

TFG

KEEP IT

3D AFFAIR

Presentado por Andrei Warren Perkovic

Tutora: María José Martínez de Pisón

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN DEL PROYECTO

RESUMÉN: El núcleo principal de este trabajo final de grado es la realización de la instalación “KEEP IT”. En los distintos apartados de este trabajo se describen los procesos de realización, se analiza la evolución de los conceptos principales, su planteamiento y contextualización en el marco artístico post-disciplinar.

ABSTRACT: The main focus of this final project of grade studies is the achievement of the “KEEP IT” installation. The process of realization, the evolution of the basic concepts, its approach and contextualization in the artistic post-disciplinary limits are in different sections in this project.

PALABRAS CLAVES: instalación, dioses y hombres, post-disciplinar.

KEYWORDS: Installation, gods and mens, post-disciplinary

AGRADECIMIENTOS

Primero me gustaría agradecer a la Universidad Politécnica de Valencia por haberme formado y a todos sus profesores, junto a la KunstUniversität Linz, y a los que me rodean y cuidan.

Especialmente quería agradecer a Maria José Martínez de Pisón por su apoyo, esfuerzo y dedicación como profesora de la facultad y tutora de mi proyecto; enseñándome a aprender e indagar, referentes y procesos para que la realización de mi mismo sea posible.

También, remarcar el constante esfuerzo y seguimiento durante toda la carrera de Paco de la Torre uno de los mejores profesores de la facultad.

A Josep, el técnico de CRA de la facultad, por siempre vigilar lo que hago y por su ayuda.

A Christa Sommerer por haber hecho mi estancia en KunstUniversität Linz inolvidable, muy rica artísticamente y por haberme motivado a seguir trabajando sin descanso, se este bien o mal.

A Laurent Mignonneau, Martin Kaltenbrunner, Enrique Tomas, Reinhard Gupfinger, por su seguimiento en mi proyecto.

A Arno Deutschbauer por su constante apoyo, mi abertura conceptual y por todos los días brindados.

A Carina Lindermaier, Florian Richter, Federico Tasso, Marta Campos, Carlos Ortiz y Yeen Zhu por todas las excelentes horas de trabajo.

A Carlos Burguete por su ayuda en este trabajo.

A MaryGarlic, Carlos Arroyo Galaxia, Santiago González, y el colectivo RESORT.NET por el constante input artístico y fuerte voluntad de trabajo.

A Horacio Calvo Eman, Tomas Garcia, Borja Andreu, por siempre cuidarme.

A Carla Bayo por la compañía, el cariño, motivación y ayuda en todas las largas y duras noches de trabajo.

Y sobre todo a mis padres, por soportarme y haberme enseñado todo lo que se y sabré.

ÍNDICE

	Pág.
1. Introducción	6
2. Objetivos y metodología	7
2.1 Objetivos	7
2.2 Metodología usada	7
3. Cuerpo de la memoria	15
3.1 Descripción general de KEEP IT	15
3.2 Marco Referencial	18
3.2.1 Conceptos	18
3.2.2 Evolución de la estética	21
3.3 Planteamiento y proceso de trabajo	27
3.3.1 Planteamiento y desarrollo de la idea	27
3.3.2 Realización de KEEP IT	29
4. Conclusiones	31
5. Bibliografía	33
5.1 Libros	33
5.2 Libros	34
6. Índice de imágenes	36

1. INTRODUCCIÓN

“KEEP IT” es una instalación que usa una interfaz entre lo físico y digital, mostrándonos conceptos de la antigüedad y cómo han cambiado a través del tiempo transformándose. Esta instalación pretende generar un espacio (santuario) concreto en el momento idóneo, dándonos así a quien lo desee una obra única, personal e intrasferible.

Este proyecto parte del pensamiento filosófico sobre la observación del espacio-tiempo; su mutación, reestructuración y deconstrucción. Estas observaciones son las generadoras del proyecto, ya que a partir de ahí lo desarrolle a través de la observación de la protohistoria y de la hipocresía en creer que ha habido una evolución; cuando en realidad rezando y sacrificando progresa la sustitución por falsas ilusiones como: no por rezarle a Hermes ibas a ser más rápido, no por comprar unas zapatillas Nike de última generación vas a ser más rápido.

