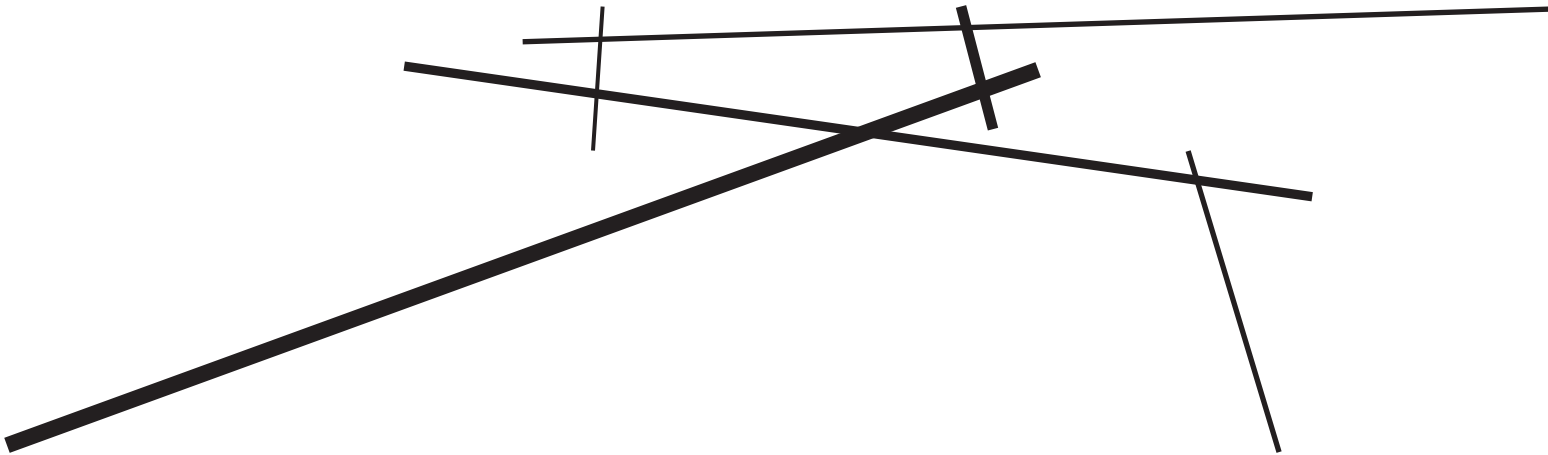


UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS

La revolución del objeto.  
Investigación práctica sobre la relación experiencia y escultura.



Tipologia 4  
Alumno: Carlos Miguel Sánchez  
Director: Elías M. Pérez García

Valencia, 1 de Septiembre de 2015



No diré nombres...

A mi familia por aguantarme, a los amigos que son hermanos, a los maestros que he tenido cerca, a ese tutor que se ha esforzado, entendido e interesado por mi lenguaje. Pero sobre todo a los que me enseñáis cada día con vuestro comportamiento, esto es para vosotros.



*<<Sabes que estás en tu elemento cuando se te altera el sentido del tiempo>>*

Ken Robinson.



## **Resumen.**

El presente trabajo surge de la necesidad de comprensión en cuanto a la cultura y el mundo contemporáneo. Utilizando como medio de reflexión la escultura y el mundo en el que esta se inserta. Nuestra intención es provocar la reflexión y lograr cierto entendimiento mediante el proceso de realización de obra física, a la que, por esta razón, habitualmente denominaremos ensayos.

Es en este contexto práctico, en y acerca de la escultura contemporánea, donde surgen los temas teóricos que acompañan, cimentan y retroalimentan la práctica. El trabajo de este modo está en transformación y evolución continua, manteniendo un objetivo general, cuestionar el sentido de la manifestación artística en la actualidad y su carácter concluso. Planteando, desde un compromiso ideológico, la legitimidad y significación del material empleado (en nuestro caso materiales subsidiarios), las soluciones técnicas, la ubicación en el espacio y la interacción con el espectador, desacralizando el uso, la acción de visitar una muestra, sobre la que proponemos la práctica del juego como aprehensión de la realidad, con acciones que probablemente no duren en el tiempo, no por su durabilidad sino por su tendencia a la transformación.

## **Abstract.**

This work emerges from the need for understanding talking about culture and contemporary world. Using sculpture and the world where it is inserted as a mean of reflection. Our aim is to induce the reflection and reach understanding through the artwork's realization process, which is normally named as essay.

In this practical context, talking about contemporary sculpture, subjects that accompany underpin and back feed the practice arise. So the work is in continuous transformation and evolution but keeping a general aim, to question the sense of the art manifestation and it's concluded nature at the present time. Rising from an ideological commitment the legitimacy and meaning of the materials employed (subsidiary materials in this case), the technical solutions, the location in the space and the interaction with onlookers, demystifying the use the action of visiting an art exhibition, where playing the game is proposed as the apprehension of reality with acts that probably will not last too long not due for their durability but for their tendency for transformation.

Palabras clave: Objeto, Escultura, Manipulable, Transformación, Plástico, Espacio, Color.

Keywords : Object, Sculpture, Manipulable, Transformation, Plastic, Space, Colour.





# INDICE

Preámbulo.....	5
Motivación y antecedentes.....	7
Objetivos.....	9
Metodología.....	11
Estructura del trabajo.....	13

## BLOQUE I

<b>1. La verdad de los materiales.....</b>	<b>17</b>
1.1 Introducción.....	18
1.2. Descripción técnico - procesual.....	19
1.3. Información visual.....	20
1.4. Reflexión teórica.....	27
<b>2. El objeto imaginario posible.....</b>	<b>29</b>
2.1. Introducción.....	29
2.2. Descripción técnico - procesual.....	30
2.3. Información visual.....	31
2.4. Reflexión teórica.....	37
<b>3. La revolución del objeto.....</b>	<b>39</b>
3.1. Introducción.....	40
3.2. Descripción técnico - procesual.....	40
3.3. Información visual.....	43
3.4. Reflexión teórica.....	46
<b>4. La revolución del objeto. Prohibido terminar.....</b>	<b>47</b>
4.1. Introducción.....	47
4.2. La experiencia en la biblioteca.....	48
4.2.1 Información visual.....	49
4.3. Aportación al II Congreso internacional de investigación en artes visuales, Real – Virtual.....	50
4.3.1 Información visual.....	51
4.4. Proyecto Arte y Matemáticas.....	53
4.4.1. Información visual.....	54
4.5. Reflexión teórica.....	56

## **BLOQUE II**

<b>5. Reflexiones e ideas.....</b>	<b>59</b>
5.1. Un paradigma.....	60
5.2. La manifestación frente a la obra de arte.....	61
5.3. Sobre el monumento.....	63
5.4. Orden y caos.....	65
5.5. El canon.....	67
5.6. La ruina.....	68
5.7. Una posible definición de objeto.....	69
5.8. El juego de investigar.....	71
5.9. Referente fallero, hablando de lo subsidiario.....	75
5.10. La materia prima.....	76
<b>Conclusiones.....</b>	<b>79</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>81</b>
<b>Listado de citas.....</b>	<b>83</b>
<b>Listado de imágenes.....</b>	<b>85</b>

## **Preámbulo.**

La revolución del objeto.

Parto de una realidad distópica en la que todo ha sido concebido para una función específica, sesgada y procesada. Nada parece ya poseer la capacidad de convertirse en nada, al menos no con relevancia. El valor que se da a cada cosa pasa de útil a obsoleto, sin ningún atisbo aparente de cambio, simplemente una variación conceptual, sin nada físico, ésta es toda su posibilidad. Aquello que admirábamos como nuevo, ha podido ser sustituido por una mejora simple; es el mal denominado “progreso”. No es una consecuencia de derroche, no, es más bien de inconformismo, pero no es el inconformismo creativo, no, es otra cosa, una de esas que solo encaminan a un declive del alma.

Lo único que puedo pretender yo con lo que a continuación expongo, es proponerme una variación en diversos útiles con una carga banal, para terminar creando múltiples objetos de una misma cosa, tratar de romper el convencionalismo. Cada generación necesita variaciones reales, nada imaginario aparentemente de marca, algo que con sinceridad, altere el canon.

Todo se transforma...

Un banco en una mesa, un yermo en tierra de cultivo, el paisaje, la cultura, las personas.



## **Motivación, antecedentes.**

La curiosidad es el motor que me hace sentir vivo. Descubrir estrategias nuevas, parámetros a priori desconocidos, vivir un estado de constante revolución, de contradicción. El caos significa inestabilidad y esta movimiento.

Mi formación, desde una edad temprana, por cuestiones familiares, fue el oficio de la construcción, ya a los dieciséis años comencé a familiarizarme con lo matérico, empezar a entender las maneras de fabricar volúmenes mediante los materiales más adecuados para solucionar los trabajos que debía desempeñar dentro de este oficio, claro que estos materiales y las técnicas solían ser muy parecidos en la mayoría de las labores que se ponían a mi cargo, tales como argamasa, módulos cerámicos, ladrillos o azulejos. Materiales muy banales y con una practicidad muy concreta que no siempre eran fáciles de sujetar al soporte en el que se deben adherir y las condiciones de disposición en el lugar donde habían de situarse. Estos problemas técnicos me proporcionaron conocimientos en múltiples técnicas y la capacidad para resolver problemas que tienen que ver con los materiales. Tal vez sea la más completa escuela primaria que podría haber recibido nunca, lo que me ha generado tanto seguridad como versatilidad a la hora de plantearme problemas más complejos. Esta experiencia supone un aliciente para las prácticas escultóricas en las que me involucro tiempo más tarde.

En cuanto comencé mis estudios artísticos entendí que aquello en lo que quería enfocar mi vida era en la escultura, nunca antes me había planteado nada parecido, en cada trabajo podía plantearme problemas más complejos que me provocarían un juego más complicado y bello, tardé años en caer en la cuenta de que a eso le llaman investigación. La escultura ha sido siempre el filtro más cercano que he tenido para definirme personalmente, la manera más práctica de interpretar todo lo que pienso y la forma en que me integro en el mundo con y para el que vivo.

Posteriormente, debido a mi traslado a la ciudad de Valencia, donde terminé mis estudios de licenciatura en Bellas Artes, surge la oportunidad de colaborar en la obra escultórica de Sebastià Miralles, con quien desempeñé una labor muy activa en su producción artística. Conseguí encontrar no solo infinidad de soluciones técnicas respecto al trabajo con materiales como el hierro y la madera sino que este tiempo me aportó importantes conocimientos respecto de mi itinerario

artístico. Debido a la simbiosis de madurez por parte de Sebastià y la precocidad dentro del mundo del arte en la que yo me situaba en esta época. Pudimos compartir gran cantidad de datos y teorías sobre el artista y la obra, la madurez en esta y lo que eso significa.

En el taller surgían conversaciones de diversa índole sobre temas como la institución, política en general o modos de hacer frente las adversidades de lo que significa llevar una vida dedicada a la escultura. Esta experiencia abrió un campo de conocimiento y credibilidad frente a mi obra, sobre como desempeñarla incluso difundirla, ya que como buen profesor y “padre artístico” supo influenciarme a través de su experiencia y conocimientos respecto a la vida de un artista, cosas que o bien se van descubriendo sobre la propia experiencia o lo vives de alguien cercano como es el caso, porque son aspectos sociales incluso políticos que no se imparten en ninguna escuela.

## **Objetivos.**

El propósito por el que decidimos embarcarnos en este proyecto que es el máster de producción artística, responde a una necesidad creativa, el motor del que surge toda la obra. En este caso cabe destacar un motivo, el que provoca esta decisión, la necesidad de llenar de contenido una obra que en cierto momento se estanca por su improductividad. Desde mis inicios en el oficio de la escultura he intentado, con mayor o menor éxito, aproximarme a las tendencias que me producían curiosidad, con el afán de descubrir que es eso del Arte Contemporáneo y cuál es el posible servicio real que proporciona a la sociedad.

La improductividad mencionada llega a su florecimiento en un momento de madurez, es de destacar que este momento es muy provechoso respecto del camino que crea la obra, ya que aunque el pensamiento se encuentre en crisis, este concepto también significa oportunidad. Lo cual ofrece mucho trabajo por hacer, aunque no con las pautas que seguía anteriormente, que se basaban en un trabajo concienzudo de taller, en el que trabajaba con materiales que encontraba, con los que generaba series extensas de objetos, con un objetivo en ocasiones desconocido. Sabía que no perdía el tiempo a pesar de que actualmente solo conserve una docena de trabajos de este periodo.

Lo importante en el propósito que se pretende es que necesitaba aprehender conocimientos teóricos que me ayudaran a encaminar mi producción en un sentido coherente respecto de la contemporaneidad y acerca de lo que significa la escultura a principios del siglo XXI. Para esto me ha ayudado muchísimo algunas de las asignaturas que se imparten en el máster, en cuanto al momento social, a los intereses de la producción artística, y al pensamiento de las personas que tengo en mi entorno en cuanto al mundo del arte. Son aspectos que han hecho discurrir la producción, situarla y encontrar el sentido de porque hago estas cosas, para quien las hago y el propósito que estas tienen dentro de su contexto cultural.

Como formulas clave que han provocado que la obra evolucione, tratamos de desglosar los objetivos que han enmarcado esta investigación, que enumeramos a continuación.

