desarrollado varias propuestas creadas a partir de un contexto determinado que incluye sus espectadores y unas determinadas cualidades específicas a las que responde cada pieza. Se ha trabajado desde un solar auto-gestionado por sus vecinos, y en el contexto de las Jornadas de creación escénica contemporánea, hasta el espacio de un teatro, desde el entorno universitario y los compañeros del master hasta el tribunal y la lectura del trabajo final de master. En todos los casos se busca una peculiar relación entre el entorno, la obra y el espectador, en donde la mayoría de las veces el artista también está presente y la obra se crea en el momento. Cada uno está presente con su propio cuerpo situándose a su alrededor en comparación con los demás, sintiendo en su cuerpo las relaciones con los demás y con la obra.



B.5

Implicación Deseo y Compromiso



figura 8: Silla Entera (instalación), Carmen Teatro, Valencia, Enero 2013, Manuel Christophe Horn como espectador privilegiado.

El dispositivo de la silla entera atentó contra la separación de espectadores y actores en un espacio teatral tradicional. Este no consiguió cambiar el rol del espectador pero si que ofreció una experiencia distinta y única para la persona privilegiada, como comento Manuel Christoph Horn. *Mientras uno de los dos asientos si que quedaba integrado en el espacio previsto para el público, el segundo estaba en un lateral del escenario. Este me tocó a mi, por desgracia y por suerte. Por desgracia, porque me pasé durante todo el tiempo de la función preocupado por lo que me fuera a pasar durante esta, maquinando de forma paranoica en el interior de mi cabeza las fantasías más extravagantes alrededor de ser puteado en directo. Por suerte, porque de este hecho nace el siguiente comentario.*¹⁰

El **espectador** privilegiado ocupa un asiento **específico** en el espacio del teatro durante la actuación. Desde este sitio es visible por todas partes, desde la que ocupa el resto de espectadores y aquella en la que se sitúan los actores que están en la escena. En la silla se encuentra aislado y vulnerable a lo que puede suceder durante la actuación, su posición le implica directamente como **participador** con lo que está pasando en la escena, alejado de su supuesta postura al entrar como alguien **común** que *mira un espectáculo y permanece inmóvil en su asiento, sin ningún poder de intervención (en las gradas). Ser espectador significa ser pasivo.*¹¹ El simple hecho de **entrar** en la escena no pudo hacerle actuar, nuestro espectador decidió seguir siendo espectador, luchando con su deseo de reunirse con los demás por si le pasaba algo durante el acto (no tener que hablar) y el compromiso de realizar bien el rol que le habían asignado como espectador privilegiado. Para cada individuo puede ser distinto el resultado pero siempre habrá un conflicto interno entre deseo y compromiso.

10 Comentario realizado por Manuel Christoph Horn sobre "Jamon a 4Patas", propuesta escénica de los alumnos de la asignatura de nuevos espacios escenográficos. <http://manuel-christophhorn.wordpress.com/2013/01/25/el-performer-como-antagonista>, Fecha de consulta: 18/7/13

11 <http://esferapublica.org/nfblog/?p=5066>, Fecha de consulta: 18/7/13



B.6

El Espectador de la Escultura 06



figura 9: The Beggar's (situation specific artwork), Sculpture Project Münster 07, Münster 2007

El proyecto “The Beggar’s” presentado por Dora García¹² en el Festival de proyectos escultóricos de Muenster el verano de 2007 era una propuesta que pretendía crear una obra de situación específica. A partir del interés de la artista sobre lo marginal y la contracultura, en Muenster, el protagonista fue el personaje de “The Beggar’s Opera” (1728) de John Gay, Filch el vagabundo, muy conectado con el “threepenny Opera” (1928). Fue contratado un actor que durante los 107 días del festival interpretaba, o mejor dicho, era Filch el vagabundo y que actuó como si fuera él, deseando lo que desearía él. El proyecto se centro en el personaje y su carácter, y la manera en que este se podría desarrollar dentro del festival adoptando una actitud y buscando los elementos para sobrevivir en la ciudad como persona y también como escultura numero 06, como estaba anunciada en el programa.

Dora García se apropia de la situación que se encuentran los espectadores del festival para introducir el tema de su propuesta mediante un personaje ficticio-real. De esta manera Dora introduce una ficción concreta en la realidad de la ciudad y precisamente a los espectadores del festival de Muenster. El espectador tenía un trato igual que la obra y el artista. Anticipando lo que podían ser las características de un público en particular, The Beggar`s dejó al espectador elegir su actitud y entrar en la obra con sus interacciones con la escultura No-06, desde el principio hasta el final.

*Dora García crea ficción para hablar de la realidad*¹³ en la que experimenta los conceptos, y expone su proceso creativo para situar a los individuos al mismo tiempo que ella explora su relación con el entorno. Usa lo performativo para crear situaciones y acciones en las que el público que lo **desea** puede entrar y salir de la obra compartiendo este proceso creativo que en la mayoría de los casos es de larga duración.

12 García, D. *The Beggar’s Book, Diary, Evenings*. Velag der Buchhandlung Walther König. Köln 2008. pág:21-25

13 Ibid. pág.28



B.7

Apropiación de las Circunstancias

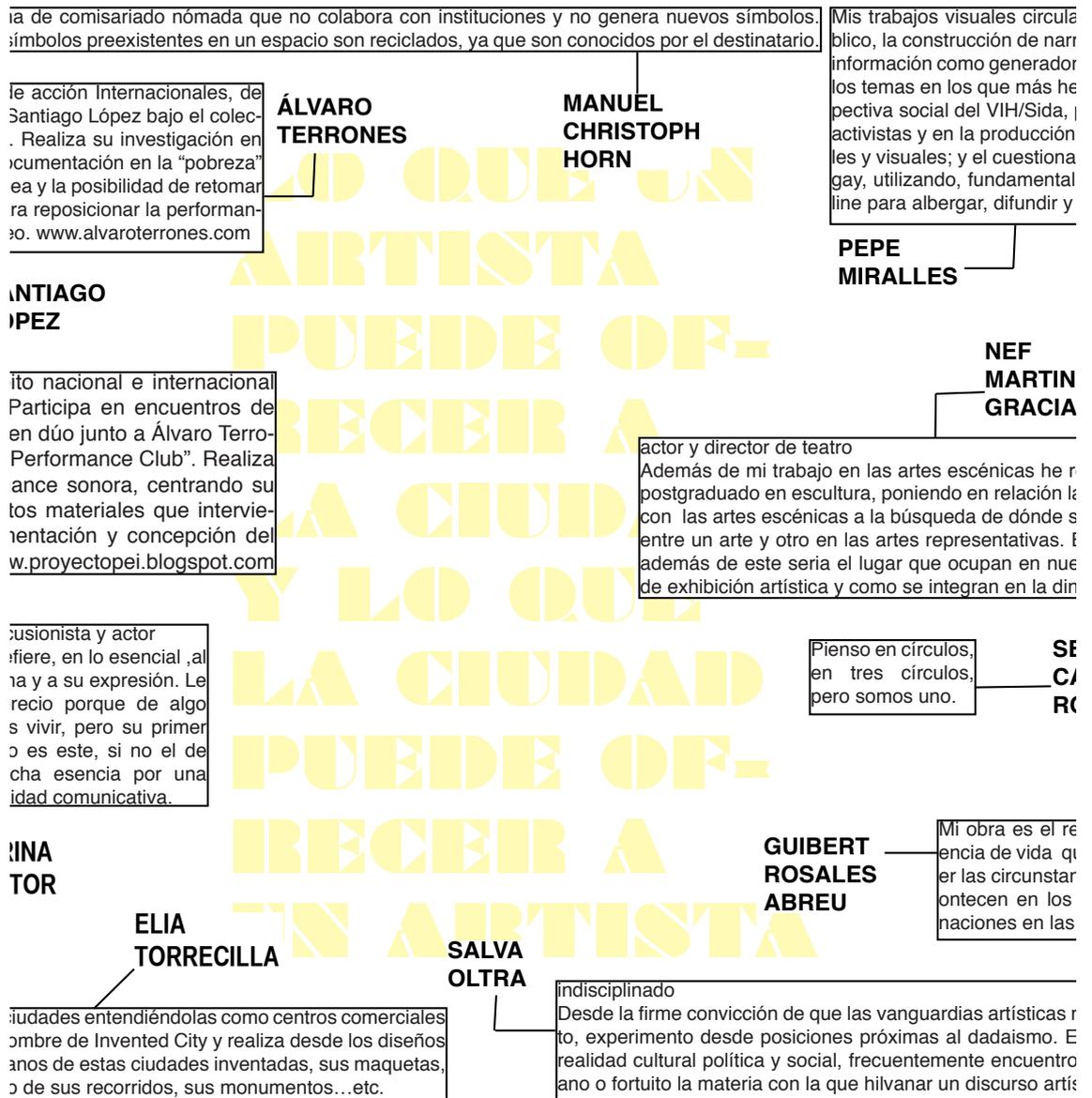


figura 10: Mesa Redonda para Artistas (encuentro), Solar Corona, Valencia, Diciembre 2012, detalle del mapa con los artistas participantes.

En el III encuentro de creación escénica contemporánea participaban artistas y teóricos vinculados principalmente con el teatro, reunidos para discutir y reflexionar sobre el juego, la comunidad y la creación. Las jornadas fueron el lugar más adecuado para proponer un problema y plantear una solución, contando además con los expertos que formaban este encuentro. De esta manera los artistas implicados estaban comprometidos para responder al problema y participar activamente desde su rol. A ella fueron invitados también personas vinculadas a la facultad de Bellas Artes y relacionadas con el Master de Producción Artística y con distintos intereses. Además de los artistas que formaron parte de la mesa, que conocían las reglas con anterioridad planeando sus intervenciones, el público también participó con la intención de entender y preguntar sobre el mismo problema, compartiendo así entre todos una voluntad, por comunicar.

Mirar hacia un público específico en tiempo y espacio real, es apropiarse de las circunstancias específicas, buscar tu propio lugar de exposición y creación de la obra aprovechando el contexto, lo **común**, el momento único y las características de un público particular. De este modo se trataba de hacer al espectador consciente de su posición en la justificación y creación de una obra de arte mediante la alteración de experiencias cotidianas, para conseguir la unión entre la manifestación creativa y la colectividad, conseguir, compartir un deseo. *Encontrar cosas que se ven todos los días pero que nunca pensamos buscar. Es la búsqueda de uno mismo en las cosas.*¹⁴ El **encuentro** pareció ser entonces una yuxtaposición de circunstancias, roles y relaciones en movimiento, en los que el público actúa bajo el lenguaje proporcionado por el lugar donde se encuentre, lugar que en este caso, fue un espacio auto gestionado, como el Solar Corona¹⁵ en Valencia, un espacio tomado por sus vecinos para crear un lugar común y generar una esfera pública donde se comparten nuevas ideas y debates.

14 Oiticica, H, *Op. Cit.* pág.63

15 <http://solarcorona.wordpress.com>, Fecha de consulta 1/7/13



B.8

Participador



figura 11: Nildo da Mangueira veste Parangolé P15, Capa 11 "Icorporo a Revolta", Helio Oiticica, 1967

Con obras como el Parangole, Helio Oiticica,¹⁶ trata de definir su posicionamiento específico en el desarrollo de una experiencia estructura-color en el espacio, por lo que se refiere a lo que es en esta experiencia la obra plástica. En estos trabajos el artista establece relaciones “perceptivo-estructurales” entre lo que genera la construcción de la obra y lo que encuentra uno en el mundo espacial ambiental. En estas estructuras está claramente reflejada la manera que están construidas las favelas, desde los elementos precarios que las componen hasta el modo de circular en ellas. Parangole son estructuras de varias capas de distintos colores y materiales, creadas para que las lleve el espectador. La obra necesita una participación corporal directa, exigiendo un movimiento. La estructura-color así alcanza el máximo de acción en el espacio mediante el vestir, bailar o correr del espectador, consiguiendo una transformación expresiva y corporal del mismo. En la interacción espectador-obra existe una experiencia objetiva y subjetiva a la vez. Hay que tener en cuenta que el hecho de vestirse aislado no es lo mismo que hacerlo de modo colectivo ya que el parangole crea a partir de un núcleo participador-obra una estructura ambiental, visible desde dentro, al llevar uno la obra, o desde fuera, mirando. Aquí Helio Oiticica hace referencia a una percepción creativa que puede crear el *participador*, mediante esta experiencia que conlleva características del mundo ambiental y está accionada por la participación en la obra con su propio cuerpo.