‘Derrida se refirió a la deconstrucción como “traducción” de la Destruktion y del Abbau heideggerianos.. explicando que la Destruktion no es una destrucción, que es precisamente una des-estructuración para deshacer unas etapas estructurales, dentro del sistema, etc.).. o bien Abbau, que va en el mismo sentido: deshacer una edificación para ver cómo está constituida o deconstituida’...¹

A partir de haber discurrido el concepto, se comenzó a investigar sobre referentes estéticos, sobre artistas que habían estado entre la teoría artística y la filosofía pero que materializaban estéticamente su reinterpretación de mismos conceptos que siguen sin cambiar, tales como: Yves Klein, Marcel Duchamp... Adquiriendo así influencias de todo tipo de referencias y situándose en un espacio-tiempo contiguo a la época del post-internet y las post-disciplinas, ya que aunque no se quiere catalogar esta obra, está catalogada en una disciplina post-disciplinar.

1 PERETTI, C., y VIDARTE, P. *Jacques Derrida (1930)*. pág. 68

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal es la realización de la obra KEEP IT y el aprendizaje que se obtiene del propio proceso, también se contemplan los siguientes objetivos específicos:

Conseguir insertar conceptos en objetos, es decir, crear símbolos y sus respectivos contextos en el que se puedan observar estos símbolos.

Generar “Espacio” único en instantes de “Tiempo”

Mostrar el cambio constante y la evolución de la estética alrededor de un mismo concepto con el uso de internet

Crear un espacio-temporal personal.

Mostrar la transcendencia del instante a través de la creación de obras en tiempo real mediante una interfaz física

El cambio en el tiempo de la obsolescencia de un objeto en sí comparando las antiguas esculturas de mármol con las esculturas 3d printed y usarlas como desincryptadores para obtener la obra.

Establecer una conexión entre la obra y el espacio en el que se exhibe.

Mostrar que el acto ritual de implorar y/o rezar sigue siendo el mismo, comparando así los santuarios con nuestros espacios personales en el mundo digital, (reflejar la constante relación espacio-tiempo, mediante espacios digitales en espacios analógicos y reales).

Materializar símbolos sobre la percepción del tiempo y espacio.

2.2. METODOLOGÍA

La metodología seguida es una metodología híbrida, en la cual la praxis va ligada a la teoría de una manera constante y estas dos al auto-análisis.

Esto hace que el punto de vista sea inevitablemente subjetivo e inconcluyente, por lo que la finalidad de este trabajo es el explorar, descubrir ampliar los conocimientos que hay en este campo en el que ahora me inicio. La orientación del estudio está dirigida al proceso de actualización y/o traducción de conceptos que creemos que son antiguos porque

eran representados por dioses de la antigüedad. La reflexión se ha ido construyendo de forma paralela a la realización de la práctica, descubriendo las cosas paso a paso tanto conceptual como técnicamente. Este proceso de realización está separado en varias partes, pero la base es el estudio previo por fichas de los referentes usados para discurrir y limitar la idea y el cómo mostrarlas/realizarlas. A continuación se presenta un extracto de las citas más destacadas que han guiado el estudio:

CUESTIONES

- El contexto o “quasi-concepto” tiene que servir de vínculo.
- El significado o concepto solo es entendible gracias a las relaciones con el contexto.

CITAS

La palabra “deconstrucción”, al igual que cualquier otra, no posee más valor que el que le confiere su inscripción en una cadena de sustituciones posibles, en lo que tan tranquilamente se llama un “contexto”. Para mí, para lo que yo he tratado o trato todavía de escribir, dicha palabra no tiene interés más que dentro de un contexto en donde sustituye a y se deja determinar por tantas otras palabras, por ejemplo: “escritura”, “huella”, “différance”, “suplemento”, “himen”, “fármaco”, “margen”, “encentadura”, “parergon”.

DERRIDA, J. *Psyché*. pág. 24

- La repetición conduce a nuevos significados y es lo que mantiene con vida el significado del objeto.

“Iter” procede del sánscrito “Itara” que significa otro, la repetición implica entonces, la alteridad, la apertura al otro. Esto abre la posibilidad de muerte del destinatario, pero también la del destinador²⁵¹, la del productor²⁵², la del signatario.

DERRIDA, J. *La carte postale. De Socrate à Freud et au-delà*. pág. 79

- Todo signo es signo de algo y este puede tener varios tipos de relaciones.

- El “por qué” es posible vincular conceptos es gracias a la motivación.

- Con lo que asociamos un objeto.

- Las representaciones son auxilios de la comprensión.

- El primer paso del emisor es la concepción de la idea que gracias a la “intención significativa” anima la expresión, concediéndole una significación y a través de esto nos otorga un objeto/símbolo. En cambio, el receptor lo concebirá a la inversa, empezará a indagar en el concepto gracias al símbolo/ objeto.