- Investigar desde un enfoque esencialmente práctico personal, nuevas soluciones formales que dialogan con los materiales, el espacio y los usos artísticos.
- Analizar práctica y teóricamente la relación de uso del material con el marco ideológico y político en la creación artística.
- Diseñar una metodología de trabajo no cerrada que permita la negociación continua con la obra durante el proceso.
- Trabajar con formas abstractas alejadas de la significación o la narración.
- Proponer obras fuera de los marcos de orden y geometría clásica, trabajando con conceptos próximos a las teorías del caos.
- Proponer fórmulas de compromiso ético – político que contemplan los procesos, los materiales, la relación con el espectador y el mercado.
- Realizar obras que cuestionen la relación con el espacio y con el espectador.
- Analizar las posibilidades de la obra “no cerrada” y la interacción con el espectador.
- Experimentar con materiales residuales de la industria.
- Proponer formas nuevas a partir de las posibilidades de estos materiales.
- Estudiar y plantear soluciones constructivas acorde a las posibilidades de estos materiales y a la filosofía del proyecto.
- Trabajar de un modo interdisciplinar para Realizar una serie de obras gráficas, escultóricas e instalaciones.



## Metodología.

Partimos de una metodología donde la experimentación práctica conforma el núcleo investigador de nuestro trabajo, a partir del cual, van surgiendo las reflexiones teóricas y referencias que lo retroalimentan y que lo hacen evolucionar.

La investigación se nutre de unas ideas generales que se van conformando con la práctica de taller, no hay un proyecto constructivo predefinido, sino que las soluciones formales y técnicas, que nosotros consideramos ensayos prácticos, surgen de este diálogo intensivo con el material y el espacio, y es a partir de este diálogo, de donde nos han surgido las dudas, las reflexiones, los temas, que nos han acompañado y hemos intentado abordar en el bloque II.

Estos ensayos, se desarrollan a través de diferentes ámbitos como son el dibujo, la escultura o la instalación. Se trabaja con diversos conceptos que responden a un posicionamiento político<sup>1</sup>, como apuntaremos más adelante, y sobre los que se trata de reflexionar con respecto a las manifestaciones que se proponen, en la relación que tiene el mundo del arte con la cultura global. Con ello la investigación va encontrando temas de interés que se asumen o contraponen, con lo que se da sentido a esta investigación sobre la producción artística.

En el transcurso investigador se crean obras que se apoyan de aspectos teóricos. Recabados de la experiencia personal en el mundo del arte, visitando exposiciones, participando en concursos, becas y congresos, además de la condición teórica en la que prima la curiosidad por conocer autores y tendencias en el mundo del arte con el fin de conocer sus planteamientos, funcionamiento y resultados.

Así, se abordan algunos aspectos teóricos e históricos que, a sabiendas de que se ha escrito mucho sobre ellos, a través de su asimilación tratan de desvelar los movimientos conceptuales de los que se va haciendo participe la producción artística. Con esto la obra sufre transformaciones puntuales que hacen que pueda ganar intensidad y llenar de contenido la intención de las mismas.



Fig. 1.  
Collage tridimensional, metal  
y pintura plástica.

1 Cuando nos referimos al concepto “posicionamiento político”, lo hacemos en el sentido que explica Juan Martín Prada en su libro *Otro tiempo para el arte*.

Prada, Juan M. *Otro tiempo para el arte*. 2012. Sendemà editorial. Valencia. Pag 136.



## **Estructura del trabajo.**

El trabajo se estructura en dos bloques, el primero contempla cuatro capítulos que abordan la experiencia práctica, y que diferenciamos por su origen conceptual. En cada uno de estos cuatro capítulos, seguimos la siguiente estructura: Primero una introducción al capítulo, en la que se describen los planteamientos que nos llevan a la realización de la obra.

Posteriormente una descripción técnico-procesual, que consideramos relevante, sobre las obras que lo componen. La información visual, en la que tratamos de describir lo mejor posible las características de la obra, donde se sitúa y como interactúa con el espacio y el espectador, como estas, han ido evolucionando. Finalmente generamos una reflexión acerca del proceso y la obra a modo de conclusiones provisionales, que nos han surgido en la práctica de taller.

El segundo bloque contempla 10 capítulos, que recogen fundamentalmente ideas y reflexiones muy vinculadas al proceso práctico de la obra realizada. Este punto, no se debe de entender como un análisis teórico exhaustivo de determinados temas, sino como todas aquellas reflexiones, lecturas, sugerencias que nos han surgido durante la práctica en el taller con su vinculación a la experiencia de investigación en el ámbito que engloba el Arte contemporáneo. Estos son pilares sobre los que nos apoyamos conceptualmente, ideas y posiciones que surgen de la contemplación y el análisis de las manifestaciones artísticas en relación a nuestro trabajo. Es lo que hace evolucionar la obra.

La ordenación de estas ideas no obedece a una jerarquía estricta ni cronológica, son ideas que surgen de la experiencia en el taller y el entorno.



**BLOQUE I**





# 1. EL INICIO. La verdad de los materiales.

Este es el punto de partida elegido para comenzar la articulación que pretendemos explicar sobre la investigación teórico-práctica. Para poder dar una base explicativa al desarrollo de propuestas que hemos realizando en el último año.

Para realizar este análisis y con el único fin de aclarar los propósitos en cuanto a la investigación escultórica que venimos desarrollando. Hemos decidido organizarlo en cuatro grandes bloques que definen el bagaje procesual de la obra realizada. Les denominamos bloques porque el concepto “serie” no sería del todo correcto, ya que no son estrictamente series, aunque en algunos casos hayan sido realizadas al mismo tiempo, estas pertenecen a líneas de trabajo diferenciadas.



Fig. 2.  
Pintura encontrada, recubierta de esmalte acrílico blanco, dibujo en hueco relieve.

## 1.1. Introducción.

Mis inicios en la creación artística comienzan con el juego de reutilización de escombros de bigas y trozos de hierro provenientes del oficio de la construcción, con los que desarrollo mis primeras piezas, siluetas humanas y algunos trabajos de abstracción. El material férrico se adentra en profundidad en mi obra cuando me traslado a valencia y conozco a Sebastià Miralles, con quien colaboro en una serie de piezas que serán realizadas completamente en hierro<sup>2</sup>. Esta experiencia provoca en mis estrategias creativas un cuestionamiento hacia la tradición de este material en el ámbito de la escultura, la utilidad que se le ha dado en el siglo XX y su condición tan trabajosa y estática, aunque el metal siempre me atrajo por su maleabilidad cuando es sometido a temperaturas altas y su facilidad de ensamblaje.



Fig. 3.  
Material encontrado. Silueta.

Para avanzar en la investigación, con la intención de realizar nuevas prácticas escultóricas, necesitaba encontrar una estrategia más cómoda y versátil, que me permitiera manipular sin necesitar de una infraestructura industrial con maquinaria más o menos pesada, de la cual prescindía fuera de las instalaciones de la facultad de BB.AA.

En marzo de 2014, mi primer año viviendo en valencia, y durante la celebración de fallas, me encontraba observando el proceso de montaje de uno de estos monumentos, (vease el capítulo 5.9 sobre el Referente fallero en la página 75) donde descubro que aquellas estructuras soportaban todo el peso de la obra. Ya está, solo necesitaba una estructura, que perfectamente se acomodaba a mi operativo de trabajo, esa estructura era el aspecto industrial que venía persiguiendo, un complemento perfecto a mis plásticos, con lo que generé el primer modulo de la obra: *“Todo atrevimiento es una verdad”*. Con el entusiasmo de haber encontrado un nuevo campo de trabajo sobre el que proseguir mi investigación sobre la escultura y sus relaciones culturales con el entorno, seguí trabajando en este “producto” que sabia me daría frutos mucho más provechosos que el hecho de generar una mercancía, estaba dando uno de los primeros pasos en la investigación personal.

2 Miralles, Sebastià. En certa forma. Exposición realizada en el Museo El Centro del Carmen de Valencia en Septiembre de 2014. Consorcio de Museos de la Comunidad Valenciana, 2014. Valencia. ISBN: 97-84-482-5960-0.



La pretensión de este conjunto de obras es generar dibujos tridimensionales, en los que propongo una simbiosis entre dibujo y escultura, ya que parto de la misma idea, articulando cada una de las practicas con la misma intención, sea un dibujo o una escultura ambos responden a un concepto de espacio, ya sea bidimensional en el dibujo, que realizo sobre metacrilato y que se apoya directamente sobre una balda anclada a la pared, o una pieza tridimensional que obedece al mismo dibujo sin ser una copia, ni siquiera tener cerca el modelo, solo la idea que se desarrolla en diferentes soluciones técnicas.

## 1.2. Descripción técnico-procesual.

Se trata de una serie de obras compuestas por listones de madera cruda, ensamblados mediante clavos o tornillos, encolados a los cuales se les adhieren, mediante grapas, módulos de plástico estrusionado procedente de recipientes de color, o bien polivinilos en plancha. El tratamiento de pátina que se le da a la madera trata de ser lo menos incisiva posible, con el fin de que se muestre en la medida de lo posible con su tonalidad natural, aunque no en todas las piezas se trata del mismo modo.

Para este tiempo llevaba unos meses, aun en la carrera, en la asignatura de Procedimientos III construcción en madera, impartida por Pere Llaveria, tratando de articular mi obra en relación a la madera, requisito principal en la materia. Era una Asignatura en la que me encontraba frustrado porque siempre me pareció que este era un material en el que se había trabajado mucho, creía que en la contemporaneidad no tenía mucho sentido ya que es una materia con la que se ha investigado en múltiples campos estéticos y esto hace que sus posibilidades de innovación sean mínimas. Posteriormente descubriría que sus posibilidades son infinitas, solo depende de el tratamiento que se le dé, como en cualquier otro material.

En el agosto de 2013 había comenzado a investigar en unos ensamblajes con plástico de pequeño formato, material que encontraba técnicamente similar al hierro, aunque con sus limitaciones se convirtió en todo un descubrimiento ya que me proporcionaba algunas de las cualidades del hierro, como su posible ensamblaje o su maleabilidad frente a la temperatura. Además tenía dos condiciones que me apasionaban, una que es un material actual lo cual lo sitúa en la actualidad, casi inmediata, por su cotidianeidad ya que se encuentra



Fig. 4.

en múltiples objetos que manejamos día a día. El segundo es que me proporcionaba una pátina perfecta, por su color y sus formas dadas, ya que el plástico lo extraía de garrafas, botes y otros útiles de este material llamado polivinilo estrusionado. Material que me permitía trabajar de una forma liviana y cómoda, se corta con tijera y se remacha fácilmente con aluminio.

Aunque este plástico me proporcionó un campo amplísimo sobre el que trabajar, encontré el problema de que a los dos días de terminar los primeros ensayos, la composición que yo había realizado se encontraba deformada, debido a que la complejión del plástico no se soporta por sí sola, necesita de estructura. Lo que hizo que abandonara parcialmente este material hasta que encontrara soluciones a dicho problema, en este tiempo necesitara que mi obra fuera estable y rígida.

### 1.3. Información visual.



Fig. 5.



“Maquina para volar. II”

Pieza de pared.

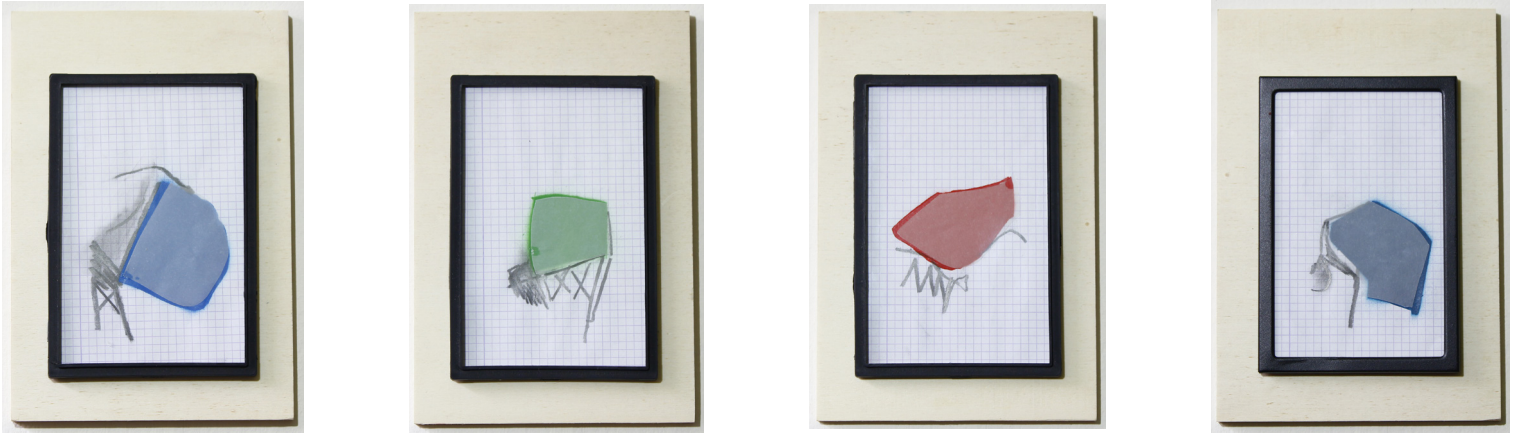
Materiales: Polivinilo estrusionado, pintura sintetica, madera.