*La creación como tal se completa con la participación dinámica del espectador, siendo ahora participador [...] no existe la propuesta de elevar al espectador a un nivel de creación, o una meta-realidad, o de imponerle una idea o un modelo estético que corresponda a aquellos conceptos de arte, sino darle una sencilla oportunidad de participación para que encuentre algo que **quiera** realizar - es pues una realización creativa [...] es una sencilla posición del hombre en sí mismo y en sus posibilidades creativas.¹⁷*

16 Oiticica, H. *Op. Cit.* pág.50-58

17 Oiticica, H. *Op. Cit.* pág.59



B.9

Entrar en la Obra, Conciencia Creadora

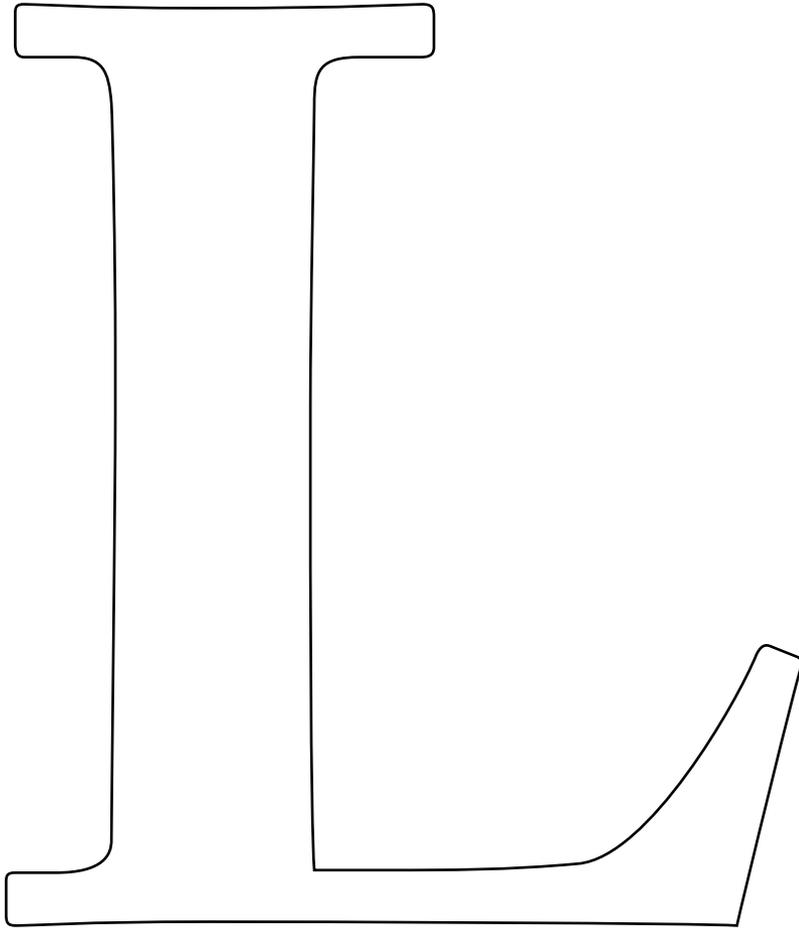


figura 12: HABLAME (instalación audiovisual, monocanal), UPV, Valencia, Junio 2013.
detalle del cartel.

La repetición de un elemento dentro de otro, a parte de la simplicidad de la instalación, conduce a que el espectador haga un determinado recorrido: entrar, mirar, subir y escuchar. Ahora es la especificidad de cada uno y la disposición en el espacio lo que permite al espectador incorporarse a la pieza. El espejismo que produce el video proyectado en la pared trata de provocar que el espectador se vea dentro de la pieza y en relación con ella y con el artista. La altura que se encuentra, encima de la escalera, por encima de los demás y con el privilegio de escuchar lo que realmente es la obra, le otorga un rol especial a la persona que decide subir. Pero del mismo modo que uno sube o entra en la obra puede también salir. El espectador, al darse cuenta de que no es posible responder a un video, entiende entonces que lo que él dirá o hará es realmente la obra, el resultado depende a la reacción de cada uno y su repercusión en los demás.

Como un elemento central e invisible, el sonido pretende decir toda la verdad al espectador. Mantener un diálogo con cada uno añadiendo lo que sería un cierto tipo de performatividad y participación en la pieza audiovisual. Este sonido es un bucle de 45 minutos, lo que hace muy difícil a dos personas coincidir y tener la misma experiencia, personalizando así el diálogo haciéndolo un poco más íntimo. Por último sabiendo que los espectadores son gente relacionada, más o menos, con el master de producción artística, se trataba de hablar de temas relacionados con el arte, el artista y la relación de la pieza con la investigación artística. Lo que realmente pretendía era empujar al espectador para salir de una relación perceptiva de obra-público y decidir entrar en la creación de ella con su propio cuerpo y además sentir la necesidad de crear. Para Sócrates era muy importante dejar que el discurso discurra y que sea el propio oyente el que decida en que momento entrar en la corriente del pensamiento. El artista y el público ya no están solos con su reflexión, el sonido es el elemento que propone compartir el momento de creación y el **deseo** de crear y comunicar.

DISPOSITIVO





C.1 29 Bienal de Sao Paolo en un Juego Educativo



figura 13: “Há sempre um copo de mar para um homem navegar” (Jorge Lima, 1952) Libro, material educativo sobre la 29 bienal de Sao Paolo, presenta todos los principales conceptos de la exposición y las de trabajo.

Un libro que acoge la forma de un juego intenta transformar todo el proceso curatorial de la 29 bienal de Sao Paulo en material educativo para las escuelas de Brasil y la gente que se interesaría en la Bienal, su público.¹⁸ Este contiene fichas sobre los artistas, con textos e imágenes que se enfocan en su trayectoria y las cuestiones poéticas que aparecen en sus obras, además de unas pistas para complementar las acciones que actúan como sugerencias que se dan al jugador. Hay seis fichas con preguntas que invitan a pensar sobre un universo conceptual o un territorio con lo cual se relaciona las obras de los artistas, para crear un juego de territorios. Este tiene como objetivo reconstruir el proceso creativo de la Bienal empezando por los territorios conceptuales que trataba y relacionándolo con los artistas y sus obras.

Con las raíces en la idea de que es imposible separar el arte de la “política,” el 29 Bienal Internacional de Sao Paulo realiza la distribución de su material educativo, crear recursos, según Stela Barbieri, comisario de programas educativos , *forma parte de un gran proyecto que busca promover el diálogo entre las experiencias de las personas que van a participar en este trabajo y las obras de arte.*¹⁹ Se invita así a volver a mirar las obras y crear unas **relacionarlas de una forma** predeterminada en un espacio bidimensional que es el tablero de juego. La lectura del contenido de la bienal en forma de juego tiene la capacidad de transformarla en experiencia, con la posibilidad de que a partir de un carácter lúdico las personas puedan acercarse más al proceso de construcción del marco teórico y al mismo tiempo trata de crear unas lecturas colectivas de la manera en que el juego se propone a varias personas.

18 29 bienal de Sao Paulo. *Há sempre um copo de mar para um homem navegar.* material educativo. Bienal de Sao Paulo. Brasil 2010

19 <http://www.bienal.org.br/FBSP/pt/29Bienal/Educativo/Paginas/Material-Educativo.aspx>, Fecha de consulta: 17/7/13



C.2

Formas Relacionales en el Espacio

En la maniobra igual que en el arte contextual y participativo, en las instalaciones y en las producciones escénicas nos encontramos con una creación de redes de relaciones. Los elementos y su disposición espacial, la puesta en escena de la propuesta y el lugar previsto para el movimiento de los espectadores forman parte de un dispositivo que orienta, limita o incluso permite la creación de formas relacionales basadas en movimientos corporales o lingüísticos en el espacio, formas variadas que cambian constantemente por las interacciones de sus participantes.

Un dúo procedente de Portugal, los artistas, Ana Borralho y Joao Galante, relacionados con la escena, la performance, la instalación, el video, experimentan con la disposición del actor y del espectador en el espacio para producir relaciones que pueden marcar de nuevo el espacio, proponiendo un lenguaje corporal y una lectura afectiva no lingüística.

La propuesta “Word of Interiors”²⁰ presentada en el año 2010 consiste en una performance – instalación con personas tumbadas al suelo, con los ojos cerrados e inmóviles. En ella 15 actores, estaban murmurando cada uno una parte de un texto teatral. El espectador si decidía entrar tenía que acercarse y relacionarse con cada actor para poder escuchar lo que se decía. Mediante el desplazamiento y el acercamiento el público explora los límites de relación entre espectador, obra y actor. La propuesta daba la oportunidad al espectador de construir la obra con sus reacciones en el espacio y a lo largo del tiempo que duraba la pieza.

“Sexy MF”²¹ que fue presentado en el año 2006 era una performance para 13 performers que procedían de la comunidad local en la cual se presentaba la obra. Aquí la disposición de la escena está marcada por la posición de los actores y los distintos tipos de espectadores. En el espacio se creaban tres líneas, en una de estas los performers desnudos miraban fijamente hacia enfrente donde se sentaban los espectadores, sin hablar y con una mirada seductora (las mujeres tenían la cara pintada como un hombre y viceversa). Los espectadores sentados enfrente podían escuchar desde unos auriculares música erótica. Finalmente el resto del público estaba situado atrás de los actores y podían ver las reacciones de los espectadores sentados. Cada cosa puesta en escena responde a una necesidad de crear unas reacciones entre la gente, las cuales marcan el resultado final.

20 <http://anaborralhojoagalante.weebly.com/world-of-interiors1.html>, Fecha de consulta: 2/7/13

21 <http://anaborralhojoagalante.weebly.com/sexymf.html>, Fecha de consulta: 2/7/13

Los artistas, en este tipo de respuestas se vuelven gestores de relaciones, probando su *capacidad para dominar una situación real y de su potencial para apoderarse de la realidad, para declinarla sobre un modo distinto, el modo artístico, donde la dimensión simbólica entra en juego de manera importante.*²²

Lo que se construye finalmente es una estructura espacial efímera y variada construida mediante los **movimientos** corpóreos y lingüísticos de sus participantes, un juego que pretende orientar el pensamiento. *El modo que los pensamientos devienen conceptos es paralelo a cómo la duración se convierte en experiencia espacio-temporal.*²³ Esta similitud en la producción de experiencias y de conceptos viene a aparecer y mezclarse en este tipo de propuestas por sus **normas**, limitaciones y su disposición en el espacio. Y es entonces que su proceso de creación colectivo, pone en movimiento las ideas para generar experiencias. El **dispositivo**, en este caso artístico introducido en cualquier espacio, pretende manipular el comportamiento y el movimiento para visibilizar las redes de relación. Darles forma en el espacio a partir del cuerpo de sus propios participantes, el pensamiento y el diálogo. Varias veces el dispositivo es el motor para empezar a interactuar o relacionarse y son los mismos participantes bajo el condicionamiento del lugar en que se encuentran, los que controlan, orientan o manipulan su comportamiento, dándose cuenta así de sus detalles sobre su actitud en relación con su entorno.

22 Ardenne, P. *Op. Cit.* pág.129

23 <http://erinmovement.com/books/PDF/Relationscapes%20Introduction.pdf>, Fecha de consulta: 18/7/13



C.3

Que es un Dispositivo

Lo que se hace visible alrededor de las acciones propuestas parece como una red de relaciones entre todos sus elementos materiales e inmateriales, en donde la participación se está limitada, orientada o manipulada por su estructura y normas. Todo este conjunto de relaciones confluye en lo que es un dispositivo.