“[...] cualquier objeto o estado de cosas, de cuya consistencia [Bes-tand] alguien tenga conocimiento actual, le indican a este alguien la consistencia de otros determinados objetos o estados de cosas, de forma que la convicción [Überzeugung] acerca del ser de unos sea vivida como motivo para su convicción o suposición acerca del ser de los otros”...

La significación será tan sólo aquella parte siempre idéntica de la intención significativa, en la que se constituye la relación al objeto. Utilizar una expresión con sentido es lo mismo que referirse, representarse un objeto, sin importar si el objeto es ficticio, real o incluso imposible. No se trata por tanto de que una expresión tenga significación cuando se refiere a un objeto que existe. Por otra parte, la comprensión de las expresiones persiste después de la desaparición de las representaciones o imágenes que la acompañan, lo que implica que las imágenes son auxilios de la comprensión, no elementos donde residiría por completo la significación...

La intención significativa es la que anima la expresión concediéndole una significación y, en cuanto apuntado o intencionado a través de ésta, un objeto...

HUSSERL, E. *Husserliana XVIII (Prolegómenos), XIX/1 y XIX/2 Logische Untersuchungen*, pág. 138 - 140

- La significación surgida siempre será personal ya que viene dada en parte por nuestro contenido psicológico.

- La significación siempre variará gracias a que el instante en el que se genere es justo el instante.

- Los actos (pensar, realizar, imprimir) siempre son real-temporales, pero la significación final obtenida junto con el objeto al que la asociamos son ideal-atemporales

- Dos puntos de vista diferentes nunca observan el mismo espacio.

Mientras que el contenido psicológico de la vivencia significativa es una parte de la vivencia, la significación, por el contrario, no es una parte real del acto de la conciencia. En este último caso la significación varía en cada uno de los actos, porque los actos son irrepetibles y siempre diferentes por el mero hecho de estar asociados a un momento temporal concreto...

Mientras que cada uno de los actos psicológicos de significación es real-temporal, la significación mentada por ellos tiene ser ideal-atemporal: es decir, las significaciones en cuanto especies no se dan ni se encuentran en un determinado tiempo, sino que son atemporales. Su ser no es real, sino ideal...

HUSSERL, E. *Husserliana XVIII (Prolegómenos)*, XIX/1 y XIX/2 *Logische Untersuchungen*, pág. 208 - 279.

Pero, ¿qué puede revelarnos el cine acerca del espacio y del tiempo que no revelen las demás artes? Un travelling y una panorámica no presentan el mismo espacio. Es más, puede suceder que el travelling deje de trazar un espacio para sumirse en el tiempo.

DELEUZE, G. *Conversaciones*, pág. 51

- La noción de “lo Imaginario” no es válida ya que la producción es física.

- El hecho de realizar es formar parte de lo temporal.

Dudo incluso de que la noción de “lo imaginario” sea válida para el cine, que produce realidad. Se puede aplicar el psicoanálisis a Dreyer, pero esta aplicación, en este campo como en tantos otros, no añade gran cosa. Mejor sería una confrontación entre Dreyer y Kierkegaard, ya que éste último pensaba también que todo consiste en “hacer” el movimiento, que sólo la “elección” podía hacerlo: esta decisión espiritual se ha convertido en un objeto apropiado para el cine.

Ibíd., pág 79

- El devenir

- Analogía de proporcionalidad

Pero precisamente al nivel de esas relaciones ocurre algo muy importante. Pues la historia natural concibe de dos maneras las relaciones entre animales: serie o estructura. Según una serie, digo: a es semejante a b, b es semejante a c... etc., y todos esos términos se relacionan según su diverso grado con un único término eminente, perfección o cualidad, como razón de la serie. Es exactamente lo que los teólogos llamaban una analogía de proporción. Según la estructura digo, a es a b lo que c es a d, y cada una de esas relaciones realiza a su manera la perfección considerada: las branquias son a la respiración en el agua lo que los pulmones son a la respiración en el aire; o bien, el corazón es a las branquias lo que la ausencia de corazón es a las secciones... Es una analogía de proporcionalidad.

DELEUZE, G., y GUATTARI, F. *Mil mesetas*, pág. 241.

- Relatividad Absoluta
- Creencia en los Dioses como superiores y semi-ajenos a nosotros
- Creencia de que los atributos de los dioses son los nuestros propios, nosotros los balanceamos, recolocamos y ordenamos.