Técnica: Ensamblaje.

Medidas: 150 x 130 cm.

Fig. 6





“No se trata de entender sino de conocer”

Instalación, 6 piezas.

Materiales: Polivinilo estrusionado, cuero sintético, metacrilato, papel vegetal, grafito, pintura sintética, madera y cristal.

Técnica: Ensamblaje.

Medidas: Variables.

Fig. 7



“Todo atrevimiento siempre es una verdad”

Instalación, 4 piezas.

Materiales: Polivinilo estrusionado y madera.

Técnica: Ensamblaje.

Medidas: Variables.

Fig. 8





### “La fantasía de calder”

Instalación, dos piezas.

Materiales: vinilo en lamina, rotulador, metacrilato, pintura sintetica y hierro.

Técnica: collage.

Medidas: Variables.

Fig. 9



## **1.4. A modo de conclusión.**

A partir de estos ensayos, se desarrollara la producción que se genera posteriormente hasta el momento del cierre de esta memoria, aunque en la actualidad tiene un enfoque diferente por su posicionamiento respecto de que se encuentran aspectos conceptuales y prácticos que hacen que la producción varíe teniendo en cuenta los cambios que la obra ha sufrido en cuanto a su utilidad, el espacio en que se ubica y como esta puede o no contemplar una existencia duradera, debido no a su durabilidad sino a su longevidad.



## **2. El objeto imaginario posible.**

Como comentamos en el apartado referente a la metodología (Pagina 11), todo el conjunto de obras obedece al mismo proceso investigador, con el matiz de que la obra va variando durante la aprehensión de experiencias y con esta su nombre, que sirve de nodo para marcar aquellos momentos donde la intención toma un giro en cuanto a su enfoque.

### **2.1. Introducción.**

Los conceptos que trataremos en este bloque de trabajo, se generan en un momento en que la obra que se está trabajando, llega a un punto de inflexión en cuanto a la evolución del objeto, en ella ocurre la primaria idea de transformación del concepto de escultura hacia una acción que convierte a la obra en objetos susceptibles de cambio. (vease el apartado 5.7 Una posible definición de objeto. Pagina 69)

Esta reflexión surge, a partir de la instalación que se propone para la exposición colectiva “ENCUENTROS” que se presenta, en Galería 9 de Valencia, durante el mes de noviembre. En dicha muestra se ofrece un resumen de la serie “La verdad de los materiales” dispuestas en la sala se encuentran “todo atrevimiento es una verdad”, “la fantasía de Calder” y una instalación realizada a específicamente para el escaparate de la galería. La instalación consta de dos piezas que se articulan entre si ocupando el espacio. Tratando de organizar el espacio mediante las mismas premisas que tomamos para “la verdad de los materiales” pero en un tamaño mayor, asimilable a la escala humana.



Fig. 10.  
Instalación propuesta para el escaparate de Galería 9 en Valencia, con motivo de la exposición “ENCUENTROS”

## 2.2. Descripción técnico-procesual.

Este conjunto de objetos, está compuesto con la misma dinámica que en el apartado anterior, “La verdad de los materiales” aunque el tamaño es mayor, listones de madera atornillados entre sí con polivinilo de color en plancha, ensamblado. La diferencia más sustancial es que algunas de las maderas son lijadas, imprimadas y pintadas con esmalte sintético, lo que le da un colorido lineal a las piezas, combinándose así con las manchas de color que proporciona el plástico.

Una pieza contundente y ecléctica de intenso colorido, juega con la arquitectura mediante estructuras caóticas de madera a las que se adhieren los módulos de color de plástico estrusionado en plancha y metacrilato doblado mediante calor y esmaltado por una de sus caras. Hasta este punto esta instalación contiene toda la poética y los conceptos trabajados en “La verdad de los materiales” ya que la obra ha sido concebida con el fin de completar la intervención en la galería teniendo en cuenta la misma dinámica de materiales crudos, ensamblados caóticamente que generan una composición de color y estructura, aunque con alguna variación, este conjunto de trabajos, que en principio responden a una sola pieza pertenece al primer modulo mencionado.

Conviene apreciar que esta manifestación difiere del principio de la serie en tanto que la búsqueda de la pulcritud del material. La composición y la idea a realizar, contiene una carga mucho más limpia y pensada, que trata también de ampliar la escala al tamaño del espacio sobre el que se trabaja. Esto provoca una cierta toxicidad casi cosmética en cuanto a los acabados, lo cual maquilla el sentido primario de la intención creativa que es la verdad de los materiales. Así se ofrece un resultado más atrayente y fácil de asimilar por parte del espectador. La obra se convierte en un objeto precioso, estético, lo que desvía la intención primera de la propuesta creativa, la verdad de los materiales. Por esta razón surge un cierto desasosiego que deriva en la reflexión sobre la muerte del objeto. Llegado este punto, el producto no tiene importancia para la investigación, debido a que se encuentra acabado y resuelto, de forma complaciente y cómoda, fácil de asimilar como se apunta anteriormente, estos aspectos provocan la necesidad de transformación.

### **2.3. Información visual.**





Fig. 11



Fig. 12



Fig. 13





Fig. 14

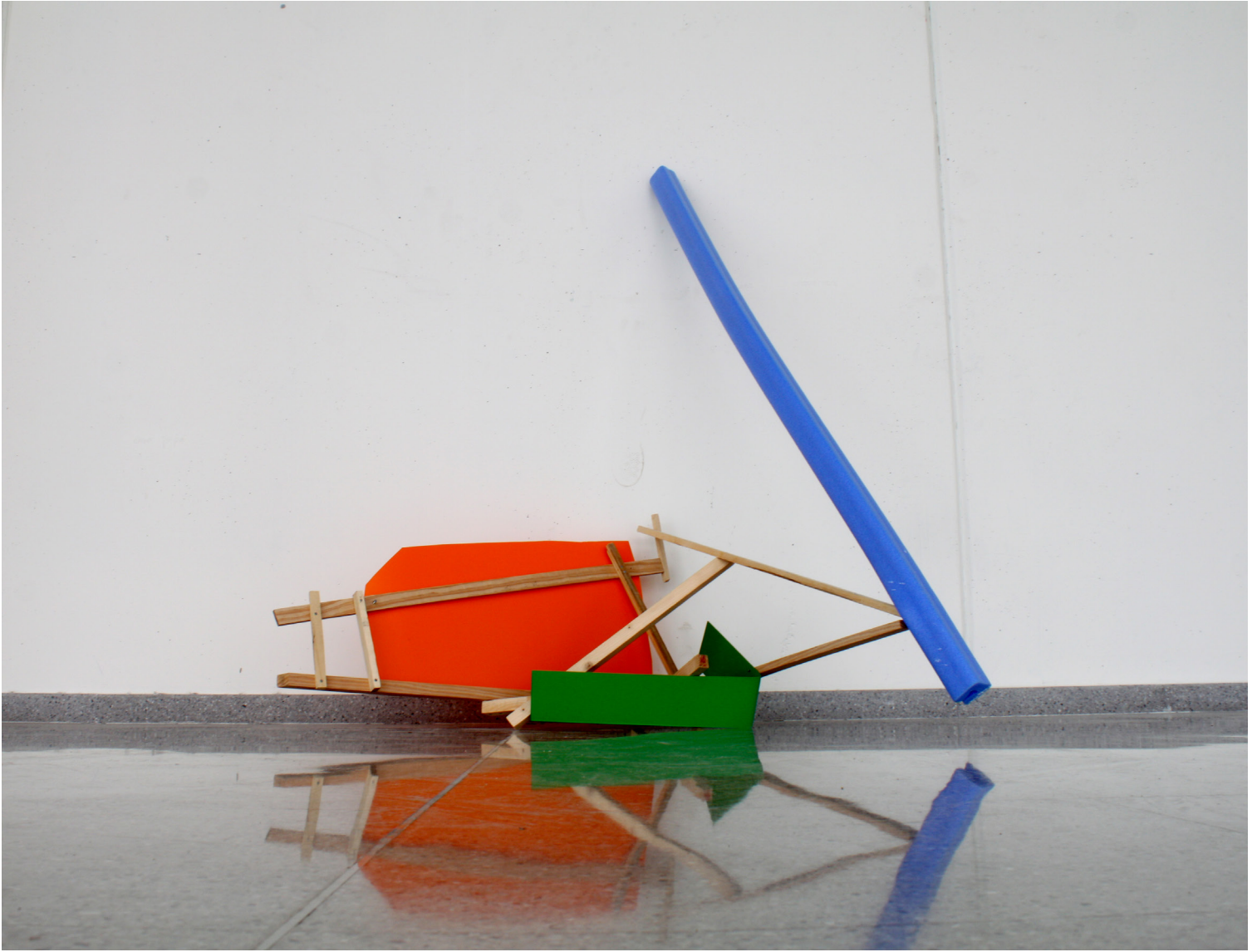


Fig. 15

Objeto imaginario posible. Fig. 11/15.

Instalación variable: Tres piezas y varios apéndices.

Materiales: Metacrilato, polímero expandido, polivinilo en plancha, cinta adhesiva, esmalte y madera.

Técnica: Ensamblaje.

Medidas variables.

Enero 2015.

## 2.4. Reflexión teórica.

Al encontrar el objeto aburrido y por tanto muerto, deja de ser un producto para convertirse en una amalgama de materiales dispuestos a la transformación. En el tiempo en que se desmonta la exposición es el momento donde se radicaliza el concepto y se vuelve realmente transformador. (Véase el apartado 5.3. Sobre el monumento en la página 63).

Por necesidades de logística me veo obligado a trasladar la obra por piezas. Esto no supone un problema ya que el ensamblaje de las piezas se ha realizado con tornillería ligera y sin ningún adhesivo, por lo que toda la obra podría desmontarse pieza a pieza si fuera necesario. Para ahorrar trabajo y generar una estrategia fácil de desmontaje y posterior recomposición, la obra es dividida en tres módulos y varios apéndices, los cuales son numerados para facilitar la estrategia de montaje en otro lugar.

A la llegada de la obra al estudio y tras desplegar las piezas resultantes llega el descubrimiento, sin pensarlo se ha generado una instalación casual, no pensada ni medida, el objeto estable se ha transformado y con esto la concepción de la escultura clásica, de monumento. Todo es susceptible de cambio y por tanto comienza el juego, o al menos comienzo a ser consciente de la importancia del juego en la investigación.

*<< Uno de los problemas que ocurre con el juego hoy en día es que se confunde a menudo con la diversión, el juego es lo que se hace desde dentro hacia fuera, el juego arranca desde dentro, mientras la diversión es algo que ocurre desde fuera hacia dentro, es un estímulo provocado>><sup>3</sup>*

De esta forma casual y por tanto aleatoria comienzo a trabajar con las posibilidades que puede brindar un objeto que no tiene norte ni sur, que no se encuentra anclado a ningún tipo de pauta; objetos que se pueden articular en cualquier tipo de posición y adherirle apéndices sin que el producto se vea alterado o descompuesto.

---

3 Imagine elephants, una experiencia sobre el juego y la infancia. Entrevista a Catherine L'Ecuyer. <https://vimeo.com/125629452>. Minuto 1'30. Fecha de consulta 3-7-2015.

Los elementos permiten trabajar el espacio y la arquitectura de una forma muy versátil ya que el mismo elemento, colocado en una posición u otra, en un entorno u otro, funciona de diferentes formas pero practicando siempre el mismo lenguaje, lo que le otorga a la obra una autonomía hasta ahora desconocida e impracticable.

Los módulos son fotografiados en diferentes posiciones, ensamblados unos con otros, para el juego de la investigación supone un avance potente porque difiere de lo acabado, y es respetuoso con el lenguaje. Permite llevar a cabo experimentos sin ninguna pretensión de los cuales surgen nuevas ideas transformadoras de estos elementos, así nace “El objeto imaginario posible”.

### 3. La revolución del objeto.

*¿Es para usted entonces el éxito un fracaso?*

*<<El éxito significa aceptación externa y eso es muy peligroso. Pero tampoco se va en busca del fracaso porque el fracaso tiene una naturaleza sana. Tú puedes haber hecho una idiotez descomunal y si fracasa pues fracasada está, pero también puedes haber tenido una idea maravillosa y también fracasar porque no es aceptada. En el fracaso bien entendido hay un éxito. Cuando la sociedad acepta algo absolutamente hay mucho riesgo para el autor, porque ha sido aceptado y ha perdido su mordiente, su fuerza. Tenemos cantidad de ejemplos>><sup>4</sup>*

---

4 Tendencias del mundo del arte. Entrevista de María Fraile Yunta a Isidoro Valcárcel Medina.  
<http://www.tendenciasdelarte.com/isidoro-valcarcel-medina-en-el-fracaso-bien-entendido-hay-un-exito/> Fecha de consulta: 17-5-2015.

### 3.1 introducción.

Este bloque de trabajos y por tanto la evolución del proyecto surge de la experiencia en PAM 15. El evento se produce como una de las actividades que se proponen al alumnado del máster de producción artística y multimedia de la UPV. Para esta convocatoria es necesario elegir un espacio dentro de la facultad de BB.AA. de dicha universidad.



Fig. 16.  
Presentación en PAM 15  
Una de las tres piezas que compusieron la muestra.