En el texto *Qué es un dispositivo*, Giorgio Agamben nos proporciona con una idea sobre lo que podría ser una definición del dispositivo según Foucault, autor que principalmente usa este término. En este aparece el dispositivo como una red establecida entre elementos heterogéneos que pueden incluir cualquier cosa, lo lingüístico y lo no lingüístico, como edificios, leyes, discursos, medidas. Es una red porque es general, e incluye en sí la episteme, lo que para Foucault, en una sociedad separa lo que es científico de lo que no. Dicha red tiene una función estratégica y concreta la cual responde a una relación de poder. Foucault empieza utilizando el concepto de la positividad, que Jean Hyppolite aplica a lo que sería el “elemento histórico” reglas, rituales y instituciones impuestos por un poder externo, interiorizados en los sistemas de creencias y sentimientos. Un concepto desde el cual luego resultaría el dispositivo, que para él actúa en las relaciones, mecanismos o juegos de poder.

Un término más general para entender lo que incluye el dispositivo y la positividad que es la “oikonomia” (en griego significa la administración de la casa, o simplemente el “management”). Como término se refiere a un conjunto de praxis, de saberes, de medidas, de instituciones, cuyo objetivo es administrar, gobernar controlar y orientar, en un sentido que se supone útil, los comportamientos, los gestos y los pensamientos de los hombres. Agamben llega así a una definición del concepto del dispositivo que para él sería *cualquier cosa que tenga de algún modo la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes no solamente por lo tanto las prisiones, los manicomios, el pánoptico, las escuelas la confesión, las fábricas, las disciplinas, las medidas jurídicas, etc., cuya conexión con el poder es en cierto sentido evidente, sino también la lapicera, la escritura, la filosofía, la agricultura, el cigarrillo, la navegación, la computadora, los celulares y – por qué no – el lenguaje mismo, que es quizás el más antiguo de los dispositivos, en el que millares y millares de años un primate – probablemente sin darse cuenta de las consecuencias que se seguirían – tuvo la inconciencia de dejarse capturar.*²⁴

24 <http://ayp.unia.es/r08/IMG/pdf/agamben-dispositivo.pdf>, Fecha de consulta: 31/5/2013

Partiendo de este término, nos damos cuenta que en nuestra época estamos expuestos a un inmenso número de dispositivos, los cuales controlan, orientan y determinan nuestras actitudes. El peligro según Agamben está en que, en la raíz de cada dispositivo, hay un deseo de felicidad y es por esto que no podemos evitarlos o destruirlos simplemente. Se trata entonces, de encontrar un uso común alternativo, que responde a la parte de nuestro cuerpo la cual ha sido capturado por este dispositivo. En cierta manera profanar, como pasa con el juego, lo sagrado, ofrecer una realidad alternativa un uso que no parece natural, un uso que juega con la relación del poder. Pero el problema ahora se encuentra en que ya no existe lo sagrado y lo humano. En la sociedad contemporánea todo se puede usar, pertenece a una esfera única que al mismo tiempo es propia del consumo o del espectáculo.

En relación a las ideas artísticas como **dispositivos**, estructuras, juegos, acciones, en general tratan de redireccionar la atención del público e intentar capturar partes de su cuerpo para poder apartarles de la realidad cotidiana o el sistema en que vivimos. Desde ellos apuntan a un rehacer de las **formas de relación** en una **comunidad** y jugar con nuevas **normas**. Muchos ejemplos de artistas declaran que es mucho más efectivo y se sienten mucho más libres cuando pueden crear por su cuenta propuestas en lugares cotidianos, sin depender de las instituciones, **llevarlas** donde creen que es correcto, evitando que su obra se transforme en producto para el consumo o para el espectáculo.

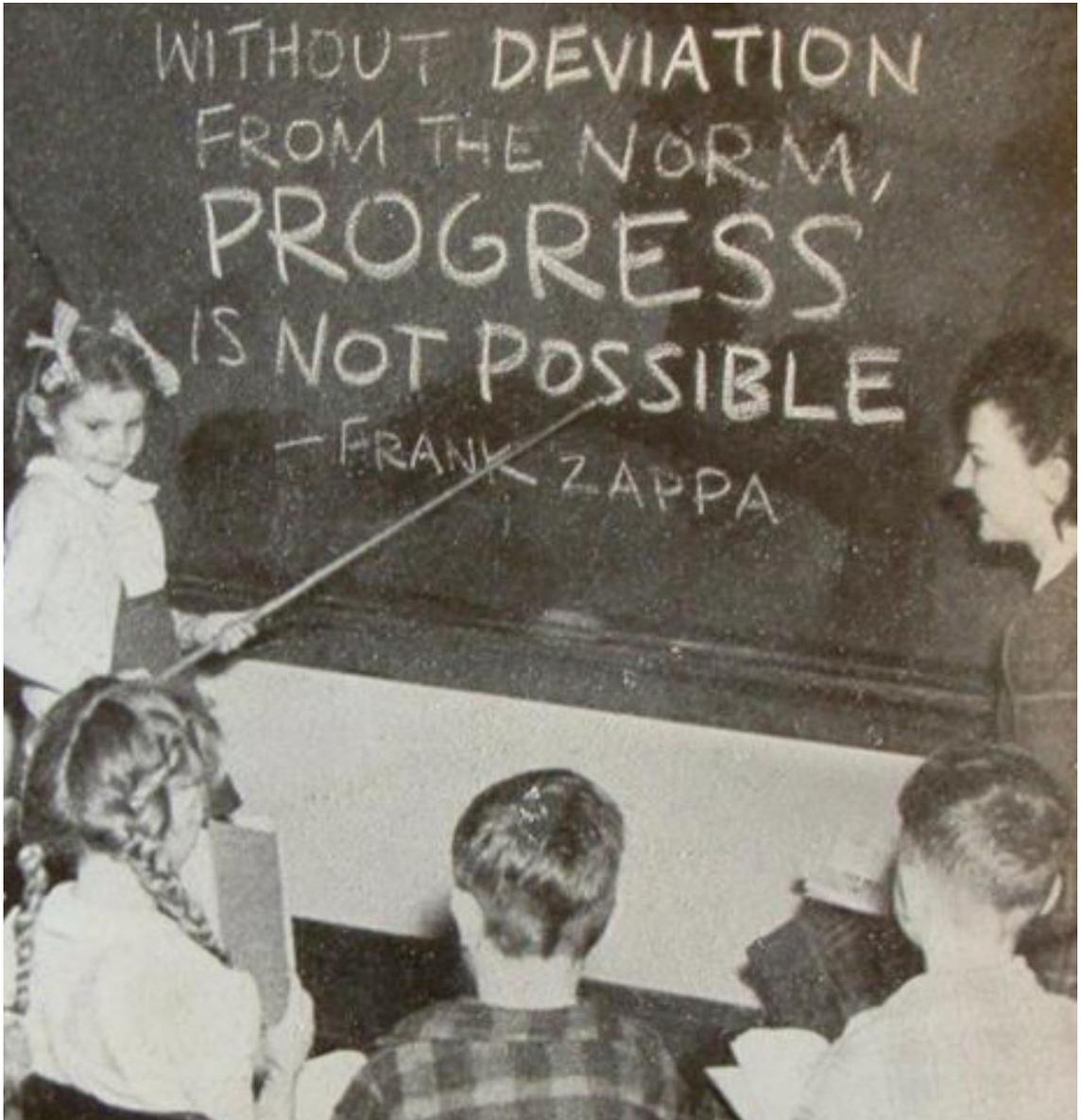


figura 14: "Without deviation from the norm, progress is not possible", Frase extraída de una entrevista de Frank Zappa.

Dentro o fuera de un contexto institucional es imprescindible saltarnos las normas si queremos progresar, como también comenta Frank Zappa en una entrevista en el año 1971, *Creo que el progreso no es posible sin la desviación y también que es tan importante que la gente sea consciente de algunas formas creativas en las que algunos de los compañeros de clase se aparta de las normas, ya que en los mismos casos, pueden encontrar en estas desviaciones inspiración y estas pueden sugerir más desviaciones, lo que podría causar el progreso. Uno nunca sabe.*²⁵ Lo que para Iannis Xenakis sería una nueva-mirada, una mirada más compleja en un modo que puede unir las áreas de la filosofía, la matemática, las artes y la música, las cuales son expresiones aproximadas de la unidad de mente humana. En 1978 en una de sus entrevistas en Grecia apuntaba: *Crear significa básicamente un mirar-nuevo. Y el mirar-nuevo genera nuevas formas y nuevas ideas, que pueden parecer contrarias a las anteriores.*²⁶ El hombre para poder crear necesita vivir en estatus de continua contradicción.

Desde una estructura nueva y fácil un **dispositivo** puede obtener la forma del juego que invita a manipular el entorno. La clase es un dispositivo muy rígido sobre el cual se debe experimentar para poder desviar de las normas. Las relaciones entre los usuarios y sus movimientos son marcados por una disposición espacial y unas condiciones impuestas por la escuela y el profesor. Durante 15 minutos en la presentación del trabajo “juego un dispositivo de control”, realizado en colaboración con Rosana Sanchez Rufete, propusimos un juego a la clase. Este pretendía mezclar la realidad con la ficción, marcada por unas normas muy simples y conseguir que los propios alumnos calificaran con un suspenso o una matrícula a dos de sus compañeros. Lo que realmente dio a ver, fue como las actitudes de cada persona se introducen en el juego y crean situaciones, movimientos y comportamientos individuales y colectivos a la vez que se construye una **red de relaciones** distinta.

25 “I think that progress is not possible without deviation and I think that is so important that people be aware some creative ways in which some of the fellow manner are deviating from the norms because in the same instances they may find these deviations inspiring and might suggest further deviations, which might cause progress, you never know”. <http://www.youtube.com/watch?v=mOHCv-QO5HA>, fecha de consulta: 02/7/13

26 “Δημιουργία σημαίνει βασικά νέο-κόιταγμα. Και από το νέο-κόιταγμα προκύπτουν νέες μορφές και νέες ιδέες. Οι νέες ιδέες μπορεί να φαίνονται αντίθετες με τις παλαιότερες”. <http://www.lifo.gr/team/retrolifo/27484>, fecha de consulta: 02/7/13



C.5 El Video en el Dispositivo (Observador y Observado)



figura 15: Dog Portraits, by nature or by art (instalación audiovisual en dos canales), Rickie Lea Owens, Montreal 2012.

En la instalación audiovisual “Dog Portraits” de la Canadiense Rickie Lea Owens,²⁷ los espectadores se encontraban en el medio de una conversación, entre un doble video, donde podían observar las dos partes en una visión periférica. La artista da una visión repleta de humor de la relación de los humanos y los perros cuestionando la dominación de los primeros sobre los animales, utilizando un lenguaje “cínico”, en el sentido de estos filósofos y la palabra κύων *kyon* que en griego significa perro denominación atribuida por una forma de vivir. Aplicando este humor, hace una crítica al los criterios generados por los humanos sobre sus cuerpos y como la sociedad es capaz de medir todo aplicando estas medidas a lo que también no es humano. Dentro de la instalación el espectador, colocado en el medio de dos proyecciones muy grandes, participa mediante el humor en esta igualdad ente hombre y perro. Varias veces algún espectador se encontraba imitando también muchos movimientos del artista o del perro en el otro lado, participando con su propio cuerpo en la obra. Esta ha creado un dispositivo entre dos pantallas de proyección, entre el artista y el perro, entre la obra y el espectador, que generaron un dialogo lúdico que incluía al cuerpo del espectador.

Rickie Lea Owens con sus propuestas artísticas, pretende manipular a sus espectadores. En estas la artista crea objetos en forma de **dispositivos** - juegos, dejando al público una caja de herramientas potente, para **llevarle** a un espacio seguro como es un lugar lúdico, un campo de lo no-importante como denomina, para demostrar como, el arte que se puede jugar (o no jugar) produce conocimientos sobre nuestro comportamiento en las sociedades que vivimos.