...independiente del espíritu humano, independiente de la misma existencia de los hombres sin la que la ciencia no tendría sentido. Jamás, reconocía, será posible probar que una verdad científica tiene una objetividad «supra-humana», y esto constituía así una forma de creencia religiosa, una creencia indispensable en su vida. Por el contrario, Tagore definía la realidad a la que refiere la verdad, ya sea ésta de orden científico, ético o filosófico, como relativa: «el papel tiene una realidad, infinitamente diferente de la realidad de la literatura. Para el tipo de inteligencia que posee la polilla que devora el papel, la literatura es absolutamente inexistente, pero, para la mente del hombre, la literatura tiene un valor de verdad mayor que el propio papel. Del mismo modo, si existe una verdad desprovista de relación sensible o racional con la mente humana, ella no será nada mientras nosotros sigamos siendo humanos». Para él, la verdad era así un proceso perpetuo y, por definición, abierto, de reconciliación entre? el «espíritu humano universal» —es decir, el conjunto de problemas, de intereses, de significados a los que los hombres son o pueden llegar a ser sensibles— y el espíritu tal como está confinado en cada individuo.

PRIGOGINE, Y. *Entre el tiempo y la eternidad*, pág. 44.

- Libertad Leibniziana, hay una distancia entre lo perdurable que nos sigue transmitiendo desde antaño y los objetos de hoy en día basados en la obsolescencia temprana.

La libertad leibniziana en el seno de un mundo regido por la razón suficiente no es una ilusión sino una verdad práctica que refleja de manera rigurosa e inevitable la distancia, que sólo Dios puede franquear, entre el ser, que abarca el infinito, y nuestro conocimiento, por naturaleza finito. Si creemos actuar espontáneamente, sin motivo o al margen de cualquier motivo racional, es porque lo que llamamos «motivo» es relativo a nuestro conocimiento, a lo que podemos concebir de manera distinta.

Ibid., pág. 47.

- Evolución del propio espacio el cual nace, vive, muere, renace.... para así mutar.

En la actualidad, a finales del siglo XX, nada parece que pueda ya escapar en el futuro a este modo de inteligibilidad, ni la materia ni siquiera el espacio-tiempo. No solamente las estrellas, nacen, viven y mueren sino que el propio Universo tiene una historia a la que remiten las partículas elementales que no dejan de crearse, desaparecer y transformarse.

Ibid., pág. 51.

- El “Universo Activo” y sus exigencias:

“Irreversibilidad”, al hacer la acción, ya que el antes no se puede cambiar y el después es diferente y a su vez irreversible.

Irreversibilidad, la ruptura de simetría entre el antes y el después...

Ibid., pág. 53.

“Suceso”, algo podría pasar o haber pasado, o no.

Toda historia, toda narración supone sucesos, supone que se ha producido lo que hubiera podido no producirse, pero ella sólo tiene interés si estos sucesos son portadores de sentido...

Ibid.

Los “sucesos” que ocurren son susceptibles de desencadenar una evolución.

La tercera exigencia mínima es, entonces, que algunos sucesos sean susceptibles de transformar el sentido de la evolución que desencadenan, o lo que es lo mismo, y recíprocamente, que esta evolución se caracterice por mecanismos o relaciones susceptibles de dar un sentido al suceso, de generar a partir de él nuevas coherencias...

Ibíd.

- La “posibilidad, es el momento exacto en el que algo puede ocurrir.

“Accumulation puts an end to the impression of chance.”

- La destrucción de un detalle, de un instante que desencadena consecuencias inimaginables.

The qualitative achievement of discoveries that have benefited humanity has stealthily come to be conjoined with the quantitative, harmful depredations of progress. Local accidents of the past.

VIRILIO, P. *Unknown Quantity*, pág.2.