Teniendo en cuenta las posibilidades conocidas con respecto a la experiencia asimilada en el modulo que corresponde a “*El objeto imaginario posible*” intentamos elegir un espacio inusual, o no del todo confortable. Para esto se decide optar por un lugar de paso en el que existen varias puertas, una de ellas de ascensor, con un tragaluz y un pasillo largo. La estrategia se elige para evitar el lugar expositivo cómodo que ofrece el “cubo blanco” ya que se trata de situar las piezas en un espacio específico; con el fin de probar las posibilidades de la obra tratando de estudiar la relación entre elementos, espacio y arquitectura.

La instalación se genera in situ, todo el material es llevado hasta el lugar de montaje y se empieza a trabajar. Lo primero es analizar minuciosamente el espacio para empezar a imaginar, decidimos generar tres piezas principales que van surgiendo en el transcurso del juego con el lugar. Un mural tridimensional, una pieza que se adhiere al techo y una pieza que juega entre pared y suelo.

### 3.2. Descripción técnico – procesual.

Comenzamos con el mural, que se compone por una lona plástica de color rojo, reutilizada, antes se había utilizado para embalar algo. Este elemento rojo tiene unos cuatro metros de largo por dos de ancho, se ancla a la pared mediante grapas, un proceso rápido ya que se trata de comprobar su funcionamiento; se le añade una estructura de forma cuadrada en la parte central del elemento rojo, al cual se ensamblan diferentes maderas con el fin de generar un espacio entre la pared y el objeto creado, una especie de habitáculo.



Fig. 17.  
Presentación en PAM 15  
Vista global del primer resultado de la muestra.

La pieza que se adhiere al techo es un elemento casi construido anteriormente, una estructura de madera a la que se le añade una lona de hule en su parte interior, podría describirse como un cuadro de rincón para el techo, aunque también funciona en diferentes posiciones y lugares. La obra adquiere un sentido inusual respecto de su posición dentro del espacio, por tanto se le toma mucha importancia con respecto de las demás piezas debido a su ubicación.

La última de las piezas realizadas se genera a partir de una pieza de pared realizada con anterioridad y varios listones de madera lacada en negro que componen una obra cercana al muro con el que juega una lámina de polivinilo en plancha de color amarillo. Lo que hace que la obra no se pueda rodear ya que el muro es parte fundamental de la obra, en el que se apoyan y adhieren elementos de la composición.

La intención final es generar una instalación que se apropia de la arquitectura haciendo que el lugar se convierta en un espacio de interés, a pesar de ser un lugar de paso.

*<<En una ocasión tuve la oportunidad de entrevistar al premio nobel de Química Harry Kroto. le pregunté al premio nobel ¿Cuántos de tus experimentos fallan? Y su respuesta fue “la mayoría, mas del noventa por ciento” sin embargo añadió lo siguiente, “fallar no es la palabra, en ciencia no se considera un fracaso, estas descubriendo lo que no funciona, no se puede descubrir lo que si que funciona hasta que exploras muchas posibilidades que no salen bien” también le pregunté por cierto, porque además es diseñador profesional ¿Cuáles eran las diferencias según su experiencia entre los procesos creativos de la ciencia y en el arte, el laboratorio y en el estudio? Y me contesto “no hay ninguna diferencia, es exactamente el mismo proceso, es hipótesis y prueba, solamente el resultado es diferente” asique ahí está la segunda parte, una parte de ser creativo tiene que ver con lanzar hipótesis, probar cosas, hacer bocetos, explorar posibilidades, pero la segunda parte consiste en ser crítico, hacer juicio sobre los resultados y plantearse: y bien ¿funciona? ¿es lo que buscaba? Es un proceso constante para darle forma y moldearlo y en cuanto comprendamos que ser creativo es un proceso material para el que hay que adquirir destreza y práctica podremos enseñarlo, me parece que deberíamos enseñarlo tan meticulosamente como enseñamos a leer o enseñamos matemáticas>><sup>5</sup>*

*Entrevista de ken Robinson al premio nobel Harry Kroto.*

En el lugar se trato de jugar trabajando con las cualidades que venían dadas tratando de convertir ese espacio en un “estudio” en el que el escultor experimenta creando una serie de ensayos. Se experimentó con los materiales y el espacio, surgiendo propuestas que, analizándolas significaban un retroceso, ya que su grandilocuencia y su pretenciosidad hacían que el lugar estuviera repleto de cacharos estáticos, con un carácter estético potente pero de apariencia descuidada, lo que hacía pensar que no se había trabajado demasiado, lo cual aunque es relevante en el resultado obtenido, no es de vital importancia ya que solo se trataba de un experimento, y los experimentos no tienen porque ser exitosos. En este caso sirve para comprobar los límites de la obra, y para esto es preciso llegar al fracaso si es necesario,(vease el capitulo 5.8. El juego de investigar en la página 71) ya que los ensayos se deben prueba-resultado que no necesariamente tiene que ser exitoso. Nadie dijo que no se pudiera probar en sala.

---

5 Redes. N° 89, Los secretos de la creatividad. Entrevista de Eduard Punset a Ken Rovinson.  
<https://www.youtube.com/watch?v=h5-UxqTKs2o> Del minuto 24 al 26.



### 3.3. Información visual.



Fig. 18



Fig. 19





Fig. 20



### 3.4. Reflexión teórica.

Convencido de que había sobrepasado el límite y teniendo en cuenta la experiencia en *“el objeto imaginario posible”* surge la idea de la destrucción, que no es más que de nuevo tratar el desmontaje de la obra como una parte muy importante en la producción de esta, ya que ofrece múltiples posibilidades de transformación.

Con lo que se procede a dicha destrucción, podríamos hablar de deconstrucción pero creemos que el concepto no es del todo asimilable a este proceso y de hecho el fin de esta propuesta es su desaparición, ya que fue creada respetando las pautas del lugar específico. Lo primero es comenzar a desprender o desatornillar aquellas partes que se creen incómodas para la obra, tratar de darle la vuelta a las formas y composiciones que se han tratado de componer anteriormente, es en esencia el mismo proceso que ocurre en *“el objeto imaginario posible”* pero sin tener en cuenta ningún montaje posterior, como hemos dicho parte importante de esta manifestación es su desaparición.

Los módulos plásticos y listones son desmontados sin ningún sentimiento de conservación, solo se trata de transformar, como si ninguna idea hubiera formado esos objetos y con unas pautas completamente diferentes a las que se tomaron cuando fueron creados. Las piezas se van descomponiendo para volver a su estado de material en potencia. En cada acción que se cree relevante en la variación del objeto se procede a fotografiar como obra terminada, y se sigue destruyendo, en esta destrucción también existe un pensamiento de composición, que es por lo que este proceso se fotografía.

Los módulos son mezclados de unas piezas y otras y son colocados en ubicaciones diferentes, se trata de un juego de destrucción y por esto lo denominamos *“La revolución del objeto”*.

## **4. La revolución del objeto. Prohibido terminar.**

### 4.1. Introducción.

El bloque que cierra la investigación hasta el momento se desarrolla en torno a tres piezas que consideramos fundamentales, ya que ejemplifican los resultados que han surgido durante el desarrollo del proyecto y que, como hemos comentado se han mostrado en diferentes ámbitos expositivos.

La primera se desarrolla para la exposición "*Ciudades posibles*" que se realiza en la biblioteca de la facultad de BB.AA. en la UPV. Las dos propuestas restantes se desarrollan con el motivo de mi participación en el II congreso internacional de investigadores en artes visuales I<Real I Virtual>I, celebrado en la UPV en julio de 2015 y la exposición "*Proyecto Arte y Matemáticas*", celebrada en la Sala de Exposiciones de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura (ETSA) de la U.P.V. del 7 de julio al 2 de septiembre de 2015 (Exposición que muestra los resultados de un proyecto de investigación financiado). Para el congreso presentamos un Poster y una instalación en la exposición.



Fig. 21

## 4.2. La experiencia en la biblioteca.

Con motivo de la exposición “*Ciudades posibles*” que se realiza en la biblioteca de la facultad de BB.AA. en la UPV, la cual se organiza desde la asignatura de Ciudad y miedo que ofrece el máster de producción artística. Nos planteamos realizar una propuesta diferenciada que permitiese la manipulación y el juego, ubicada además en un espacio de uso como es la biblioteca, la obra lleva como título “*Ciudad K*”, una reseña en la cartela lo manifiesta como “*Objeto manipulable*”. La obra es de pequeño formato, se describe como dos módulos estructurales independientes que han sido ensamblados mediante pequeños listones de madera atornillados a los que se grapan dos módulos plásticos en plancha de color amarillo. Es otro experimento parecido a la experiencia en PAM15, pero esta vez más social.

La pieza es dispuesta en una mesa blanca, contigua al mostrador en el que se lleva a cabo el préstamo de libros. Esto sitúa la obra en un lugar privilegiado y perfecto para su manipulación. Debido a que el préstamo de libros supone un trámite, también conlleva un tiempo de espera, en el que inevitablemente observas aquello que tienes a tu alrededor, por lo que da más pie al entendimiento de la propuesta y su posterior manipulación. Además podemos remarcar que los bibliotecarios se hicieron cómplices de la intención y la explicaban amablemente a los asistentes, lo que llevó a que más cantidad de personas pudieran conocer y experimentar con la obra.

Los resultados fueron provechosos, ya que la pieza y los visitantes participaron y culminaron el cometido, que la obra jugara en el espacio y que el espectador se convirtiera en potencia creadora mediante su interacción con las piezas.

### 4.2.1. Información visual.

Fig. 22



### 4.3. Aportación al II congreso internacional de investigación en artes visuales Real-Virtual.

El poster publicado en este congreso<sup>6</sup> es la conclusión del proceso de trabajo realizado dentro de la asignatura técnicas avanzadas de fundición artística y lo presentamos como la manifestación que representa el último concepto que hace cambiar la obra de nombre, otorgándose el título de *“la revolución del objeto. Prohibido terminar”*.

El resultado es un pequeño juguete, con el objetivo de manifestar una escultura abierta, un objeto articulado, que es realizado con la técnica de colada directa en arena verde.



Fig. 23  
Fig. 24  
Detalle del proceso de elaboración y resultado de la fundición de las piezas metálicas.

Para la elaboración técnica de la obra, se trabajan dos piezas que se realizan en poliestireno expandido extraído de un embalaje. Tratando de respetar algunas formas predeterminadas por el objeto de embalaje se procede al juego de tallar y ensamblar este material, que por sus condiciones es perfecto para la colada directa ya que es fácilmente manipulable y al arrojarle metal fundido se descompone al instante. Se generan las dos piezas de poliestireno expandido a la que se le adhieren tornillos roscados para su posterior ensamblaje a la madera, el proceso de colado del metal resulta exitoso porque la arena ha registrado magistralmente la textura del poliestireno expandido. Las piezas son realizadas en kayem, una aleación de aluminio que no permite soldadura ni pátina.

Mediante unos listones de madera dispuestos de forma estructural para sostener los objetos, se termina la obra, las maderas y el kayem son ensamblados mediante tornillería roscada, con lo que es fácilmente desmontable y transformable. De esta forma se crea el juguete.

La propuesta procura definirse conceptualmente, como un objeto que se transforma, que es fluido, portátil, plegable, finalmente cambiante y esto provoca que signifique un paso de relevancia en el hilo de la investigación ya que se generan objetos que no terminan de serlo ya que no tienen un objetivo formal claro, lo que lo convierte en algo que es difícil de definir en términos globales.

6 Sánchez, Carlos Miguel. La revolución del objeto. II congreso internacional de investigación en artes visuales Real-Virtual. <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1684>.