27 www.rickieleaowens.com/Installation.html, Fecha de consulta: 23/6/2013



figura 16: Klau Mich, Radicalism in Society Meets Experiment on TV, Dora García, Documenta de Kassel 2013.

El show “KLAU MICH” es un proyecto de televisión local, por internet y performance, desarrollado por la artista Dora García para la documenta de KASSEL 13. Este adopta un formato de “Talk Show” (reality). Cada viernes por la tarde, durante los cien días de la documenta, trae entre uno y veinte invitados. Estos han sido convocados para construir una novela histórica sobre los movimientos anti-institucionales o anti-autoritarios en Alemania tras la segunda guerra mundial, con especial atención a las formas radicales de la psiquiatría, el arte, y la política. El plató de televisión y las pruebas estaban abiertas para el público durante todos los días.²⁸ Dora García se apropia de un escenario que parte de un programa televisivo de la cadena NBC “Dean Martin Show” de 1965 a 1974, además de un discurso que da nombre a su proyecto. Klau Mich es un libro que contiene muchas paradojas y tabúes que crean polémica. Klau Mich utiliza la institución para crear un discurso radical que incluye al público, a los artistas y a la misma institución. Para su difusión usa dispositivos como la televisión e internet, en los que los espectadores y participantes interactúan y generan un diálogo en el plató y también fuera de este. Uno puede participar en la obra en el plató, en la calle, por internet o simplemente viéndola por la televisión.

Yolanda Romero escribe para Dora García *El prisma de la antipsiquiatría le sirve para reflexionar sobre diversos cuestionamientos que atraviesan su investigación artística desde los inicios: el cuestionamiento de la institución arte, del papel del público y el del propio artista y su obra. Si la psicosis produce una confusión entre el yo y el otro, el antes y el después, entre el dentro y el fuera; si en las teorías de Laing o Basaglia no hay una distinción entre médico y paciente (¿artista y público?), sino únicamente una diferenciación constante de roles; si la antipsiquiatría criticó los métodos represivos del asilo (¿la institución arte?) y propuso una sistemática destrucción del **dispositivo** disciplinario mediante un esfuerzo interno, sustituyéndolo por una forma alternativa de terapia colectiva desjerarquizada; si el loco (¿el artista?) reorganiza la realidad a fin de crear su propio mundo.*²⁹

28 <http://dieklaumichshow.org/pdfs/Garciaesp.pdf> Fecha de consulta: 31/5/2013

29 <http://dieklaumichshow.org/pdfs/Romeroesp.pdf>, Fecha de consulta: 31/5/2013



C.7

Dispositivos con Fisuras

La implicación del espectador en el dispositivo, afecta a la autoría de la obra, podíamos decirlo así: *el participador se hace co-creador de ella*. Por otra parte, se pretende compartir un deseo concreto que, mediante el dispositivo, motive al público para actuar de modo imprevisible y por voluntad propia en relación con unas decisiones instantáneas. Es como dejar una oportunidad para encontrar o no, lo que uno solo prefiere realizar. Así se trata de buscar la voluntad para aplicar el deseo artístico, individualmente y juntos al mismo tiempo. Helio Oiticica plantea una participación abierta ya que: *el individuo, quien llega a la obra, es solicitado para completar los significados propuestos en la misma*.³⁰ Para él las propuestas participativas, tienden a ser cada vez más abiertas, hasta llegar a proponer al espectador poder crear su propia obra.

En piezas participativas el artista se encuentra también, en el rol de espectador – lector de su pieza, si pensamos la obra como una acumulación de actos microcreativos que se unen a una construcción más o menos coherente. Como además las reacciones del público son imprevisibles el artista se encuentra sorprendido por la complicidad de la que pueda obtener el nuevo resultado. *Además el proceso de lectura se magnifica cuando nos alejamos del análisis de un trabajo individual y situamos esta obra en su contexto discursivo, intertextual*.³¹ El concepto de la autoría de una obra se encuentra en el otro lado de las obras participativas, maniobras o instalaciones interactivas. *Cuando cada vez más el espectador y la vida cotidiana entran en la obra el artista comparte la autoría de la misma, generando una obra centrada al espectador*.³²

Cuando encontramos las fisuras del sistema capitalista es cuando podemos percibir mejor su estructura entender como funciona y manipularlo para nuestros intereses, decía Jesus Carrillo.³³ Lo mismo podríamos pensar sobre el sistema tradicional de artista – obra – espectador y como los últimos pueden manipular el resultado. Este papel en manos del público le trae aún más cerca al estatus de artista y su proceso creativo, al mismo tiempo que hace dudar de la autoría de la obra. Al otro lado como comenta el cantante griego Παύλος Σιδηρόπουλος en una entrevista publicada en 1984: *Una obra cuando sale de las manos de su creador adquiere su propia personalidad, su propia identidad, de acuerdo con la cual traza su propia ruta y es un derecho inalienable de ella misma seguir una carrera autónoma, que en el nombre de cualquier autoría no tenéis ningún per-*

30 Oiticica, H. *Op. Cit.* pág.75

31 Culter – Smith, G. *Op. Cit.* pág.162

32 Culter – Smith, G. *Op. Cit.* pág.192

33 Carrillo, J. Conferencia impartida en la facultad de Bellas Artes de Valencia 02/5/13

*miso a parar, por lo demás tiene el mismo derecho el estado en una especie de censura.*³⁴ Una obra que comparte la autoría o tiene su propia identidad es la más cercana a la realidad cotidiana, sin ser un producto ni espectáculo.

Las normas y la forma del dispositivo son simples y la posición de los participantes en el espacio hace que cada uno de ellos pueda entrar a formar parte de la acción cuando lo desea y abandonarla también cuando se cansa además de poder modificar las normas mismas continuamente. Una vez que uno puede entender como funciona el dispositivo o la **combinación de dispositivos**, podrá también si lo desea modificar cualquier norma para sus propios intereses o simplemente experimentar con la pieza. Se genera así un dispositivo con fisuras que podría conseguir una mayor implicación de sus **participadores** teniendo en cuenta que el resultado final está más conectado con lo que deciden hacer.

34 “ένα έργο όταν φεύγει από τα χέρια του δημιουργού του αποκτά δική του προσωπικότητα, δική του ταυτότητα, σύμφωνα με τα οποία χαράζεται η πορεία του και είναι αναφαίρετο δικαίωμα του έργου να ακολουθήσει αυτόνομη καριέρα, την οποία εν ονόματι οποιασδήποτε πατρότητας δεν έχετε δικαίωμα να σταματήσετε, ειδικά το ίδιο δικαίωμα έχει και το κράτος εν είδη λογοκρισίας”. <http://cgi.di.uoa.gr/~bitsikas/v3/documents.html>, Fecha de consulta:17/7/13



C.8

Dispositivo para Llevar



figura 17: HABLAME (instalación audiovisual, monocanal), UPV, Valencia, Junio 2013, artista y escalera elementos con doble presencia.

Desde un principio el dispositivo ha sido planeado a partir de unos elementos cotidianos sobre un espacio determinado y la relación con su futuro espectador. Elementos como una escalera, la representación en video proyección de esta con el artista y el sonido, ofrecen la oportunidad cada vez a un espectador de comunicarse con el artista. La escalera como elemento clave está presente al mismo tiempo que aparece en el video marcando así la realidad de la ficción. Encima de ella el sonido es el elemento que conecta al espectador con la representación. La proyección a tamaño real pretende facilitar al espectador una relación con el artista y la escalera para poder interactuar luego, usando la escalera y escuchando al artista. Por último una vez encima de la escalera el espectador se relaciona de modo diferente con su alrededor, invitado por el artista a percibir la escalera como su pódium. Cualquiera de los elementos se podría modificar para conseguir la implicación de otro público quizás en otro lugar y con un elemento de representación distinto.

En el “pensamiento de la complejidad” Edgar Morin,³⁵ se fija en las relaciones como acción y no en sus resultados, trata con la incertidumbre e intenta concebir la organización como estructura. Estos elementos generan un **dispositivo** artístico reproductor, centrados en la acción propuesta y no en un resultado u objetivo, así podrán volver a presentarse bajo distintas circunstancias, tener éxito o fracasar, obtener vida propia y escapar de la autoría artística exclusiva y única. Un dispositivo que permite trasladar la experiencia a otros, no para repetirla sino para rehacerla, teniendo en cuenta nuevas circunstancias y un público distinto. Un dispositivo portable que se adapta a las características de cada espacio, publico o discurso. *Una salida posible del arte fuera de sus limites admitidos,*³⁶ para poder desplazar la obra de arte hacia todos y en cualquier lugar.