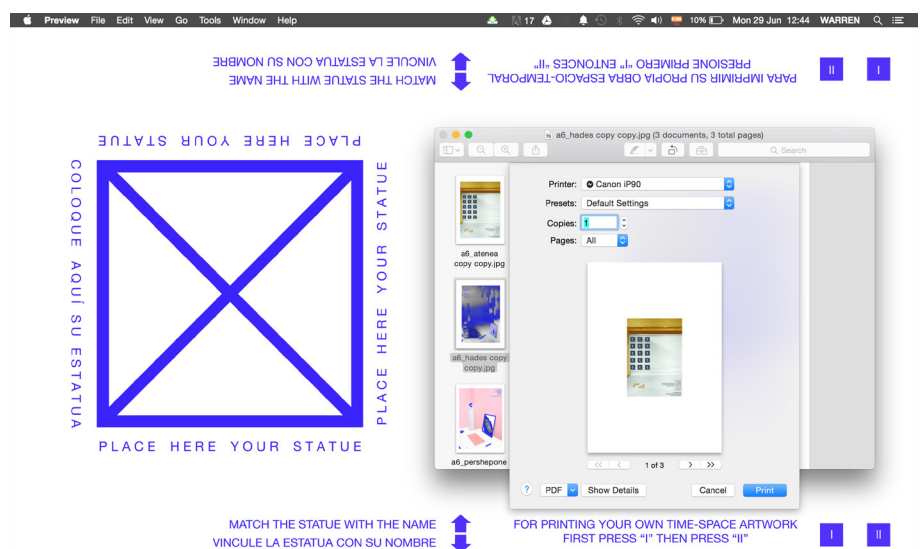
3. CUERPO DEL TRABAJO

3.1. DESCRIPCIÓN GENERAL

“KEEP IT” es una instalación que consta de 3 partes;

La primera es el pedestal que en realidad es una interfaz que sirve de intermediario entre las esculturas y la obra gráfica impresa. Está formado entre una impresora y un Macbook retina con sistema operativo MAC OS X que va conectado a un apple cinema display, que está metido en un pedestal con solo 4 botones. Dos botones serán para navegar arriba y abajo entre los nombres de los dioses, mientras que los siguientes dos serán “I” para mandar a imprimir y “II” para imprimirlo.

Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT*,
Interfaz, 2015
Instalación



Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT*,
Hermes, 2015
Escultura 3D



La segunda son las esculturas que representan las deidades de la antigüedad, se decidieron realizar mediante la impresión 3d para aumentar el mensaje de que lo antiguo se sigue reciclando y actualizando pero manteniendo su base. Estas no contienen ninguna tecnología de reconocimiento solo tienen el nombre del dios al que representan, son una manera de engañar y hacer que el espectador se mueva y las traslade, creando así una ilusión para que estos lo comprendan de una manera más simple. Para comprender que estas esculturas pueden relacionarse entre sí, tendrán colores y marcas pintadas sobre ellas, las cuales harán que mediante grafismos o colores uno sea capaz de relacionarlas y entender que varias juntas pueden otorgarnos resultados diferentes.

La tercera será la obra gráfica impresa, que consta de 2 partes;

La primera es la expuesta en formatos grandes al lado de la escultura correspondiente y que no se puede conseguir (solo observar), será usada como un reclamo para que la gente pueda intuir que puede obtener (aunque las ya impresas sean diferentes).

Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT*, 2015
Instalación



Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT, Atenea*, 2015
Escultura 3D y obra gráfica

Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT, Prometheus*, 2015
Escultura 3D y obra gráfica

La segunda es la que cada espectador obtendrá al usar la instalación, mostrando que en la sociedad de hoy en día solo se han modernizado los mismos pensamientos que los dioses antiguos ya representaban en su momento, pero con una estética nueva, sin crecimiento, sino reciclando y manteniendo los mismos dilemas. En diferencia a la otra, esta parte gráfica será siempre una obra diferente, porque el espacio creado estará impreso en el momento exacto que cada cual decida, por lo cual la misma obra será diferente y personal para cada uno tener su propia percepción y comprensión.

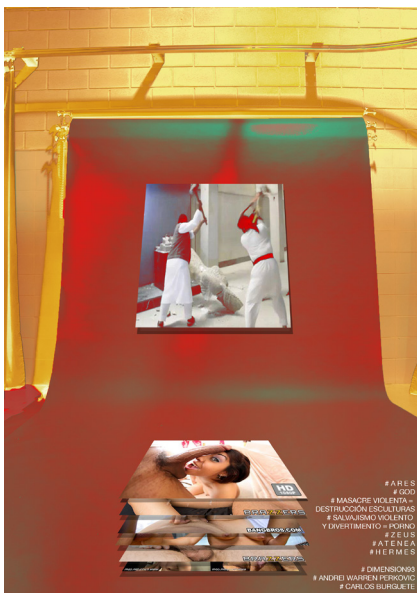




Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT, Persephone*, 2015
Obra Gráfica

Estos espacios impresos serán en realidad santuarios en los cuales mediante símbolos y demás grafismos nos mostrarán los conceptos que el dios o dioses activan al posicionarse sobre el pedestal (se podrá poner un dios o varios a la vez, modificando así cuántos y qué conceptos nos muestran). Estos santuarios son un sitio de rezo que equivale a nuestro ordenador personal, porque en los ordenadores de hoy en día realizamos la mayoría de nuestras acciones, ya sean sociales o no, lo que estamos haciendo constantemente es escribir caracteres en una máquina que tiene que traducirlos para ella poder entenderlo en su lenguaje más básico “C”. Por ello cualquier acción realizada en un ordenador es un rezo al dios (ordenador) para que este lo realice por arte de magia.