### 4.3.1. Información visual.



Fig. 25

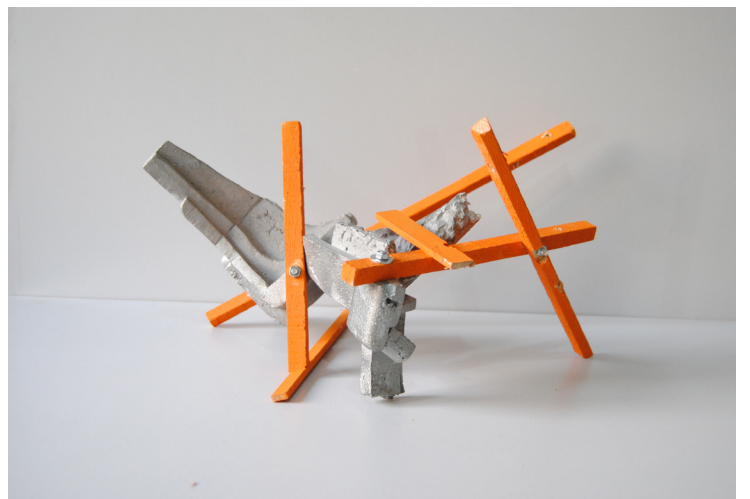
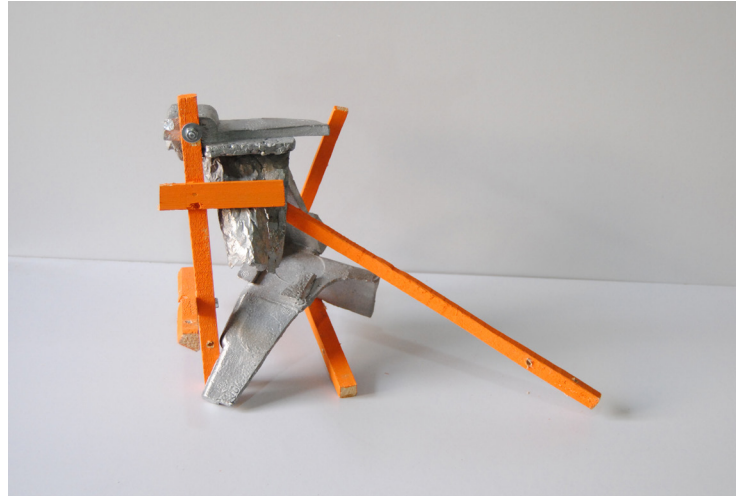
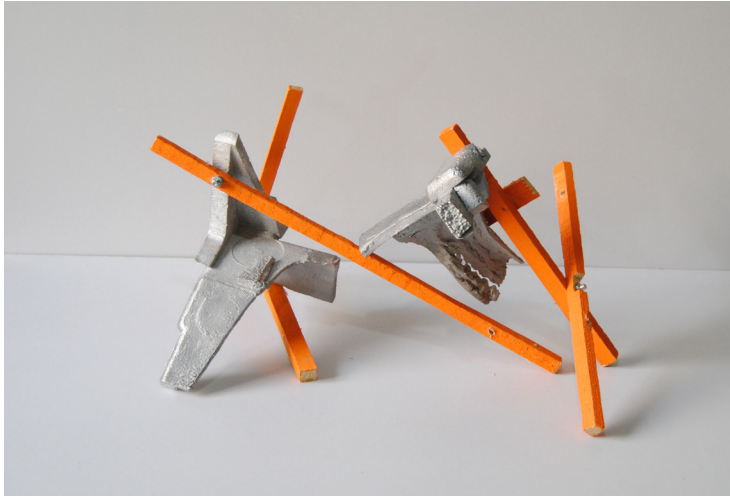


Fig. 26

## 4.4. Proyecto Arte y Matemáticas.

Los conceptos de cambio que venimos tratando en el transcurso evolutivo de la obra, a lo largo de esta explicación que intenta abarcar los aspectos finales de la intención de la obra. La investigación se sitúa en un punto y seguido con la obra que se dedica a la exposición realizada para el proyecto de investigación “*Arte y Matemáticas*”, coordinado por el Laboratorio de Creaciones Intermedia (LCI) de la UPV.

Ante la amplia perspectiva que ofrece la relación que tiene el arte con las matemáticas, elijo llevar a cabo una propuesta en relación con mi proceso investigador que tiene mucho que ver con estas premisas, ya que la “*Revolución del objeto*” se trata, en esencia, de crear combinatorias con los objetos dispuestos, lo que significa probabilidad.

La obra desde la primera idea está clara por su intención, serán tres módulos de formatos diferentes realizados mediante el ensamblaje de listones de madera, cogidos con tornillería ligera, con los que se tratara de articular la posible pieza. El hecho de que sean tres módulos es su versatilidad a la hora de crear combinatorias, debido a que el juego se intensifica por ser número impar.

Un apunte que conviene remarcar en el proceso de trabajo, es que se eligen dos piezas que formaron parte de una instalación pasada y se procede a su desmontaje y reorganización para ubicar los formatos a la nueva obra que va a construir. Sin ningún sentimiento de añoranza por la obra caducada que está a punto de desaparecer, o más bien de transformarse, se comienza a elaborar la composición. Este hecho hace que los experimentos evolucionen. Sirviendo así la muerte de uno, en el progreso del siguiente, así que se le da un final digno a dicha intención caducada.

Durante el proceso de creación, que es gravado para su posterior análisis contextual, se revela el sentido del juego, más puro y real que hasta el momento. Consciente de las posibilidades, en todo momento se prueban combinaciones con lo ya construido. Consciente de su propia transformación, va surgiendo de un montón de materiales, una manifestación que significa muchas cosas. La intención es que el producto conceptual se trate de infinidad de posibilidades de combinatoria, que se comprueban en el transcurso de la exposición mediante la manipulación por parte de los asistentes de la obra que se propone, que hace que cada participante pueda variar la composición y la interacción de la obra con el espacio y el cuerpo.

Con el resultado en sala, y teniendo en cuenta las otras dos manifestaciones que se desglosan en este bloque de ensayos, se puede encontrar por fin un principio de resultado. Haciendo un análisis crítico con respecto de la evolución de la obra y sus intenciones conceptuales encontramos que los propósitos que se persiguen van surgiendo de los ensayos que se realizan en la puesta en escena. Pudiéndose encontrar en la actitud de la obra su aspecto nómada, cambiante con respecto a la muerte del monumento y adecuándose a uno de los aspectos diferenciadores de la escultura contemporánea, su carácter inconcluso, su capacidad de es la transformación.

#### 4.4.1. Información visual.



Fig. 27



Fig. 28

## **4.5. Reflexión teórica.**

Para cerrar el bloque sobre los ejemplos prácticos que sustentan esta investigación, además finalizando con la última pieza realizada, que engloba el transcurso de la evolución de la obra a través de conceptos que hemos ido descubriendo, o adaptándolos a la producción que hemos desarrollado en el taller, encontramos en este último tomo de “la revolución del objeto, prohibido terminar” la síntesis sobre la que ha girado todo el proyecto.

Hemos ensayado en diferentes ámbitos, lugares expositivos para encontrar unos resultados que, en nuestra opinión, han sido provechosos, por lo que ha supuesto el transcurso del proyecto, de cómo ha ido creciendo la obra en cuanto a calidad conceptual, encontrando un lugar dentro de la cultura, y de cómo el espectador se hace partícipe de las propuestas, aunque este a priori no reconozca el trasfondo de la investigación, de porqué están hechas, su condición lúdica provoca que sean fácilmente asimilativas y creemos que esto les hace incidir en las personas.

# BLOQUE II







## **5. Reflexiones e ideas.**

Como comentábamos en la introducción y en las notas acerca de la estructura del trabajo, a continuación desarrollamos algunas de las ideas que se han cruzado y han nutrido nuestra investigación práctica. Ideas o posturas que no tratan de aportar teóricamente en ninguno de los campos, sino que son reflexiones sobre las que la investigación se apoya, consciente de que algunos son temas sobre los que se ha hablado mucho, se convierten en el motor transformador de la producción práctica, y con esto su posicionamiento político en cuanto al arte.

## 5.1. Un paradigma.

Siempre he pensado que el ideal de obra de arte es la primera Venus que talló uno de nuestros antepasados en el paleolítico. Como posible hipótesis podemos imaginar que esta persona realizó este cometido con una intención que no tenía que ver con la supervivencia, como es la recolección de alimentos o la fabricación de útiles. Esto simboliza un ideal de belleza, el sentido que históricamente se le ha otorgado a este tipo de obras de arte gira en torno a la religiosidad, podría discrepar si el caso fuera objeto de análisis, pero lo que tratamos de desplegar en este apunte es que esa persona, por aspectos culturales, decidió llevar a cabo una talla, lo cual podría serle muy tedioso técnicamente, teniendo en cuenta la ínfima infraestructura de la que dispondría. Eligió un elemento de su entorno, quizá teniendo en cuenta sus cualidades, como facilidad de manufacturación y durabilidad o quizá no, y lo transformó en un símbolo de alguna índole, un objeto con significado puramente mental. Esta es la conclusión a la que pretendemos llegar, con la intención de presentar un análisis que tiene que ver con un aspecto humano que se remite al principio de la historia, y que hoy seguimos sintiendo porque es inherente al ser humano. Es el poder que otorgamos a la creación mediante la recreación, así es como se conforman los símbolos y la base política.

La razón de realizar este apunte analítico sobre el origen de la escultura, que se basa en una teoría simple y visceral que nos sirve para encontrar el sentido de creación. Para tratar de hallarlo nos hemos remitido a un momento muy lejano en la historia, y tan alejado por la única razón de que se encontrara lo menos contaminado por los roles que actualmente tiene la “cultura artística” que podríamos definir como mercantilista, confundida e insulsa en su mayoría, en la que el valor de cambio se encuentra sustancialmente por encima del valor de uso.

Para seguir remitiendo las razones por las que se genera esta teoría paradigmática es porque la filosofía que trata de transmitir tiene que ver de una forma estrecha con mi operativo de trabajo y mi forma de pensar, es la manera en la que concibo la escultura, formalmente pasional, en la que el concepto es propiamente la manera de enfrentar la cultura para tratar de transformarla y eso es lo que definimos como posicionamiento político, porque es una manera de hacer, una manera de pensar, una manera de vivir.

## 5.2. La manifestación frente a la obra de arte.

Durante el trabajo nos ha preocupado definir la posición conceptual que tomamos en cuanto a la diferenciación entre manifestación artística y obra de arte. Para enfocarla hacia un significado en la acción en que la escultura se presenta, un concepto que creemos importante respecto de la banalización en el uso de los materiales y su relevancia en la calidad física de la obra, que se pretende otorgar a las piezas que presentamos.

Para tratar de definir esta diferencia de una forma sencilla, pensemos en aquella acción que una persona desempeña con fines artísticos, el hecho de su realización ya comprende una necesidad, la cual de forma inevitable es de manifestarse, se explica bien en el ejemplo paradigmático del antepasado que talla la Venus. El concepto de manifestación se define como algo que el sujeto arroja al mundo (según el origen etimológico de la palabra objeto) Siempre se tratará de propuestas, acogidas a cualquier tipo de lenguaje, ya sea visual, escrito, corporal o cualquiera de los medios en los que sentimos que comprenden dichas manifestaciones, sean físicas o no.

El siguiente aspecto es complejo de definir, ya que es ambiguo por su origen y definición. La obra de arte.

Aquello que hace a la manifestación convertirse en obra de arte es precisamente la aceptación de esa manifestación en algún campo del imaginario colectivo, es entonces cuando esta manifestación se consolida como un hecho cultural, algo que pertenece al bien común, y que prescinde de cualquier materialidad porque se convierte en un símbolo, en algo intangible, en una idea que se desprende de aquel artista en manifestación, con unas intenciones personales. Su propuesta ha sido asimilada por la masa. Algo que difiere del individuo y que por tanto surge la apropiación de dicha manifestación por el colectivo.

*<<La obra artística, como signo es un sistema comunicativo en el contexto sociocultural, y un fenómeno histórico-social. Es portadora de significaciones y valores informativos y sociales -semántica- y ejerce influencia, tiene consecuencias en un contexto social determinado-pragmática-. Es pues un subsistema social de acción>><sup>7</sup>*

---

7 Marchan, Simón. Del Arte objetual al Arte de concepto. 2ª Edición. Alberto Corazón Editor, 1974. Página 10.

La necesidad de explicar esta posición en cuanto a los aspectos que hacen de la escultura un objeto precioso o útil, o transformador, o inútil, es que su concepción tiene un objetivo muy claro, y es que la grandiosidad o el fetiche, refiriéndonos a un objeto, se lo otorga el colectivo, y no alguien, que podría ser el creador, ya que sería demasiado pretencioso.

Las manifestaciones que surgen de esta investigación, lo hacen tomando consciencia de esta idea. Tratando las piezas como lo que son, simples experimentos que forman parte de una idea compleja, que se refiere a una actitud ante la creación en particular y a la escultura de forma general. Tomando la actitud como aspecto indispensable de la producción, con un contenido político y social de interés que tiene que ver con la transformación, con la creación, y que a través de la filosofía del trabajo con el entorno se crean manifestaciones referentes a aspectos de toda índole cultural, porque la obra no ha de centrarse en la autobiografía, aunque sea inherente de la experiencia, el conocimiento y la actitud a la que se encuentra atada filosóficamente.

En relación a estos aspectos en que situamos esta investigación es que no se debe tanto a la materialidad, sino a los procesos de asimilación mediante la elaboración de una obra que tiene más que decir mediante la propia actitud con la que son creadas que con el hecho de su existencia, mas aun cuando esa existencia se encuentra en entredicho por su capacidad de transformación, que es lo que le da sentido a esta manifestación, que el objeto es el “hacer” y no el “hecho”.