35 Morin, E. *Op. Cit.* pág138

36 Ardenne, P. *Op. Cit.* pág.104



C.9

Dispositivo Juego y Comunidad

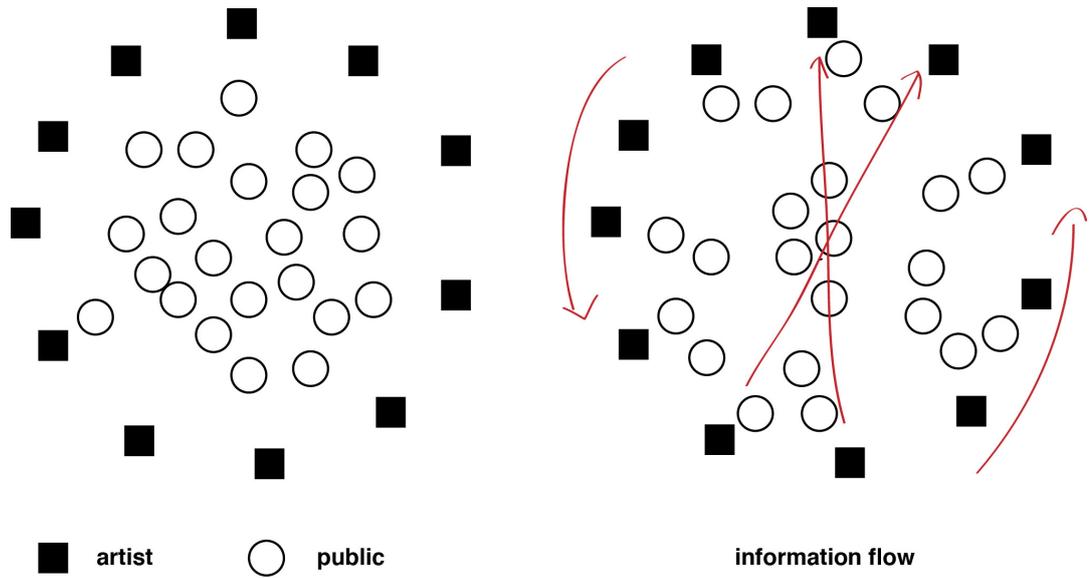


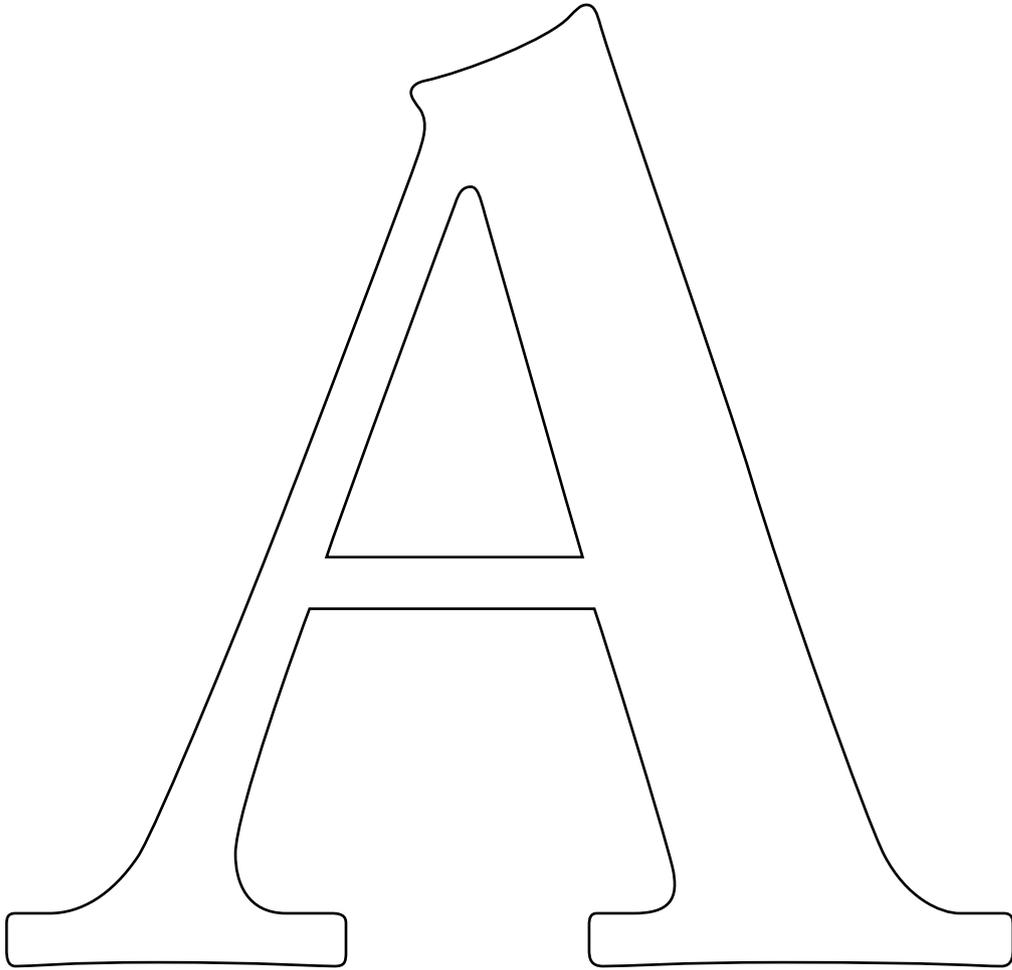
figura 18: Mesa Redonda para Artistas (encuentro), Solar Corona, Valencia, Diciembre 2012 y esquema preparatorio.

Por la forma que estaba planeada la Mesa Redonda Para Artistas resultó ser una herramienta útil para la producción de relaciones e intercambios de pensamientos, los cuales provocan movimientos una estructura espacial efímera y variada construida mediante los movimientos corpóreos y lingüísticos de sus participantes. Durante este dispositivo se podía ver como la comunidad artística y el público actuaban dentro y fuera de su rol, participando como artista y público a la vez, enviando información y observando el proceso de comunicación. Justo al final de la acción, el juego dejaba paso a unas *formas relacionales*³⁷ y comunidades tangibles construidas encima de intereses comunes, pequeños malentendidos o la simple voluntad de seguir charlando, de conocerse y encontrarse. El encuentro como construcción de redes de comunicación y de movimiento tuvo vida propia y temporal en el lugar de la acción pero también poco después y fuera de la misma.

La organización de la mesa redonda intenta potenciar un diálogo creativo a través de sus particularidades. Los artistas se encontraban sentados en círculo con los espectadores situados de pie en el centro, limitando su vista. Para comenzar la conversación cada persona tendrá un mapa del **dispositivo** con informaciones de: nombres, posición en la mesa, **artist statement** y conceptos básicos para el diálogo. Los que tienen que dirigir la conversación serán los artistas, pero no podrán levantar la voz para hablarse entre ellos, la información deberá encontrar su camino, a través de las personas. En el solar Corona, durante el diálogo, se podía sentir un continuo movimiento de cuerpos con palabras, trazando el recorrido de un discurso imaginario en su totalidad, como una **imagen ambiental**. Realizado y entendido por partes, cada uno de los personajes aportaba su trozo en el juego, moviendo la ficha o desplazándose como ella en el espacio.

37 Según Erin Manning en su libro "Relationscapes", las formas relacionales tratan de averiguar como el pensamiento en movimiento se articula durante un proceso creativo antes de que surjan los conceptos.

CONTEXTO vs CONTENIDO





D.1

Atención e Intencionalidad

Ganar la atención de un público significa, poder implicarles a una acción concreta, una acción cotidiana y simple, como la de hablar, mover, o dialogar pero en el mismo tiempo alejar esta acción de su significado inicial. Pedir la atención direccionada sobre una acción o un conjunto de acciones que sus objetivos en si no responden a una razón predeterminada, crear así varios resultados individuales, pero un conjunto único de relaciones e interacciones, un desear actuar, hablar y desplazarse, leer y orientarse, dialogar, para finalmente devolver a los demás la atención proporcionada anteriormente por cada uno. Se trataría de pedir que uno actuara sin intención, sin saber anteriormente el porque.

*Una atención provista de intencionalidad, hace necesario saber porqué y cómo actuar, determina la respuesta, reclama pensar más en la razón y menos en la acción.*³⁸ Cuando se separa el contenido de la acción, cuando no existe un sentido, entonces la atención se centra en el instante, en la acción misma. Es posible así crear resultados distintos de lo cotidiano, que puedan sorprender hasta la misma persona que actúa. Con las propuestas que presento quiero deshacerme de la razón global por la cual uno actúa, haciendo referencia a un puro deseo por el habla, el diálogo y el cuerpo, como una acción concreta, desorientando el centro de interés desde el contenido hacia la acción misma, basándome en estructuras simples y normas que conducen hacia estas acciones.

Por ejemplo en la mesa redonda proponía un tema muy concreto (comunicar la solución de un problema) para su discurso, pero al mismo tiempo su propia disposición lo anulaba. Así que para actuar cada participante debería estar atento en el instante y en la propia acción de dialogar con los demás, a lo que sucedía a su alrededor, dejarse llevar por un deseo para hablar y moverse sin la necesidad de entender en su totalidad lo que está pasando. "HABLAME" era mucho más concreto y directo, en esta obra se pedía al espectador de hacerse cómplice en la acción y co-creador de ella. Uno podía entrar en la pieza compartiendo el habla con los demás pero sin prestar especial atención al contenido de lo que se dice. Toda la atención del espectador, que se encontraba encima de la escalera, estaba dirigida hacia el cómo va a hablar y el cómo le van a mirar los demás, no en lo que va a decir. De manera parecida la atención del espectador especial de la "silla entera" se centraba en el cómo se debe comportar en el escenario, preparándose para cualquier cosa le pudiera suceder, prestando especial atención a cualquier movimiento de los actores.

38 Ferrando B. *Arte y cotidianidad hacia la transformación de la vida en arte*. Andora. Madrid 2012. pág.73

La atención a acciones determinadas, deja la oportunidad de que cada uno personalmente pueda crear una percepción distinta, una nueva manera de hacer. Implicarse sin saber, en un hacer colectivo en donde se crea una finalidad nueva que no existía, mediante todas las reacciones individuales, todas las nuevas percepciones y el propio deseo de los participantes, como escribe Bartolomé Ferrando³⁹ en su libro “arte y cotidianidad”, una finalidad nueva que al crecer, durante un encuentro, puede generar comunidades tangibles y flexibles basadas en la importancia de actuar sin la preocupación de que exista un contenido general o sentido en lo que uno hace, se trata de disfrutar para generar un diálogo, que es la clave en las acciones presentadas. Materia prima es el habla, transformada en movimiento y relaciones con forma escultórica, desconectado de su contenido y significado. Usada solo por su forma el habla, consigue un **resultado sin contenido**, señalando la potencia que tiene la acción misma de los que hablan, en el lugar en que se produce el habla. Lo que hace mucho más importante lo que se genera a partir de la acción y no desde su contenido.

39 Ferrando B. *Op. Cit.* pág.121-139



D.2

Hablar por Andar - Andar por Hablar



figura 19: Hablar por andar, andar por hablar (performance), Esther Ferrer, ARTIUM, Vitoria 2011.

Con esta acción Esther Ferrer abría su exposición personal en ARTIUM, Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo, titulada “En cuatro movimientos”. Hablar por andar y andar por hablar, como ella dijo, era una *performance bajo condiciones*.⁴⁰ En una entrevista la artista destaca la simplicidad de esta acción, la cual se basa en el andar y en el hablar, dos cosas que a ella le gustan mucho, pero con la condición de que enfrente del público no podía parar ni de hablar ni de andar. Se trata de una estructura sutil que le permite construir un diálogo entre palabras y movimientos, marcar un ritmo y dejarse llevar por lo que pueda suceder en el momento de la performance. Se puede decir que es una estructura de improvisación, que la artista ensaya antes de actuar, para poder estar preparada para reaccionar cuando sea necesario, que está dispuesta a cualquier imprevisto que puede surgir trabajando in situ, lo que realmente enriquecerá el resultado. Como acción es una de aquellas en las que Esther Ferrer usa solamente su cuerpo para potenciar la idea detrás de la performance, dejando la forma en segundo plano, y al mismo tiempo para sentirse un poco más “libre”. Como comenta en este tipo de trabajos, *Lo que pasa es más importante de lo que yo quería hacer*.⁴¹

Para Esther Ferrer es muy importante que *cuando el concepto está desnudo y todo el mundo lo puede ver, la idea tiene que ser buena*.⁴² Ella necesita una libertad de movimientos a la hora de trabajar la performance in situ, de reaccionar de otra manera imprevista e introducir en su trabajo cualquier accidente y para esto considera que es imprescindible depender de recursos mínimos, si es posible solo de su cuerpo. Cuando se hacen necesarios elementos complicados y la dependencia de alguien el trabajo, según confirma Esther Ferrer puede estar controlado por la institución y ya no hay libertad. Por ello busca lo que llama *estructuras de improvisación*, de las cuales quita elementos para quedar solo con lo absolutamente necesario, estructuras para partir y permitirle trabajar y reaccionar in situ. Ella considera que anda por el mundo del arte por varias direcciones creando lo que sirve para ella, si además esto sirve a los demás es maravilloso.

40 <http://vimeo.com/30895031>, Fecha de consulta: 4/7/13

41 <http://vimeo.com/30893314#>, Fecha de consulta: 4/7/13

42 <http://www.artium.org/Castellano/Exposiciones/Exposicion/tabid/176/language/es-ES/Default.aspx?pidExposicion=188>, Fecha de consulta: 4/7/13



D.3

Encontrar para Encontrarse



figura 20: Mesa Redonda para Artistas (encuentro), Solar Corona, Valencia, Diciembre 2012

Probablemente Mesa Redonda funcionó simplemente siendo una excusa de un encuentro y de un diálogo. Su estructura sutil fue el motor de los sucesos. A partir de sus normas, los artistas sentados, produjeron su discurso basado en palabras o acciones lúdicas que apelaban al absurdo, al azar o lo de sin razón. Pero una vez dicha información traspasó el filtro del público, sufriendo distintas interpretaciones, volvió hacia ellos justo con el fin de la acción. Y es cuando se dejó ver el papel del espectador como co-creador del diálogo y de la obra, es cuando apareció el poder del público sobre la producción artística, cada uno eligió añadir al hacer su propio significado. Finalmente es cuando se ha podido observar la aparición de unas comunidades tangibles. Como los artistas y el público dejaron su rol una vez terminada la mesa, pero siguieron formando varios grupos de conversación ligados cada uno a sus propios intereses. No cabía la mínima preocupación para una conclusión final o el contenido de la obra pero al contrario, el diálogo continuó fuera de su lugar. Durante y después de la acción uno podía ver y experimentar las relaciones que se habían construido a partir del simple hecho de dialogar, y como la propuesta de hablar mediante el movimiento corporal de terceras personas había despertado una necesidad de más hablar, en un continuo cambio de interpretaciones y del contenido.