A su vez, aunque queriendo mostrar este cambio, o actualización de las ideas que en sí siguen conteniendo el mismo significado, cada dios o dioses nos representarán elementos tan variados como marcas de ropa, clases sociales, famosos, reality-shows, pero que en realidad son los mismos conceptos manipulados para sacarles provecho, en vez de tratar de evolucionar y sobrepasarlos.



Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT, Ares*, 2015
Obra Gráfica

A pesar de esto, toda la obra gráfica impresa que cada uno obtenga por sí mismo, será completamente diferente a la de los demás, por su propia percepción espacial, por el instante justo en el que él la ha generado, por su psicología personal y reacción ante x factores.

Este proyecto pese a que trate muchos sub conceptos, tiene claro que lo que tiene que representar es un “espacio simbólico” en el momento justo en un “tiempo actualizado”.

...independiente del espíritu humano, independiente de la misma existencia de los hombres sin la que la ciencia no tendría sentido. Jamás, reconocía, será posible probar que una verdad científica tiene una objetividad «supra-humana», y esto constituía así una forma de creencia religiosa, una creencia indispensable en su vida. Por el contrario, Tagore definía la realidad a la que refiere la verdad, ya sea ésta de orden científico, ético o filosófico, como relativa: «el papel tiene una realidad, infinitamente diferente de la realidad de la literatura. Para el tipo de inteligencia que posee la polilla que devora el papel, la literatura es absolutamente inexistente, pero, para la mente del hombre, la literatura tiene un valor de verdad mayor que el propio papel. Del mismo modo, si existe una verdad desprovista de relación sensible o racional con la mente humana, ella no será nada mientras nosotros sigamos siendo humanos». Para él, la verdad era así un proceso perpetuo y, por definición, abierto, de reconciliación entre el «espíritu humano universal» —es decir, el conjunto de problemas, de intereses, de significados a los que los hombres son o pueden llegar a ser sensibles— y el espíritu tal como está confinado en cada individuo.²

² PRIGOGINE, Y. *Entre el tiempo y la eternidad*, pág. 44.



Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT*,
Atenea, 2015
Obra Gráfica



Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT*, Ares,
2015
Escultura 3D

Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT*,
2015
Instalación

Finalmente, la referencia a los dioses viene dada por Ilya Prigogine. Él los menciona como personas dependientes de nosotros. Estos dioses en realidad son personas de carne y hueso, empresas, marcas..., que de una manera u otra adoramos, desde el simple momento en el que decidimos llevar una marca de ropa, estamos ofreciéndole un “sacrificio” (nuestro dinero y el esfuerzo de haberlo conseguido) en un espacio que en su mayoría está en la “Net”, en la cual nosotros hacemos un simple click y llega a un “dios” (que es una persona o grupo) que controla el producto por encima de nosotros y de nuestro conocimiento.

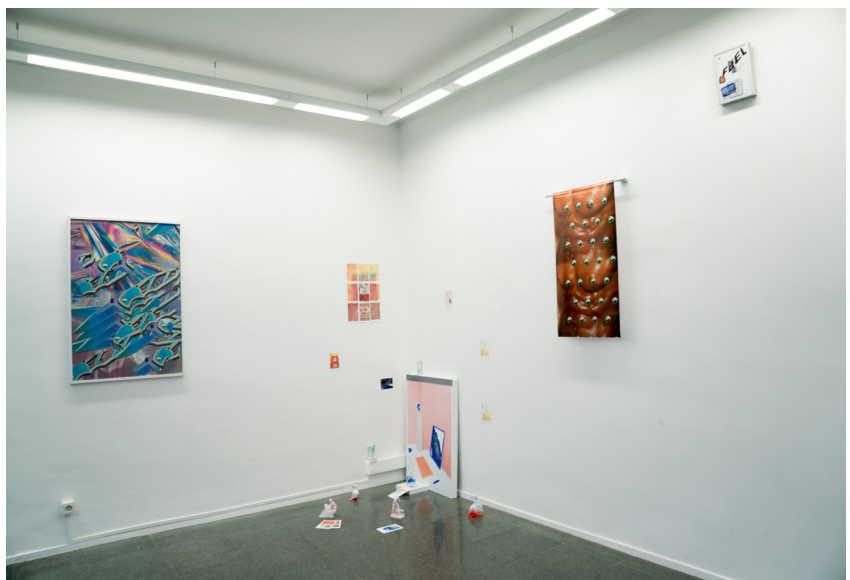
3.1 - CONTEXTO TEÓRICO

3.2.1. Definición de los conceptos principales

En el planteamiento de la obra participan varios conceptos pero sobre todo el más importante es el de relacionar, hilar o vincular:

Relación: es la exposición que se hace de un hecho y su conexión, correspondencia, trato, o comunicación de alguien o algo con otro. En “KEEP IT” el acto de relacionar será lo único que nos lleve a un concepto ya que tendremos que relacionar lo antiguo con lo nuevo, ayudándonos así a nosotros mismos a comprender.