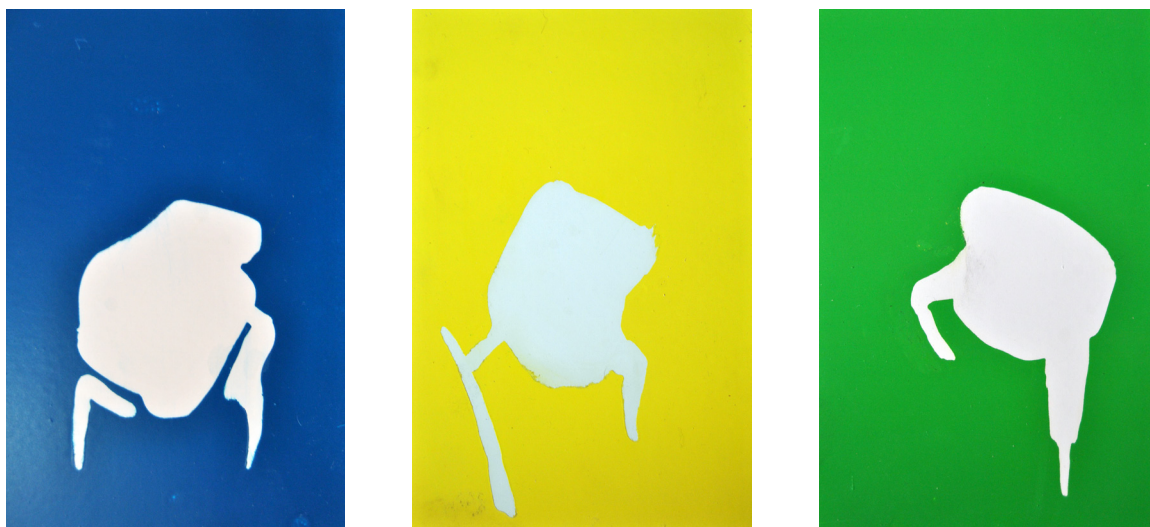


Fig. 29

### 5.3. Sobre el monumento.

Entrados en el siglo XXI, con grandes rasgos de la historia ya asumidos respecto a los grandes defectos y virtudes que la humanidad ha propiciado en milenios de vivencias recogidas en múltiples lenguajes, en lo contemporáneo se trata de estudiar con el fin de avanzar, de no repetir errores, de asumir ciertos aspectos de dicha historia.

Los grandes metarrelatos murieron, fracasaron, y con ellos sus grandes líderes, no significa que la posición de líder haya desaparecido, sino que este rol se ha visto obligado a reciclarse de algún modo. Quizá la muerte de dios con el existencialismo propicia que los líderes no contengan el rasgo divino que se le otorgaba, lo cual ofrece un cuestionamiento frente a la figura que representa el monumento.

Hoy sería absurdo que se hicieran monumentos como el que conmemora el mandato de Lincoln en E.E.U.U. y eso que sería tan sencillo como que el líder lo mandara hacer. Esto no significa que no se haya llevado a cabo ningún proyecto de esta índole, sino que en tal caso de realizarse el monumento, no es propenso a convertirse en un símbolo, al menos no en la cultura “occidental” que refiere a los Países más pudientes de Europa y Norte América. En la que la veneración e idealización de los líderes se suele tomar como fanatismo.

*<<Un monumento contra el fascismo solo puede configurarse como un monumento contra sí mismo>><sup>8</sup>*

Del mismo modo, llevan encontrándose estrategias que tratan de canalizar, o derrumbar esta conmemoración que es el monumento. Proponiendo opciones como la del contra monumento, o la negación de este mismo, mediante manifestaciones de diversa índole, que finalmente se convierten en una precisa veneración del monumento, aunque sea con el motivo de su destrucción.

En esta aproximación sobre la muerte monumento y su transformación tratamos de desmontar la esencia del monumento clásico, haciendo referencia a su transformación y su destrucción, para encontrar en este su germen político social que ha generado

---

8 James E. Young, << The Counter-monument: Memory Against Itself in Germany Today>>, en W.J.T. Mitchell (ed.) Art and the Public Sphere, Chicago, The university of Chicago Press, 1992, pag 56.7.

la transformación del mismo. La humanización de los líderes y la pérdida de religiosidad de la masa, quizá debido en gran parte por el conocimiento de estos a través de los medios de comunicación, genera una banalización de aquellos semidioses que resultan ser personas normales.

El ejemplo americano, sirve como modelo para definir el reciclaje de la escultura con respecto de su tradición, la tradición estática y solida se convierte en un sinsentido respecto de la celeridad cultural que exige la sociedad mediante su filosofía de vida. Un comportamiento, una poética que tiene que ver con el dinamismo, lo nómada, que significa la ausencia de cimiento. Extrapolarlo a la arquitectura, ponemos en tela de juicio el concepto de arquitectura tradicional e institucional, la cual destaca por ser el edificio estable, consolidado, protagonista y simbólico de poder. Enfrentamos directamente a las cualidades culturales que posee una drunna mongol, la cual es montada y desmontada pieza por pieza respecto de un lugar, temperaturas o necesidades para quien los habita.

La confrontación es clara, el cuestionamiento de lo establecido frente a lo cambiante resulta interesante, roca y agua luchan conscientes de su dureza y constancia, pero valorando las cualidades de cada una de ellas y dependiendo del tiempo de lucha siempre tendrá más poder la fluidez, lo cambiante o más bien lo versátil que lo estable. El hecho de que algo se da por finalizado, cerrado, sin posibles cambios, empieza a morir. Siempre que algo está cambiando se encuentra en evolución, por tanto en vida.

Por eso planteamos en este apartado que la escultura contemporánea gira en torno a los valores antes mencionados de dinamismo y que por tanto no se encuentra sentido en el monumento que representa un poder sino que el poder se encuentra en la masa, en el cuerpo de las personas que habitan con esta cultura. Lo que hace que la instalación y la performance adquieran un valor humano que difiere del pedestal, que promueve su desaparición y lo que este representa.



Fig. 30

## 5.4. Orden y caos.

En la siguiente reflexión trataremos de desglosar uno de los aspectos que creemos relevantes en cuanto a la investigación formal de la producción escultórica, y que respalda las ideas que se vienen contemplando en el desarrollo del texto.

En primera instancia se trata de encontrar, mediante la aleatoriedad, el punto intermedio entre el orden y el caos. Un equilibrio entre fuerzas, matérico y espacial entre proposiciones, lo que dicta la teoría y lo que conmemora la práctica de un lenguaje. Entre dos polos existe un límite intermedio en donde situarse es complejo, expulsar lo prejuicioso de cada uno de los polos y extraer aquello que tiene un valor para compensarlo con las partes del opuesto.

Las leyes básicas para transcribir simbólicamente la naturaleza son la horizontal y la vertical, tanto es así que estos dos términos se transcriben conceptualmente como línea de tierra, y línea de gravedad. Trasladándolo a otros aspectos como a las matemáticas, poner un punto de partida en la medida de las cosas, de cómo se sitúa el conocimiento partiendo de la física pura.

La transversal de estas dos líneas es la que simbólicamente define la lógica cartesiana. El ángulo recto, los noventa grados, el puro orden, la forma más clara y concisa de construir, de pensar y de adaptar las leyes básicas del complejo mundo.

En contraposición a esta teoría se sitúa el estudio, en que estos son solo algunos de los componentes del estado natural de las cosas, pero hay mucho más que eso, y es que aunque la gravedad afecta a todos los elementos de la tierra estos se sitúan en ángulos muy dispares, que comprende a todos los demás números de la tabla de medición de ángulos.

Simplicidad significa clarividencia. La complejidad se acerca al desorden, o al menos a riesgo de caos.

*<<La reacción cartesiana contra el escepticismo sumada a su interés por la ciencia va a significar en Descartes el afianzamiento en el rechazo del error y en la búsqueda de la verdad. Tanto en la primera meditación como en la primera parte del Discurso del método Descartes insiste reiteradamente en la necesidad de rechazar el error, lo que va asociado inevitablemente a la búsqueda de la verdad. Reacio a aceptar los argumentos de los escépticos que afirman la imposibilidad de que haya algún conocimiento verdadero, Descartes se dispone a investigar con el fin de determinar algo con certeza: incluso si ese algo es que no puede haber conocimiento verdadero alguno>><sup>9</sup>*

Esta actitud da lugar a una forma de pensamiento, el cual definimos como algo regular y radical al mismo tiempo, ya que, al cerrarse en si mismo se propone una doctrina que no acepta más que lo propuesto, soluciones rápidas y limpias, algo muy fácil de legislar y con una estructura lineal.

La creación es un aspecto que difiere mucho de la legislación, se trata de una constante revolución en cuanto al pensamiento, la incertidumbre entendida desde el punto de vista de la sorpresa y el descubrimiento.

Una de las múltiples combinatorias para afrontarlo es elaborar estrategias entrópicas, este concepto se adecua muy bien a mi obra, se explica científicamente como <<la magnitud física que mide la parte no utilizable de la energía contenida en un sistema>>. Esto es precisamente lo que me aporta la industria, aquellos aspectos que no tienen una utilidad concreta, o que solo forman parte de un conjunto mayor, en este caso la parte no utilizada proviene de la propia estética, de aprovechar de aquello que se ha creado para un aprovechamiento complejo lo que se escapa al propósito de este, a que estéticamente suponen un conjunto de elementos que por desconocimiento da a pensar que se han colocado de forma caótica, que existen elementos que se apartan casi por completo de la arquitectura convencional, cartesiana, esto es lo que hace que estos elementos adquieran un interés especial.

---

9 [http://www.webdianoia.com/moderna/descartes/desc\\_metodo.htm](http://www.webdianoia.com/moderna/descartes/desc_metodo.htm). Fecha de consulta 12-5-15.



## 5.5. “El canon”

El texto que se expone a continuación fue publicado como preámbulo para el catálogo de la exposición CRASH, realizada por Guillermo Lechón en la Fundación Municipal de Cultura del Ayuntamiento de Valladolid.<sup>10</sup>

En cada golpe la vista se encuentra condicionada por los parámetros que nuestra naturaleza implora. Lo que continuamente crea estímulos.

La publicidad, con su manera de hacer, analiza constantemente el interés por la promoción, necesita de protagonismo. Así pues la imagen contemporánea, se halla en un halo de notoriedad absorbente, en la que todo se encuentra estratégicamente situado, medido, colocado para cumplir un propósito previamente planteado. Esto nos sitúa en una cotidianidad calculada que se aleja del sentimiento natural de libertad.

Hoy lo que nos llama poderosamente la atención es ver la soledad de esas fábricas de reciente construcción abandonadas, repletas de grafiti. Su misterioso pasado y porvenir atraen más que las vallas publicitarias que pueblan todo el sky-line. Esto convierte una situación en potencia cultural. Así encuentro en el análisis las carencias del caos más mediático, en el que todo parece posible aunque por su variación este genera inestabilidad. Es algo a tener en cuenta, los sucesos improvisados, el fallo, la variación genera actividad artística.

Todo nos hace vibrar de algún modo. Entendamos así que miramos aquello que nos interesa. La mente necesita estímulos novedosos, actuales, diferentes. El gusto cambia, las praxis encuentran maneras de evolucionar, la sociedad se transmuta.

Defecto es aquello a lo que achacamos la diferencia, eso es lo que nos despega del idealismo autómatas.



Fig. 31

---

10 Lechón, Guillermo. CRASH. Fundación Municipal de Cultura del Ayuntamiento de Valladolid. Junio 2014.

## 5.6. “La ruina”

*<<La ruina simboliza en la historia del arte, de la filosofía o de la literatura, es decir, en la historia cultural del ser humano, aspectos nobles, de transformación, de mejora, de memoria, de renovación. Se hace ver, desde el renacimiento hasta nuestros días, que la ruina no solo tiene una belleza intrínseca, sino que se convierte en un referente romántico, en una presentación del desarrollo, en conceptos diferentes siempre positivos a lo largo del tiempo. Pero hoy en día todavía seguimos admirándonos de que las consecuencias del paso del tiempo, de la destrucción del hombre, de los restos de los desastres naturales puedan ser remarcables por su belleza, por su intensidad estética, por su aspecto regenerador. Olvidando casi siempre, tal vez por su excesiva presencia la tragedia que la provocó>><sup>11</sup>*

Si pensamos en una fábrica abandonada, medio derruida, nos encontramos con una escenografía, un lugar en el que han ocurrido cosas, el estado de lo natural provoca derrumbes y amalgamas de objetos que no tienen ninguna función. Pero por una condición de experiencia y memoria, todo depende de la sensibilidad por supuesto, pero una de las intenciones al vivenciar un espacio de estas características es recolocarlos, extraer quizá de esa amalgama sus elementos más reconocibles o intencionados para construir mentalmente una propuesta, tal vez la colocación sea nostálgica, con la única intención de retirar el escombros para visualizar ese espacio en las condiciones para el que fue diseñado, o al menos aparentemente encontrar donde se situaría cada pieza para recomponer el puzzle, aunque también podría ser algo tan simple como admirar los objetos estéticamente caóticos.

Tratándose de la fábrica en ruinas, resulta que los escombros no tienen ya una utilidad por el simple hecho de que ya no se encuentran en el lugar que deberían para desarrollar la función diseñada, esto carga de contenido a ese elemento, ya que su forma actual responde simplemente a dicha aleatoriedad producto de la naturalidad, sea cual sea su índole. Esto hace que no exista una intención de utilidad como instrumento, pero si como objeto, como elemento a disponer en un lenguaje que no responde a una utilidad mecánica, tanto que responde

---

11 Olivares, R. The incomprehensible Beauty of Tragedy. En: EXIT. Madrid, 2006, N° 24.

a una utilidad mental, significa cosas que no tienen que ver con un oficio sino con el mundo de las ideas.

Llegados a un terreno propiamente ideológico, la recomposición de esa fábrica no se trata desde un punto de vista útil, sino de extraer de esa ruina unos objetos que se remiten a algo intermedio entre ese caos y el anterior orden. No es jugar a ser dios, es simplemente jugar, tratar el libre albedrío como una condición de la naturaleza de vital riqueza, en constante revolución.