Quizás cuando se acabó el tiempo previsto, se pudo generar un encuentro, entre la obra, los artistas y el público. Las respuestas por parte de los últimos devolvieron la atención que prestaron los artistas al tema, que les incluía metafóricamente y físicamente. Lo que realmente trató la obra era de proponer una manera para construir nuevas relaciones, que no tendrían muchas posibilidades de ocurrir sin la estructura de la mesa, la cual dejaba el **discurso sin contenido**. Esto ocurrió cuando el público entendió las normas y la manera en que podía **apropiarse** de ellas, para poder quedarse cada uno con las **cosas de los artistas** que encontraba más interesantes. Uno debería primero encontrar en la acción la manera de hablar, además de unas normas bajo las cuales iba a decir lo que quería y también decidir con los que iba a comunicar, para poder encontrarse dentro de la obra, **estar juntos** con los demás, y con lo que le interesaba más.



D.4

Obras sin Contenido

Las propuestas artísticas que introducen la obra, el artista y el espectador en el interior de su contexto para trabajar y compararse de manera efímera, buscan la motivación en varias circunstancias o en las características de un público específico. En estas no se pide, trabajar desde un problema determinado, sino destacar la importancia de la misma obra y de actuar e interactuar, como también de un crear a partir de un deseo propio. Es como en la obra de Ivan Argote⁴³ “We are all in the bus” (2009), en la cual simplemente con una cámara en la mano, el artista consigue crear una situación en el interior de un autobús en París. Al entrar, con la cámara registra al conductor y al resto de los pasajeros como si fueran parte de su familia, preparados para empezar sus vacaciones, compartiendo, pero en este caso sin saberse parte de los espectadores, desarrollándose con ello un proceso creativo que se apropia de las circunstancias para conseguir reacciones. *El arte es el espacio común en el que todos los hombres, artistas y no-artistas, se encuentran en viva unidad.*⁴⁴ Podemos encontrarnos dentro de una propuesta artística, en un espacio conocido, pero introducido de forma nueva, que pretende enseñar mediante una estructura un modo de actuar distinto para poder relacionarse e interactuar con los demás, darse cuenta de esta acción y generar otro espacio efímero, lo cual dura solamente el tiempo que dura la praxis. El empezar desde la nada y volver a la nada en base a unos procesos cotidianos pero desestabilizadores, ofrece una experiencia afectiva que no deja rastros materiales pero se instala en la memoria.

Agamben se refiere a un hombre sin contenido tal cual como una obra sin contenido y un artista sin contenido, pegado al hacer y su subjetividad creativa – artística sin contenido. Cuando no es necesario ningún contenido, puede que “el arte sea la absoluta libertad que busca en sí misma su propio fin y su propio fundamento.”⁴⁵ Podemos mirar el arte como un instrumento libre en el que el artista, como también hemos hecho referencia en la maniobra, parece un bricaueler, puede utilizar todas las herramientas, según su habilidad subjetiva, en relación con todo contenido. Alguien dentro de la subjetividad de una acción creadora no se encuentra con un contenido o una medida de su propia existencia, en la forma del absoluto extrañamiento. Como una obra sin contenido también, se hace referencia, en una obra en perpetua construcción creación y una obra: *work in progress*, donde se comparte la poesis y la praxis, donde como praxis

43 <http://www.ivanargote.com>, Fecha de consulta: 18/7/13

44 Agamben, G. *El hombre sin contenido*. Altera. Barcelona 1998 pág.63

45 *ibid.* pág.61

se propone la experiencia de un ir a través de la acción concreta. *Y esto se debe a que la experiencia es el conocimiento de las cosas singulares, y el arte, de las universales; y todas las praxis y las generaciones se refieren a lo singular.*⁴⁶

*El artista es el hombre sin contenido, que no tiene otra identidad más que un perpetuo emerger sobre la nada de la expresión ni otra consistencia que este incompresible estar a este lado de si mismo.*⁴⁷

La comunidad se genera partiendo de muchas subjetividades distintas al **estar juntos**, no solo las del artista, sino también de los que participen en ella de varios modos: desde una **intencionalidad** transformadora – creadora de algo nuevo, o una participación activa que comprende las normas propuestas, hasta la negación de la praxis propuesta como parte de las opciones. Todas las formas de participación componen en su totalidad algo universal como un **encuentro**. Dentro de la experiencia participativa se presenta una red de relaciones donde cada uno se puede situar y verse reflejado en la imagen final.

46 Agamben, G. *Op. Cit.* pág.122

47 Agamben, G. *Op. Cit.* pág.93



D.5

Yuxtaposiciones de Lecturas



figura 21: St. Viateur with St.Urbain (imagen digital), proyecto “embodied places”, Montreal, 2012.

Embodied Places (Lugares Encarnados) fue un proyecto empezado en Barcelona en el 2010 y llevado a Montreal, que pretendía situar una imagen corpórea en su entorno urbano. Consistía en varios dibujos con formas corporales que provenían de las huellas que deja el cuerpo en una superficie plana representando un cuerpo universal. Lo que se hace evidente en la obra son las distintas lecturas que se yuxtaponen en su resultado, que interfieren en las distintas maneras de leer el conjunto dependiendo de la distancia a la que uno se sitúe en relación al mural. Desde lejos la imagen que aparece representa una forma corporal en relación al entorno material y el contexto. Desde cerca uno ve solo palabras y algunas frases que hacen referencia al cuerpo y al carácter. Como es imposible acabar de leerlo entero uno puede crear su propio contenido y conectar su cuerpo con este lugar. Finalmente en unas líneas generales la propuesta trataba de proponer una sensación en la cual cada uno puede situarse en el lugar para proyectar sus ideas. Las distintas lecturas ayudan a desorientar o confundir al espectador y hacerle crear una visión subjetiva y única, una oportunidad de imaginarse uno su manera de traducción del conjunto, si no se siente molesto y abandona la lectura.

De un modo similar las artistas Helena Cabello y Ana Carceller consiguen la *ubicación absoluta y la desubicación*,⁴⁸ la confusión del público enseñando un espacio que es donde se rodó el video de la instalación “Off escena, si yo fuera” (2011), permitiendo al mismo tiempo recorrerlo con otra manera, generando una doble perspectiva. La manera de **poner juntas** simples imágenes se repite en los dispositivos y las propuestas de acción. En estos casos los elementos no son materiales pero ahora se trata de las normas, las acciones, las limitaciones o los movimientos. Estos elementos inmateriales pretenden conseguir una distinta participación del público desde la totalidad de su cuerpo, enseñando el comportamiento, en un entorno lúdico, en donde cada nueva subjetividad se puede relacionar y mezclar con las demás, colocando una encima de la otra en una imagen objetiva y subjetiva a la vez.

48 <http://vimeo.com/19736325>, Fecha de consulta: 17/7/13



D.6

Cosas que Solo un Artista Puede Hacer



figura 22: HABLAME (instalación audiovisual, monocanal), UPV, Valencia, Junio 2013, libro a la entrada de la instalación con escritos sobre el diálogo.

Encima de la escalera aparece una actitud creadora al saber las posibilidades que uno tiene para actuar. Como bien nos indica el título de la exposición *Cosas Que Solo Un Artista Puede hacer*⁴⁹ un artista actúa varias veces sin razón o mejor dicho para nada y otras por una imposibilidad o una razón absurda. Sus acciones absurdas o sin contenido tienen la forma de una protesta igual que los ready made dada o los juegos fluxus. Un hacer para nada y un absurdo que crean una complejidad que coincide. “HABLAME” ofrece la oportunidad al espectador a participar junto con el artista en el video en una acción que solamente apunta al hablar o al comunicarse con los demás. Mediante el sonido reproducido por los auriculares y solo a la persona que decidió subir la escalera, la obra propone un hacer concreto: “grita – háblales si quieres que te miren a la cara – tu también eres artista – cómo se siente encima de la escalera en relación con los demás – diles que yo he dicho lo que tu quieres...” El sonido es el elemento clave para conseguir la transformación de una escalera en un pódium, donde el espectador que lo desee, puede hablar a los demás. Lo que realmente se da a conocer al espectador así es que él también puede participar en la obra, hablar de cualquier cosa y ser artista, hacer cosas que solo un artista puede hacer, y todo lo que elige hacer forma parte de la obra.

Hacer que se es un artista, puede apelar al nada como una negación de la realidad, a un absurdo o hacer referencias a cosas insignificantes y muy pequeñas de la vida cotidiana. Del mismo modo que el grupo “The Infinity Small Things” encuentra detalles para descontextualizar y cuestionar creando una realidad distinta. Puede resultar interesante estudiar y dar a conocer el momento en que el espectador se **encuentra** con la razón por la que el artista elige un hacer concreto y que éste decida si desea poder hacerlo también siendo entonces **participador**, pero no se trata aquí de una repetición de lo absurdo o de la sin razón, sino de un rehacer nacido desde su propia voluntad.

49 Marroqui J. y Arlandis D. *Cosas que solo un artista puede hacer*. MARCO – MEIAC. Vigo 2010.



D.7

Contexto vs Contenido

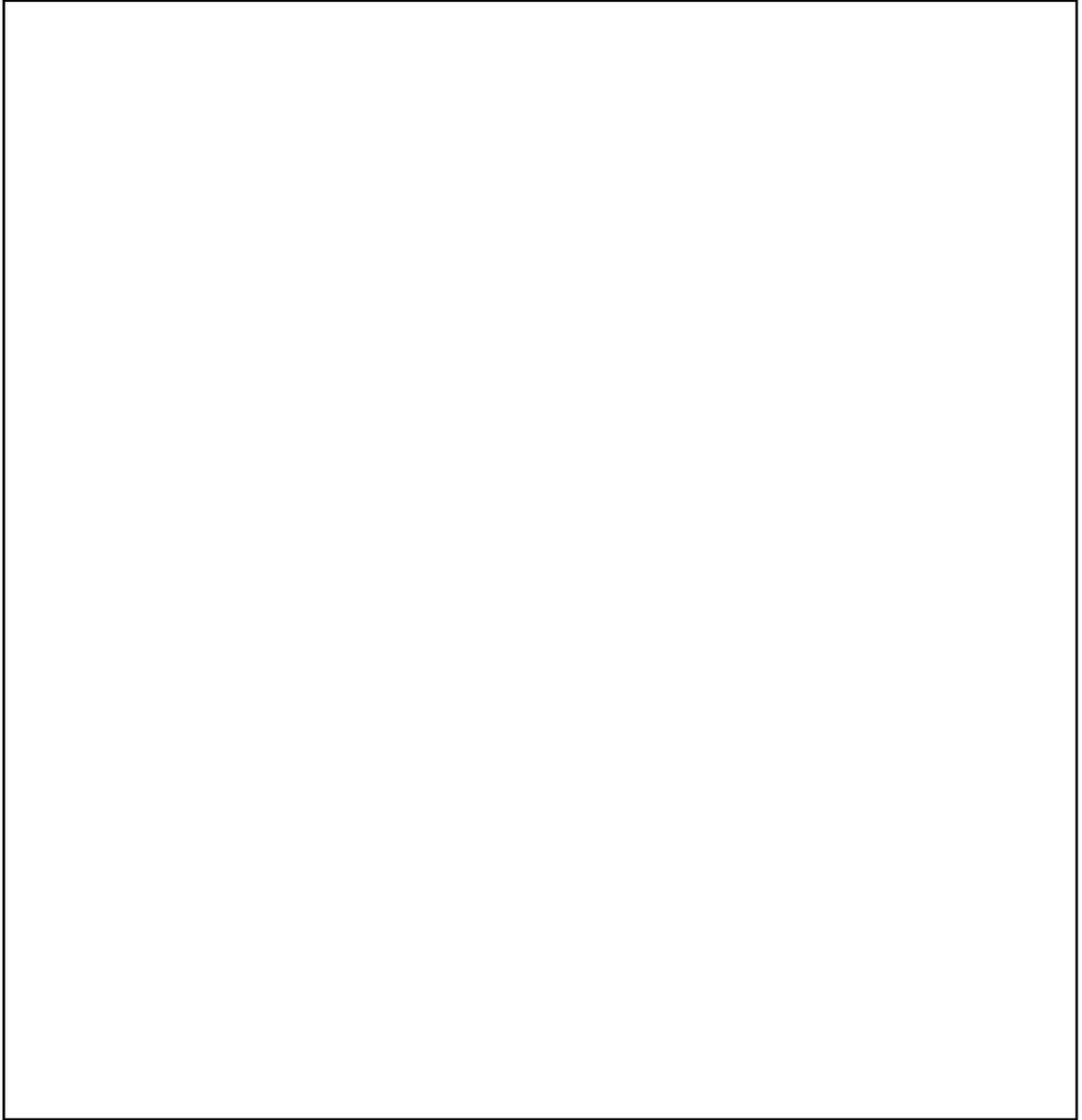


figura 23: libre para poder rellenarla el lector.