Espacio: es el área en que nos situamos o situamos algo. De esta manera esta obra nos da un espacio instalativo (expositivo) al componer la obra en el espacio físico. A su vez la propia obra gráfica (la parte de la obra impresa en 2D) que es generada, contiene un espacio el cual es diferente y personal para cada uno ya que el espacio es uno exacto y único gracias a su vinculación al tiempo.



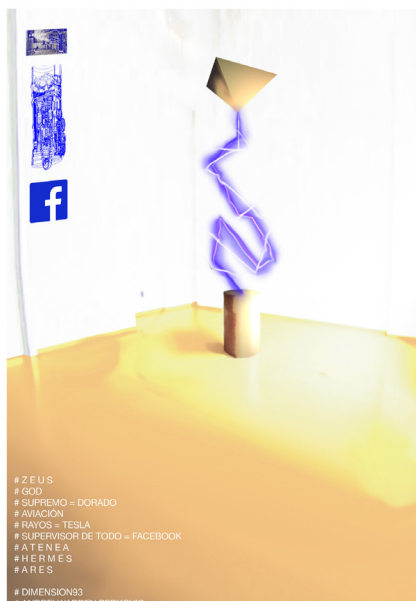
Tiempo: manera de calcular y organizar el transcurso de los momentos, del día a día, pasado y futuro. Mediante "KEEP IT" se crea una relación que nos trae de vuelta el tiempo de la antigüedad pero actualizándolo, haciéndonos ver que no hay cambio conceptual sino estético. De esta manera la obra gráfica, al ser imprimida en un momento exacto, siempre será diferente y única haciendo así que el espacio impreso en esta obra gráfica sea singular y personal para cada uno.

Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT, Hades & Zeus*, 2015
Escultura 3D y impresión gráfica



Dioses: según las religiones un ente superior y todopoderoso a nosotros, manifestándose como uno solo o varios. Los dioses son lo que hacen que la obra sea más fácil de comprender y más atractiva. Ahora bien, los dioses muestran conceptos hoy en día que a la mayoría pueden parecer primarios y básicos, pero que siguen estando presentes con la misma abundancia que en la Antigüedad. De esta manera mediante los dioses se pretende mostrar la hipocresía de la creencia de una evolución.

Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT, Zeus*, 2015
Obra Gráfica



ANTIGUAMENTE

ZEUS -

Dios de dioses, rey del olimpo, el alto, la autoridad máxima, autosuficiencia, truenos.

HADES -

El dios más justo, rey del inframundo, oscuro y tenebroso, invisible, el marido de la muerte, el rico, cerbero.

ACTUALIDAD

ZEUS -

#Padre de familia #facebook #lo alto #la clase alta en la sociedad #el engatusador, #tormentas #aviones y comunicaciones #nicola tesla

HADES -

#apuestas online #habitación oscura #persona volátil #privado #clase alta #famoso #lobo

ZEUS
GOD
SUPREMO = DORADO
AMIGON
RAYOS = TESLA
SUPERVISOR DE TODO = FACEBOOK
ATENEA
HEBWES
ARES
DIMENSION3
ANDREI WARREN PERKOVIC



Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT, Persephone*, 2015
Obra grafica

PERSEPHONE -

Diosa de las estaciones, la portadora de la muerte, raptada y enamorada por Hades, la más bella, joven.

PERSEPHONE -

#verano #invierno #primavera #otoño
#dulces sueños para siempre #amor
rosa #chica top #escala escaños

ARES -

Dios de la guerra, violencia, brutalidad, sacrificios, salvajismo, motines, armas, adicciones, hijo de Zeus

ARES -

#u.s.a #isis #pronografia #ak-47
#tinder #mimado

ATENEA -

La diosa del coraje y la justicia, inspiración para las bellas artes, protectora de las ciudades, noble y magnífica, igualitaria.

ATENEA -

#justicia para tontos #pistolas #coraje
para tontos #tumblr

PROMETHEUS -

Dios de la industria y titan herrero de los dioses, el que brindó el fuego a los hombres.