La pretensión infame de continuar con esa revolución llevándolo a una intención de cambio, de crear la propuesta intermedia, una manifestación ambigua tratando de componer lo inútil para crear una reorganización de intención aleatoria aunque pragmática de los elementos dispuestos, con la única intencionalidad de resolverlo tratando de situarlos en una dualidad entre el fascismo y la anarquía.

## **5.7. Una posible definición de objeto.**

Cuando unos materiales convergen en un lugar determinado por un sujeto, se crea una situación, una disposición de elementos en un espacio, esto puede denominarse objeto, su definición etimológica determina que objeto es aquello que el sujeto arroja al mundo.

¿Qué cualidades ha de tener un objeto para que lo podamos otorgarle esta definición?

El diccionario a grandes rasgos viene a decir que el concepto de objeto significa resultado de un proceso, de una acción o de algo relacionado con el movimiento de elementos, de ideas. Para llegar a su esencia es sencillo entender que el resultado de algo obedece a ese propio proceso, es decir que la mercancía se genera en el proceso de fabricación, mediante un esfuerzo físico, mental, práctico. Esto viene a decir que ese “objeto” es el testigo de una acción que realiza el sujeto.

Llegamos al punto de inflexión, ¿Cuándo deja el objeto de ser? Si realmente un objeto adquiere su finalidad respecto del proceso de creación, el sentido de que se genere un objeto que no existe, es la acción ininterrumpida, una constante elaboración mediante su transformación. Tan fácil como generar un objeto que es susceptible de cambio, que no solo puede modificarse sino que adquiere su sentido mediante su modificación, mediante un camino de cambio, de variación, el objeto no solo no se encuentra finalizado sino que nunca finalizara porque es la razón de su existencia, el día que se convierta en un objeto, en su finalidad, este morirá.

En cuanto al análisis que se hace en la presente investigación, enfocada desmenuzar una forma de comprender la escultura, entendemos que al finalizarse el objeto escultórico, este se convertirá en una escultura clásica y su único cometido será acumular polvo, por tanto y refiriendo lo dicho a la aportación del diccionario se puede ubicar este tipo de “no-objetos” como una continuación, un nomadismo en el proceso que genera que la acción no tenga un objetivo (objeto) con esto se genera el objeto no existente.



Fig. 32

*<<Gran parte de este asunto acerca del arte objetual, y el no objetual sigue siendo muy confuso. La gente lo emplea como un juicio de valor. <<Aún es un objeto>> o <<finalmente ha superado el objeto>>. No se trata tanto de una cuestión de cuanta materialidad tiene una obra, sino de que está haciendo con ella el artista>><sup>12</sup>*

Buscando otro modelo de entendimiento, podemos extrapolar esta idea al contexto arquitectónico. Esta investigación pretende cuestionar el edificio estable, consolidado, protagonista y simbólico de poder, enfrentándolo directamente con las cualidades culturales que posee las drunnas nómadas mongol. Tales arquitecturas son montadas y desmontadas pieza a pieza en tiempos, respecto de un lugar, temperaturas o necesidades para quien las habita.

La confrontación es clara, el cuestionamiento de lo establecido frente a lo cambiante resulta interesante, roca y agua luchan conscientes de su dureza y constancia, pero valorando las cualidades de cada una de ellas y dependiendo del tiempo de lucha siempre tendrá más poder la fluidez, lo cambiante o más bien lo versátil que aquello que es estable. El hecho es que cuando algo se da por asumido se convierte en una convención, algo que tiene un fin claro, justo el momento en que empieza a morir.

12 Lippard, Lucy R. Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972. 2004. Akal ediciones. Madrid. Pag 35.

Nada mas autentico que un niño jugando, es la creatividad fluyendo en estado puro, está probando el entorno y descubriendo las posibilidades del medio, sin ninguna intención más que la de descubrir de manera inconsciente las propiedades que se le brindan, tanto es así que lo hace sin ninguna intención de llegar a un resultado, haciendo presente la inutilidad del producto en la práctica creativa, el fin...

...Ser todo un niño.

## 5.8. El juego de investigar.

Hace algún tiempo Santiago Sierra<sup>13</sup> afirmó algo tan simple como que “el arte es sólo un juego” y es que la praxis artística más interesante es la que hace vibrar por su condición lúdica. Dentro de un mundo imaginario creado a partir de números en el que nuestra sociedad se sumergió hace ya algún tiempo, es muy bueno reafirmarse en la medida de lo posible como personas que viven en una realidad natural.

Un juego de palabras, una composición sugerente o un simbolismo tan puro que te traslada al pensamiento pueden construir una realidad natural, la persona es inteligente en la medida de las experiencias que le toca vivir.

Cuando la mente comienza a crear, tiene necesariamente en cuenta la experiencia desarrollada por esta. A través de la filosofía de trabajo y el proceso mental, que da pie al posicionamiento político, se desarrolla el lenguaje y nos proporciona la manifestación artística.

En el proceso mental mencionado anteriormente, en el que el juego se encuentra, hallamos la imperiosa intención de generar aleatoriedad, la cual ofrece multiples cualidades lúdicas por su condición de libertad.

---

13      Metrópolis. N° 794, Santiago sierra. México DF. 2002. <https://www.youtube.com/watch?v=1dd2RhZGcmk>.  
Fecha de consulta 27-3-2015.

Por esta razón el hecho de la aleatoriedad, provoca en el juego con los elementos el motor de la producción artística, ya que esta surge de una curiosidad por la creación de objetos con las mínimas pautas posibles, hace que se convierta en un juego ya que existe un grado alto de libertad.

En la selección del material, que encontramos de forma casual pero con total intención de manufacturar teniendo en cuenta sus posibilidades, se desarrolla un aspecto de incertidumbre, de lo no medido. En cuanto a los tablones de madera que se procesan tras su rescate de la “basura”, el tratamiento se les da teniendo en cuenta su tamaño en la sección más larga de este tratamos de seccionar el tablón de una forma aleatoria y sin demasiado miramiento estético, o más bien un tratamiento descuidado, ya que el acabado solo proporciona riqueza estética, lo cual no es aquí lo importante sino su posterior ensamblado a las demás piezas, seguir con el proceso de juego.

A desarrollar con el volumen de listones dispuestos de forma aleatoria y con unos tamaños potencialmente diferentes, son colocados con la única intención de evadir el raciocinio compositivo, ya que el aspecto compositivo es algo que da pie a la perfección y a la simetría, lo cual difiere del objeto de trabajo, ya que sería una imposición. Estos son aspectos aburridos de trabajar insitu, quizá sean asequibles para trabajar sobre plano, pero no en un proceso lúdico-experimental en el que tomar medidas o crear paralelas o ángulos exactos solo dan pie a la degeneración de la predisposición.

*<<todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego. Ya este carácter de libertad destaca al juego del cauce de los procesos naturales. Se les adhiere y adapta como un hermoso vestido. Naturalmente que en este caso habrá de entenderse la libertad en un amplio sentido, que no afecta para nada al problema del determinismo. Se dirá: tal libertad no existe en el animal joven ni en el niño; tiene que jugar porque se lo ordena su instinto y porque el juego sirve para el desarrollo de sus capacidades corporales y selectivas. Pero al introducir el concepto instinto, no hacemos sino parapetarnos tras una x y, si colocamos tras ella la supuesta utilidad del juego, cometemos una petición de principio. El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad>><sup>14</sup>*

Debido a esta necesidad de libertad, el proceso que venimos desarrollando requiere evadirse en la medida de lo posible, el conocimiento sobre la convección sobre el gusto y lo bello que describe la mirada tradicional sobre la escultura y el espacio. Toda concesión estética que de pie a igualdades respecto de otras manifestaciones o tipos es rechazado. Lo que nos otorga una libertad de creación, ya que esta no se encuentra, o no debe hacerlo, condicionada por temas que no tengan que ver con la intencionalidad que se pretende.

El proceso lúdico-experimental da pie al juego con los materiales y las formas, encontrando estrategias inusuales o al menos descontextualizadas del mundo de la materialidad y aquello que es aparentemente útil. En el sentido constructivo como mercancía, como instrumento.

Las estructuras que se crean a partir de estos listones irregulares tienen el propósito de generar volúmenes que tienen que ver con la estructura física, pueden recordar a aparatos arquitectónicos, aunque se desvinculan de estos, solo contienen una referencia arquitectónica. Proviene de la experiencia en el análisis del proceso de trabajo aplicado en la falla, que aun se desvincula de esta ya que el interés por estos objetos proviene de esa fiesta pero solo como referencia natural, de un proceso que se convierte en residuo, se explica bien en el apartado “Referente fallero, hablando de lo subsidiario”. Una vez construidas o transformadas estas estructuras en las que se trata de transformar una y otra vez evadiendo ese raciocinio para encontrar lo aleatorio, lo no intencionado de lo que se trata es de seguir con el juego, como único aliciente creativo.

Una vez construidos los módulos arquitectónicos a lo que se da pie es a la parte más lúdica y pragmática dentro de lo que significa el “juego de investigar” porque lo que se pretende es simplemente de generar combinatorias posibles, de generar ensayos con los volúmenes, trabajar con el espacio mediante los elementos que por su condición caótica no contienen una situación de norte o sur, no contienen cimientos por tanto se convierten en una especie de dados que trabajan entre sí, es solo una extrapolación, esto no tiene que ver con números, aunque sí con posibilidades.



Fig. 33  
Ensayo de collage manipulable para probar con las combinaciones del plástico.

El juego es que situando los módulos de diferentes maneras en un sentido aleatorio, como si los tiráramos para ver como caen, sea cual sea la combinación siempre se generara un elemento común referente a la instalación y que no precisa de un experto para que esta se genere de una forma determinada sino que solo se ha de manipular para que la existencia de un lugar se transforme, es lo que da pie a la revolución del objeto.

*<<Entre las calificaciones que suelen aplicarse al juego mencionamos la tensión. Este elemento desempeña un papel esencialmente importante. Tensión quiere decir: incertidumbre, azar. Es un tender hacia la resolución. Con un determinado esfuerzo, algo tiene que salir bien. Este elemento se encuentra ya en el niño de pecho cuando trata de aprehender con sus manitas, en un gatito cuando juega con un carrete, en una niña cuando lanza y recoge la pelota. Domina en los juegos de habilidad del individuo como rompecabezas, solitarios, tiro al blanco; y va ganando en importancia a medida que el juego cobra mayor carácter pugnaz. En el juego de dados y en las pugnas deportivas alcanza su máximo nivel. Este elemento de tensión presta a la actividad lúdica, que por si misma está más allá del bien y del mal, cierto contenido ético. En esta tensión se pone a prueba las facultades del jugador: su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus fuerzas espirituales, porque, en medio de su ardor para ganar el juego tiene que mantenerse dentro de las reglas, de los límites de lo permitido en el>><sup>15</sup>*



## 5.9. Referente fallero, hablando de lo subsidiario.

Es importante tener en cuenta dentro de la producción, tratando los temas de la aleatoriedad, lo útil, lo obsoleto y su importancia dentro de la calidad estética, cabe remarcar la experiencia vivida en las dos anteriores ediciones de fallas 2014 y fallas 2015, ya que el principal referente de la obra a la que se le trata de otorgar un sentido tiene que ver con este evento, aunque de un modo un tanto inusual.

Mi procedencia “extranjera” respecto de esta fiesta local produjo un impacto visual y conceptual muy potente en la concepción del monumento y como este se genera.

El momento en que encontré el primer montaje fallero, durante los días que se dedican a “la plantà”(es como se denomina al tiempo de montaje en el lugar donde se quemara la falla) descubrí el proceso de realización de tal monumento, tal porque el impacto primero se originó por una grandilocuencia terrible debida al esfuerzo tremendo teniendo en cuenta su durabilidad, claro que esta fiesta tiene sentido respecto de cómo la viven los lugareños. Pues bien, debido a mi carácter constructivo en lo matérico, es inevitable analizar la obra para encontrar los modos de hacer, de resolver los problemas que se generan en tal oficio. En el comienzo del análisis observo inevitablemente las estructuras de apariencia caótica que solucionan el juego de pesos que conlleva la realización de tal monumento y el debido transporte hasta su lugar final.

En cuanto a su función, estas estructuras se originan de una forma muy pensada, el carpintero crea un aparato con el fin de apuntalar la forma irregular de la obra para su elaboración, esto hace que trabaje de una forma intuitiva, tratando de solucionar los problemas que se originan en cuanto a la sujeción de pesos. Aunque existen patrones técnicos, no siempre sirven, por tanto se ha de optar por desarrollar una forma constructiva que resuelva el problema de peso o de fragilidad.



Fig. 34  
Detalle de estructura fallera.  
Fallas 2015

Estas soluciones técnicas tienen un servicio tan concreto como efímero, solo dan su servicio en el proceso de facturación de la obra y para evitar riesgos en su transporte. Una vez el objeto, al que dan servicio estas estructuras “cama”, se encuentra en el lugar a plantar, el cometido de estas estructuras ortopédicas termina para convertirse en “residuo” lo cual convierte a estas construcciones en estructuras muy concretas pero inútiles, tal cosa es la que origina fascinación ¿una estructura sin cometido? Lo convierte automáticamente en potencia cultural debido principalmente a este argumento, ya que aunque dejen de desempeñar dicho cometido existe un trabajo de asimilación del espacio y de construcción matérica por parte de quien lo ha realizado (aunque no fuera su intención) que al encontrarse exento de su utilidad técnica se convierte en una amalgama de listones colocados de una forma caótica y de ruina que le proporciona una calidad estética excepcional, generada por la entropía.