Hoja para rellenar durante la experiencia del juego con el documento de la Tesis Final del Master. Notas de los participantes en el momento que **están juntos** sobre el contexto y el contenido, su relación y las posibles combinaciones.



En el arte contextual, tal como lo plantea Paul Ardenne, existen muchas prácticas artísticas que buscan implicar al espectador en una acción común, considerando a este un ser político, un arte que se basa principalmente en el contacto físico y el afecto corporal. Para crecer como artista es necesario aparte de la obra, el público, ese otro que hace existir la obra de arte prestándole atención. En el arte participativo se ofrecen situaciones que invitan al espectador a entrar e incluso componerlas. Como propuestas abiertas parecen inacabadas y necesitan la participación del otro. Mediante el contacto con el otro, este tipo de obra nos informa sobre la necesidad de desarrollar nuestros propios modelos. *Ser artista hoy en día es hablarles a los demás y escucharlos al mismo tiempo.*⁵⁰

*La naturaleza de la obra participativa; el otrismo, es una elección para las formulas artísticas de participación hechas para el espectador y con él.*⁵¹ Si para Levis Strauss el artista parecía un *bricoleur* para Lygia Clark era un *propositor*. La artista preocupada por la acción grupal, en una línea similar con varios artistas que trabajan con lo común, a partir de lo social, lo lúdico, el activismo, parecen compartir la misma necesidad para un estar juntos, una necesidad de encontrarse con el propósito de compartir una democracia vivida, apuntando a una intersubjetividad realizada. Actualmente grupos formados por artistas y no artistas, que reúnen varias disciplinas como arquitectura, urbanismo, diseño, bellas artes etc, proponen y construyen nuevos espacios, para cubrir la necesidad de un estar juntos o un crear juntos. Bruit du Frigo⁵² por ejemplo con proyectos como los “Lieux Possibles 3” (2011), transforman un lugar en la ciudad de Bordeaux en un centro de acciones y encuentros para la comunidad. En estos lugares se propone trabajar juntos, desde diseñar un micro-espacio, o transformar uno que ya existe, hacer masajes o tocar música. Crear un festival que acoge todas las personas de la comunidad que pueden participar para crear juntos y estar juntos.

Desde las prácticas artísticas interdisciplinarias o incluso indisciplinarias (que no se asocian con ninguna disciplina) hasta nuevas prácticas teatrales o planos urbanísticos, se refleja una necesidad de trabajar con un *cuerpo presente*,⁵³ pero distinto de los discursos a los que nos hemos acostumbrado hasta ahora. Este cuerpo presente es contradictorio y complejo, aparece como forma de resistencia y de ocupación, físico, gozado e incomodo, material e inmaterial a la vez. No trata de definirse, ni de identificarse, tampoco de conseguir algún tipo de signifi-

50 Ardenne, P. *Op. Cit.* pág.122

51 Ardenne, P. *Op. Cit.* pág.123

52 <http://www.bruitdufrigo.com/index.php?id=172>, Fecha de consulta: 18/7/13

53 Carrillo, J. Conferencia impartida en la facultad de Bellas Artes de Valencia 02/5/13

cado. Mejor dicho es un cuerpo que habita dispositivos los cuales no le identifican y expresa una necesidad de estar allí donde está la acción para comprobar, para obtener otra medida del tiempo, para explorar otras subjetividades, cuestionando la productibilidad capitalista, poniéndose en acción y en cooperación, buscando a encontrarse en los afectos y los cuidados. Así se produce el cuerpo presente como ser político en el espacio público, con una potencia de resistencia que le da un no saber (para construir), y que busca articular sus herramientas para generar situaciones donde producirse colectivamente.

Un motivo de hacer colectivo que aparece como una necesidad para rehacer – rehacerse incluido dentro de un proceso *otrista*. Donde la necesidad de un estar juntos sirve para **yuxtaponer** nuestro cuerpo en las ideas y en relación con los demás y el entorno. En vez de crear respuestas, se está generando un diálogo donde el estar juntos y el **encuentro**, parece **más importante que el contenido** de la acción misma. Aquí es a partir de un contacto físico, desde donde se crea la sensación de una respuesta que procede de un hacer colectivo.



figura 24: Parangolé en el espacio público, manifestación en el metro de la ciudad de Nueva York, Helio Oiticica, 1973.

*Ambiental es para mi la reunión indivisible de todas las modalidades en posesión del artista al crear – las ya conocidas: color, palabra, luz, acción, construcción etc., y las que surgen en cada momento en la ansia inventiva del mismo o del propio participador al tomar contacto con la obra.*⁵⁴ Helio Oiticica defiende que un artista debe construir con todo lo que tiene a su alrededor y ponerlo todo junto en una experiencia ambiental como totalidad-obra, crear propuestas artísticas que puedan reflejar la libertad creadora del artista al espectador y la sociedad, lejos de normas opresivas, formas fijas y modelos de sociedad rígidos. Con este punto de partida se trata de producir pequeños cambios sociales, quiere conseguir virajes de normas que están definidos por una necesidad interior y que se rehacen constantemente, consiguiendo que el individuo y sus deseos recobren la confianza .

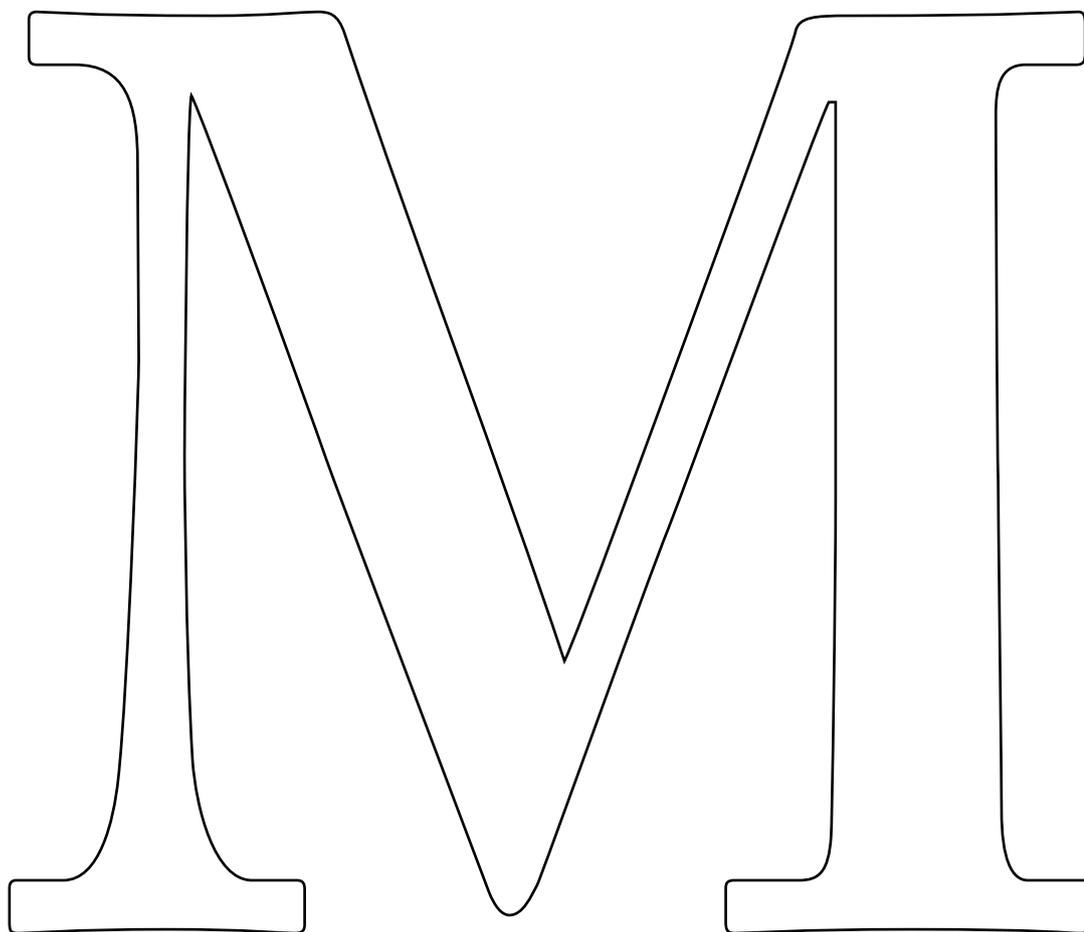
Se trata de salir fuera, a la calle, y utilizar todo, poder apropiarse de cosas que no son transportables, presentar una obra en un descampado, en donde está o pudiera estar el público. Girar la espalda a las instituciones y al propio concepto de exposiciones para generar unas situaciones donde el artista se apropia de cualquier momento, lugar, objeto, acción etc. Lo mismo puede hacer el público con la obra para crear algo de nuevo, conseguir una así *apropiación general*. Parece que Oiticica cuenta con una obra en la cual el lugar, los objetos, el artista, su práctica artística y el público se reúnen, comparten la obra y crean juntos el resultado. Nombra este tipo de obras *antiarte* y como él dice estas son *la verdadera unión definitiva entre manifestación creativa y colectividad*.⁵⁵

Tenemos que imaginar como el espectador se introduce en la acción de una experiencia ambiental para vivirla y cómo reacciona para poder llevarla a cabo, teniendo en cuenta que no hay rivales, ni normas. El espectador tendrá que inventar una nueva forma de jugar, una nueva percepción sobre la obra. En este tipo de propuestas es más importante generar experiencias y vivirlas, que el contenido de ellas mismas, es por esto importante reclamar un encontrar para encontrarse, un **andar por hablar**, un hablar para hablar, un mover para moverse, un leer para orientarse, o un jugar para jugar.

54 Oiticica, H. *Op. Cit.*, pág.60

55 Oiticica, H. *Op. Cit.*, pág.63

CONCLUSIONES



Durante el recorrido, dentro y fuera de las asignaturas del Máster de Producción Artística, se han producido varios encuentros con diversas ideas, desde el concepto de un arte contextual, la participación hasta la deconstrucción y la desmaterialización. En este documento aparecen ejemplos y referencias artísticas y no artísticas para apoyar las ideas sobre la necesidad de introducir en el proceso creativo también al espectador, compartir el espacio y estar allí donde está la obra. Así tratamos el cuerpo presente, orientado por relaciones e interacciones producidas desde distintos dispositivos, y que se encuentra en varios tipos de obra y con distintos intereses. Pero a partir de las particularidades de cada ejemplo se llega a la conclusión: más importante que una razón global por la cual actúa o participa uno, es la acción misma y la voluntad de un implicarse, de un dejarse llevar, de ver nuevos territorios que uno solo pueda elegir. Parece y es bastante complejo, pero dentro de esta complejidad se apunta a un resultado de múltiples subjetividades, artísticas y no artísticas, o si procede en una colectiva, como la reunión de todas. Esto sucede también para personalizar y generalizar al mismo tiempo un resultado, donde todos sus participantes eligen su nivel de compromiso desde el cual actúan y piensan. Después de varias propuestas, en relación y en comparación con otras obras resulta importante obtener una simplicidad para el dispositivo y una claridad cada vez mayor en el proceso creativo, al mismo tiempo que con normas o limitaciones se generan confusiones o *situaciones* de cierta imposibilidad. Se ha podido observar dentro del proceso que el espectador que entiende y elige entrar en la obra, consigue no solo participar en el resultado sino también, intervenir en las propias normas del dispositivo, aprovechando cualquier fisura.

Unos de los momentos importantes durante la investigación para los cuales se debe hablar para poder entender más que nada, está relacionado con la manera en que se tomaron las decisiones y como cada una influye en el proceso. Las acciones en concreto son:

- 1 La presentación de la *Mesa Redonda Para Artistas*.
- 2 Los proyectos realizados a partir de las asignaturas.
- 3 Una Intervención en el dispositivo de la clase.
- 4 El planteamiento de un lectura, acorde con el concepto de Time Specific Sculpture, de la tesis final del Master.

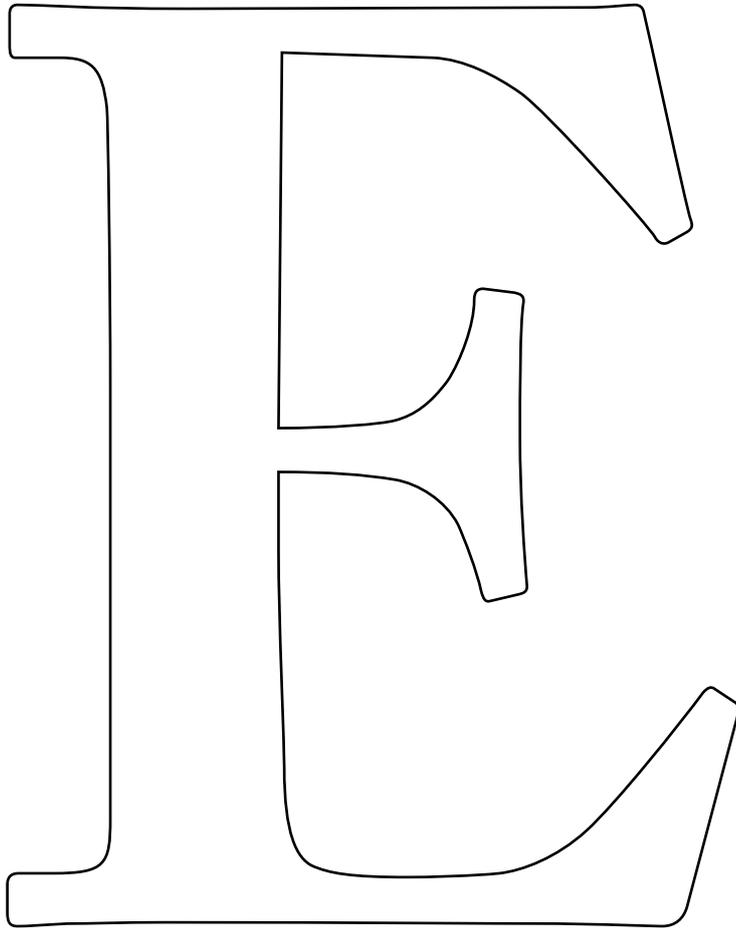
En el momento de la presentación de la *Mesa Redonda para Artistas* y en

un contexto fuera de la universidad, pero con la participación de gente que mantiene un contacto, o está relacionado con esta, se han marcado unas amplias posibilidades de respuestas inesperadas, por parte de los artistas y del público. En el solar Corona apareció la voluntad de la gente para construir, crear y participar en la producción de la obra no solamente partiendo de una idea o acción. Era el momento que marcó la importancia de planear un dispositivo claro donde se pueden introducir una serie de acciones, normas o limitaciones, las cuales posteriormente pueden ser manipuladas. Como consecuencia y dentro de las asignaturas del master surgió la oportunidad de planear más dispositivos pero esta vez, limitados por el contexto o la disciplina de las asignaturas. Como experiencia han salido dos proyectos que planeaban el dispositivo a partir del lugar o la técnica, siempre para un público y unas circunstancias concretas. Del mismo modo pero en forma de juego, una pequeña intervención en clase de la asignatura La Ciudad y el Miedo, dio la oportunidad de mezclar la realidad y la ficción a partir de lo lúdico, probando lo que pasa cuando un dispositivo se convierte en juego, tiene reglas y se aplica a la realidad. Estos trabajos iban marcando, al ritmo que surgían, unas pautas sobre, primero de todo un dispositivo y luego de su contenido o la manera de exponer sus partes. Para llegar a una composición formada por cuatro centros: como el tiempo real, el público específico, el dispositivo y el contexto o la importancia de una acción sin intencionalidad.

En el mismo tiempo trabajos de varios artistas referentes como Helio Oiticica o Dora García por ejemplo han ayudado a ampliar el horizonte del proceso, a incluir más conceptos y elementos. Las similitudes con otras prácticas artísticas han ayudado a concretar los resultados e investigar en profundidad ciertos aspectos como la participación, el espectáculo y el contenido. Llegando de esa manera a diferenciarse de ciertas prácticas como el activismo participativo o el arte conceptual.

Fiel a su concepto el documento como escrito de la Tesis Final de Master pretende dar la oportunidad al lector/tribunal acercarse a la necesidad de situarse entre las ideas. Sentir la experiencia de estar dentro de un proceso creativo en el cual se le invita participar de una manera peculiar, para relacionarse e interactuar, sin una razón global, abandonar el contenido y dejarse llevar por unas ideas simples y claras que aunque confunden o desorientan no son complicadas. El mismo documento invita a estar juntos, a encontrar para encontrarse, generar distintas lecturas, hacer varias combinaciones de las mismas ideas. Finalmente entender el resultado para poder manipularlo y compartirlo con el autor y con los demás.

BIBLIOGRAFIA



- Agamben, G.** *El hombre sin contenido*. Altera. Barcelona 1998.
- Ardenne, P.** *Un arte contextual*. CENCEAC. Murcia 2006.
- Boal, A.** *Teatro para actores y no actores*. trad: Mario Jorge Merlino Tornini. Alba. Barcelona 2001.
- Coulter-Smith, G.** *Deconstruyendo las instalaciones*. Brumaria13. Barcelona 2009.
- Deutsche, R.** "Agoraphobia". *Evictions: art and spatial politics* 1996: 269-327. 1996.
- Ferrando, B.** *Arte y cotidianidad hacia la transformación de la vida en arte*. Andora. Madrid 2012.
- Garcia, D.** *The Beggar's Book, Diary, Evenings*. Verlag der Buchhandlung Walther König. Köln 2008.
- Judd, D.** "Object Specific". en Thomas Kellein. *Donald Judd: Early Work, 1955-1968 181-189*. D.A.P. New York 2002.
- Lynch, K.** *La imagen de la ciudad*. trad. Enrique Luis Revol. GG Reprints. Barcelona 1998.
- Marroqui, J. y Arlandis, D.** *Cosas que solo un artista puede hacer*. MARCO – MEIAC. Vigo 2010.
- Martel, R.** *Arte, acción*, Ed. UAM, Unidad Xochimilco, División de Ciencias y Artes para el diseño, México 2008
- Morin, E.** *Pensar la complejidad. Crisis y metamorfosis*. Ed. Universitat de Valencia. Valencia 2010.
- Oiticica, H.** *Escritos Helio Oiticica*. Compilados por Galerie Nationale du Jeu de Paume, Pojeto Helio Oiticica, Witte de With. Ed Alias. Mexico 2009.
- Pallasmaa, J.** *Los ojos de la piel*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona 2010.
- 29 bienal de Sao Paolo. *Há sempre um copo de mar para um homem navegar*. material educativo. Bienal de Sao Paolo. Brasil 2010.
- Martel, R.** Desestabilización del modelo imperante. en *Fuera de banda*. numero 5. Valencia 1998
- Martel, R.** "Material Maniobra". en *Fuera de Banda*. numero 5. Valencia 1998.
- Pérez Royo, V.** "Caminar entre arquitecturas invisibles. Comentario de Here whilst we walk de Gustavo Ciriaco y Andrea Sonnberger" en *Revista Cairon*. Madrid 2009.
- Carrillo, J.** Conferencia impartida en la facultad de Bellas Artes de Valencia 02/5/13.

internet:

<http://erinmovement.com/books/PDF/Relationscapes%20Introduction.pdf>,

<http://dieklaumichshow.org/pdfs/Garciaesp.pdf>

<http://dieklaumichshow.org/pdfs/Romeroesp.pdf>,

<http://ayp.unia.es/r08/IMG/pdf/agamben-dispositivo.pdf>,

<http://esferapublica.org/nfblog/?p=5066>,

<http://cgi.di.uoa.gr/~bitsikas/v3/documents.html>,

<http://www.exit-express.com/home.php?seccion=opinion&pagina=&idver=6796>,

<http://www.lifo.gr/team/retrolifo/27484>,

www.rickieleaowens.com/Installation.html,

<http://rafaeltormoicuenca.blogspot.com.es>

<http://manuelchristophorn.wordpress.com/2013/01/25/el-performer-como-antagonista>,

<http://solarcorona.wordpress.com>,

<http://www.bienal.org.br/FBSP/pt/29Bienal/Educativo/Paginas/Material-Educativo.aspx>,

<http://anaborralhojoaogalante.weebly.com/world-of-interiors1.html>,

<http://anaborralhojoaogalante.weebly.com/sexymf.html>,

<http://www.artium.org/Castellano/Exposiciones/Exposicion/tabid/176/language/es-ES/Default.aspx?pidExposicion=188>,

<http://www.bruitdufrigo.com/index.php?id=172>,

videos:

<http://www.youtube.com/watch?v=mOHCV-QO5HA>,

<http://vimeo.com/19736325>,

<http://vimeo.com/30893314#>,

<http://vimeo.com/30895031>,

<http://www.ivanargote.com>,

LISTADO DE IMAGENES

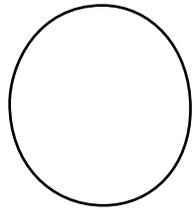


figura 1: producción propia
figura 2: fotografía realizada por Alma Fernandez 16/12/12
figura 3: producción propia 21/1/13
figura 4: producción propia 25/6/13
figura 5: producción propia
figura 6: producción propia 23/4/12
figura 7: <http://www.zwirnerandwirth.com/exhibitions/2005/CO1005/softlightswitches.html>, fecha de consulta: 22/7/13
figura 8: fotografía realizada por Salva Oltra 21/1/13
figura 9: www.thebeggarsopera.org, fecha de consulta 22/7/13
figura 10: producción propia
figura 11: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_IC/Enc_Obras/dsp_dados_obra.cfm?cd_obra=12915&st_nome=Oitica,%20H%C3%A9lio&cd_idioma=28555&cd_verbete=2020, fecha de consulta 22/7/13
figura 12: producción propia 06/6/13
figura 13: <http://www.bienal.org.br/FBSP/pt/29Bienal/Educativo/Paginas/Material-Educativo.aspx>, fecha de consulta 22/7/13
figura 14: <http://www.improvisedlife.com/wp-content/uploads/2011/10/f.zappa-without-deviation-from-the-norm..2.jpg>, fecha de consulta 22/7/13
figura 15: <http://www.rickieleaowens.com/Installation.html>, fecha de consulta 22/7/13
figura 16: <http://www.dieklaumichshow.org/book.html>, fecha de consulta 22/7/13
figura 17: producción propia 06/6/13
figura 18: fotografía realizada por Alma Fernandez 16/12/12, esquema
figura 19: <http://www.flickr.com/photos/23669830@N08/6240327744/sizes/l/in/photostream/>, fecha de consulta 22/7/13
figura 20: fotografía realizada por Alma Fernandez 16/12/13
figura 21: producción propia 11/12
figura 22: producción propia 15/6/13
figura 23: imagen del lector
figura 24: <http://www.afterall.org/journal/issue.28/tropicamp-pre-and-post-tropic-lia-at-once-some-contextual-notes-onh-lio-oitica-s-1971-te>, © Projeto Hélio Oitica, Rio de Janeiro, fecha de consulta 22/7/13