Es el proceso, la pintura que se encuentra adherida al material a causa de la policromía de aquello que sujetaba, los rastros que permiten apreciar como algo misterioso.

## 5.10. La materia prima.

El concepto de desecho es interesante e importante para entender esta obra, significa que no tiene ningún valor ni posee tampoco una utilidad para de quien se desprende. En el caso que se expone precisamente este carácter respecto al material responde a una opinión positiva, a que la materia es útil dependiendo en el contexto en la que lo ubiques.

La intención del proyecto que se expone es de una actitud positiva frente al residuo y el valor que se le otorga. Creemos importante puntualizar el que no se trate el reciclaje en un contexto ecológico sino que los materiales son tratados como materia prima, de la misma forma que se extrae la piedra de las canteras, el residuo es extraído de aquellos lugares donde se ubica, se trata de trabajar en la medida de lo posible a presupuesto cero, con el fin de aprovechar los recursos que la “naturaleza” otorga, el residuo tomado como un concepto natural existente en la naturaleza, entendida en el contexto humano.

Por estos motivos lo periférico adquiere una importancia tal como lo central, el propio ámbito social se encuentra en transformación. Los viejos valores que tienen que ver con el preciosismo y lo estable dan paso, en una cultura fluida y amplia. Todo lo que se produce en masa, se le otorga menos valor material, ya que la producción mecánica de objetos requiere una versatilidad respecto de los materiales que se usan; además de su abundancia y abaratamiento de costes para su comercialización, ya que va dirigido a un público amplio.

El hecho de que la industria haya desarrollado métodos de transporte, embalajes y protección de objetos útiles es, en gran parte, por el desarrollo y abaratamiento de costes en la fabricación y mecanizado de resinas y polivinilos. Este tipo de materiales provoca potencialmente que los productos lleguen a todas partes y a todos con una calidad media, de utilidad válida y asequible.

Teniendo en cuenta la importancia que los materiales plásticos han adquirido en la actualidad, llegando al punto en que el ochenta por ciento de los elementos que se manejan en la cotidianidad son derivados del petróleo, bien resinas, polivinilos o cauchos. Este hecho es relevante, en cuanto a la investigación que se lleva en lo tratado, hace del plástico el material definidor por excelencia del mundo contemporáneo. Todos estos aspectos provocan que en la actualidad podamos encontrar que, en cuanto a su utilidad, el oro tenga menos valor que el plástico. Lo exclusivo, que tiene que ver con la minoría, hoy se queda muy corto con respecto a lo masivo, lo útil y versátil, es valor y potencia cultural.

Estas características en cuanto a la decisión de utilizar elementos subsidiarios en la medida de lo posible es la de redundar en la calidad de la creación, es muy importante en esta obra lo remarcado de el valor de uso frente al valor de cambio, ya que el trabajo responde a una actitud y no a un preciosismo.

Es una razón de economía de uso, de aprovechamiento del material y de lo versátil y provechoso que este suele ser para la investigación en el oficio de la escultura como volumen y en pintura como color, en ese aspecto aún dos caminos aparentemente muy separados, los cuales no pretenden más que mostrar lo mismo, el mundo de las imágenes.



## Conclusiones.

Haciendo una síntesis del trabajo realizado en el último año, el transcurso de la investigación ha sido dividida en cuatro grandes bloques prácticos en los que ha marcado una pauta de cambio, en cada una de estas variaciones podemos observar relaciones conceptuales y prácticas con respecto de la escultura contemporánea y las estrategias que hemos seguido para hacer evolucionar la obra, característica inherente a la investigación.

Hemos encontrado aspectos que relacionan la actitud sobre la escultura con aspectos claros de la cultura y filosofía. Lo que nos ha llevado a variar la producción con respecto a un posicionamiento político referente a la contemporaneidad, y ha provocado cambios en la materialización de la obra.

El objeto de nuestra investigación se encuentra lógicamente en evolución, procurando analizar los últimos cambios con la intención de generar estrategias nuevas que nos dan pie a seguir trabajando. Con este trabajo, además de la obra práctica resultado de la investigación, hemos ido depurando y consolidando una estrategia metodológica adecuada a los objetivos propuestos, que surge de una estrecha relación ideológica con el material, que va generando la forma en una negociación continua con el contexto y que procura dejar un cierto margen de acción-decisión al espectador.

Por último, consideramos que ha sido destacable para nuestro trabajo, acompañar la investigación práctica, y siempre supeditada a ella, del estudio de diferentes temas que han ido redireccionando unas veces y reforzando otras el trabajo.

En la conclusión del trabajo podemos encontrar, ya que la obra se encuentra en constante revolución, que el proceso creativo, el cuestionamiento sobre la práctica artística y los encuentros formales que hemos descubierto en el transcurso de la investigación, la producción nos da pie a seguir creando ensayos que tienen mucha relación con el cuerpo, ensayos que podrían dejar de ser objetos, o no-objetos para convertirse en instrumentos performativos.



## Bibliografía.

- Baudrillard, Jean. El sistema de los objetos. Siglo veintiuno ediciones. México DF. 1990.
- De la calle, Roman. Memorias y diálogos de taller. La trayectoria de Ángeles Marco (1947-2008). Editorial Universitat Politècnica de València. Valencia. 2013.
- Duque, Felix. Arte público y espacio político. Akal. Madrid. 2001.
- Huizinga, Johan. Homo ludens. Alianza editorial. Madrid, 2012.
- James E. Young, << The Counter-monument: Memory Against Itself in Germany Today>>, en W.J.T. Mitchell (ed.) Art and the Public Sphere, Chicago, The university of Chicago Press,1992.
- Lechón, Guillermo. CRASH. Fundación Municipal de Cultura del Ayuntamiento de Valladolid. 2014.
- Lippard, Lucy R. Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972.. Akal ediciones. Madrid. 2004.
- Marchan, Simón. Del Arte objetual al Arte de concepto. 2ª Edición. Alberto Corazón Editor, 1974.
- Miralles, Sebastià. En certa forma. Consorcio de museos de la Comunidad Valenciana. Valencia. ISBN: 97-84-482-5960-0.
- Olivares, R. The incomprehensible Beauty of Tragedy. En: EXIT. Madrid, N° 24, 2006.
- Prada, Juan M. Otro tiempo para el arte. 2012. Sendemà editorial. Valencia.
- Sánchez, Carlos Miguel. La revolución del objeto. II congreso internacional de investigación en artes visuales Real-Virtual. <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1684>.

## Recursos en línea.

- <https://vimeo.com/125629452>.
- <http://www.tendenciasdelarte.com/isidoro-valcarcel-medina-en-el-fracaso-bien-entendido-hay-un-exito/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=h5-UxqTKs2o>
- [http://www.webdianoia.com/moderna/descartes/desc\\_metodo.htm](http://www.webdianoia.com/moderna/descartes/desc_metodo.htm).
- <https://www.youtube.com/watch?v=1dd2RhZGcmk>





## Listado de citas.

- 1 Prada, Juan M. Otro tiempo para el arte. 2012. Sendemà editorial. Valencia. Pag 136.
- 2 Miralles, Sebastià. En certa forma. Exposición realizada en el Museo El Centro del Carmen de Valencia en Septiembre de 2014. Consorcio de Museos de la Comunidad Valenciana, 2014. Valencia. ISBN: 97-84-482-5960-0.
- 3 Imagine elephants, una experiencia sobre el juego y la infancia. Entrevista a Catherine L' Ecuyer. <https://vimeo.com/125629452>. Minuto 1'30. Fecha de consulta 3-7-2015.
- 4 Tendencias del mundo del arte. Entrevista de María Fraile Yunta a Isidoro Valcárcel Medina. <http://www.tendenciasdelarte.com/isidoro-valcarcel-medina-en-el-fracaso-bien-entendido-hay-un-exito/> Fecha de consulta: 17-5-2015.
- 5 Redes. Nº 89, Los secretos de la creatividad. Entrevista de Eduard Punset a Ken Rovinson. <https://www.youtube.com/watch?v=h5-UxqTKs2o> Del minuto 24 al 26.
- 6 Sánchez, Carlos Miguel. La revolución del objeto. II congreso internacional de investigación en artes visuales Real-Virtual. <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1684>.
- 7 Marchan, Simón. Del Arte objetual al Arte de concepto. 2ª Edición. Alberto Corazón Editor, 1974. Página 10.
- 8 James E. Young, << The Counter-monument: Memory Against Itself in Germany Today>>, en W.J.T. Mitchell (ed.) Art and the Public Sphere, Chicago, The university of Chicago Press, 1992, pag 56.7.
- 9 [http://www.webdianoia.com/moderna/descartes/desc\\_metodo.htm](http://www.webdianoia.com/moderna/descartes/desc_metodo.htm). Fecha de consulta 12-5-15.
- 10 Lechón, Guillermo. CRASH. Fundación Municipal de Cultura del Ayuntamiento de Valladolid. Junio 2014.
- 11 Olivares, R. The incomprehensible Beauty of Tragedy. En: EXIT. Madrid, 2006, Nº 24.
- 12 Lippard, Lucy R. Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972. 2004. Akal ediciones.Madrid. Pag 35.
- 13 Metrópolis. Nº 794, Santiago sierra. México DF. 2002. <https://www.youtube.com/watch?v=1dd2RhZGcmk>. Fecha de consulta 27-3-2015.
- 14 Huizinga, Johan. Homo ludens. Alianza editorial. Tercera edición, 2012. Pag 24.
- 15 Huizinga, Johan. Homo ludens. Alianza editorial. Tercera edición, 2012. Pag 26.



## Listado de imágenes.

Figura 1. S/t, ensayo de relieve en hierro, de la serie “la verdad de los materiales”. 2014.

Figura 2. S/t, ensayo sobre pintura, exceso y retroceso, huecorrelieve de la serie “la verdad de los materiales”. 2014.

Figura 3. Silueta, escombros de biga, material encontrado. 2010.

Figura 4. S/t, Pintura – dibujo de escultura sobre papel enmarcado, de la serie “la verdad de los materiales”. 2014.

Figura 5. S/t, ensayo de relieve con elementos del entorno, de la serie “la verdad de los materiales”. 2014.

Figura 6. Máquina para volar II, de la serie “la verdad de los materiales”. 2014.

Figura 7. No se trata de entender, sino de conocer. Instalación, de la serie “la verdad de los materiales”. 2014.

Figura 8. Todo atrevimiento siempre es una verdad. Instalación, de la serie “la verdad de los materiales”. 2014.

Figura 9. La fantasía de Calder. Instalación, de la serie “la verdad de los materiales”. 2014.

Figura 10. Instalación para la exposición ENCUENTROS, en Galería 9. “la verdad de los materiales”. 2014.

Figura 11. S/t, de la serie “El objeto imaginario posible”. 2015.

Figura 12. S/t, de la serie “El objeto imaginario posible”. 2015.

Figura 13. S/t, de la serie “El objeto imaginario posible”. 2015.

Figura 14. S/t, de la serie “El objeto imaginario posible”. 2015.

Figura 15. S/t, de la serie “El objeto imaginario posible”. 2015.

Figura 16. S/t, Instalación propuesta para la presentación PAM 15. 2015.

Figura 17. S/t, vista general de la Instalación propuesta para la presentación PAM 15. 2015.

Figura 18. S/t, Obra resultante del desmontaje de PAM 15. De la serie "La revolución del objeto". 2015.

Figura 19. S/t, Obra resultante del desmontaje de PAM 15. De la serie "La revolución del objeto". 2015.

Figura 20. S/t, Obra resultante del desmontaje de PAM 15. De la serie "La revolución del objeto". 2015.

Figura 21. Ciudad K, detalle de la obra instalada. De la serie "La revolución del objeto, prohibido terminar". 2015.

Figura 22. Ciudad K, Obra instalada, combinatorias posibles. De la serie "La revolución del objeto, prohibido terminar". 2015.

Figura 23. S/t, proceso sobre la pieza, polietileno expandido. De la serie "La revolución del objeto, prohibido terminar". 2015.

Figura 24. S/t, proceso sobre la pieza, resultado en Kayem. De la serie "La revolución del objeto, prohibido terminar". 2015.

Figura 25. S/t, de la serie "La revolución del objeto, prohibido terminar". 2015.

Figura 26. S/t, combinatorias posibles. De la serie "La revolución del objeto, prohibido terminar". 2015.

Figura 27. Prohibido terminar, objeto manipulable. De la serie "La revolución del objeto, prohibido terminar". 2015.

Figura 28. Prohibido terminar, objeto manipulable. De la serie "La revolución del objeto, prohibido terminar". 2015.

Figura 29. Tríptico. Esmalte en aerosol con reserva de grasa. de la serie "la verdad de los materiales". 2014.

Figura 30. Templete, de la serie "Paisajística contemporánea". 2013.

Figura 31. Conmemorativo de nada. Madera cruda ensamblada y Esmaltada en aerosol. de la serie "la verdad de los materiales". 2014.

Figura 32. Materiales almacenados. 2015.

Figura 33. S/t, collage manipulable. De la serie "La revolución del objeto". 2015.

Figura 34. Detalle de estructura fallera desechada. 2015.