PROMETHEUS -

#cocacola #instalaciones #tuberías
#no fear marca de ropa #efecto cutre
fuego after effects

HERMES -

El dios mensajero, caminante veloz entre los mundos, guía entre las transiciones de vivos a muertos y dios de los ladrones.

HERMES -

#gmail #ascensor #guía turístico
#drogas #hurtos innecesarios #jeremy
scott

NYX -

Diosa de la noche, las sombras, hacedora del limbo y madre de la Muerte.

NYX -

#la mejor chica de toda la discoteca
#privada #mantis religiosa



Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT, Prometheus*, 2015
Obra grafica

3.2.2. Evolución de la Estética

Estos conceptos que se acaban de definir y que están constantemente presentes en la obra, tienen una evolución estética y es esta transformación la que se trata de mostrar: el cómo han mutado.

Los referentes que han ayudado a comprender este proceso de reinterpretación son:

AUTORES

OBRAS

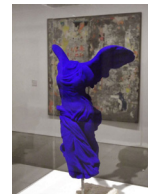
*Two-way Mirror Punched Steel Hedge
Labyrinth* (1994)

Dan Graham



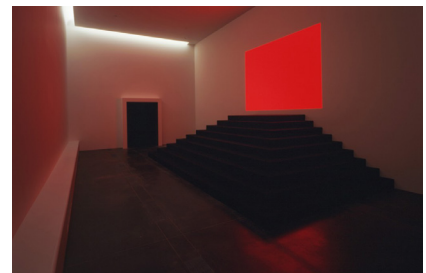
Nike di Samotracia (1962)
Blue Venus (1961-1962)

Yves Klein

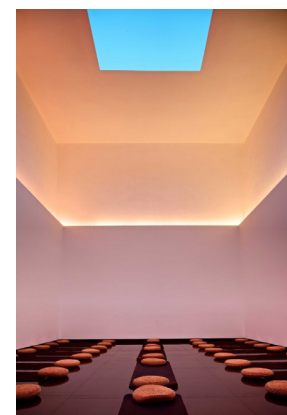


Breathing Light (2013)

James Turrell



Gathered Sky (2012)

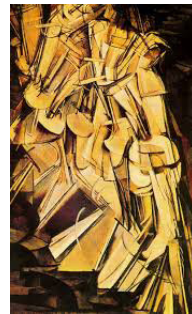


Étant donnés (1946–1966)

Marcel Duchamp



Desnudo bajando la escalera (1912)



Fountain (1917)



The nominal three (to William of Ockham)
(1963)

Dan Flavin



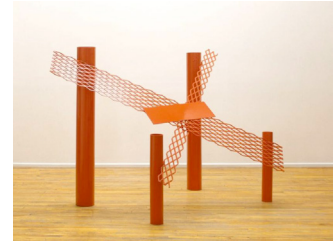
The Mind/Body Problem (1964-1965)

Robert Morris



Red Splash (1966)

Anthony Caro



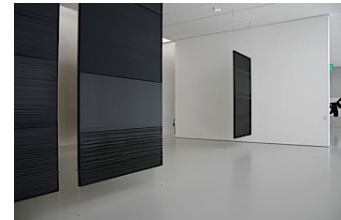
For Series (2002)

Tony Smith



Peinture polyptyque (1996)

Pierre Solage



Contrarrelieve (1914-1915)

Vladimir Tatlin



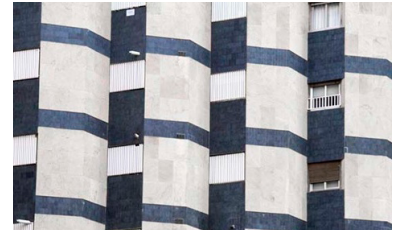
RIP RIP HURRAY (2013)

Carlos Arroyo Galaxia



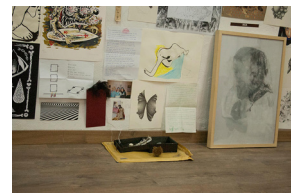
Espacios (2014-2015)

Santiago Gonzalez



Ritual, el concepto ha muerto (¿?)

MaryGarlic



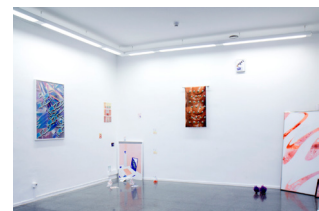
Transparent (2014)

Julio Cesar



Resort.Net (2015)

RESORT.NET



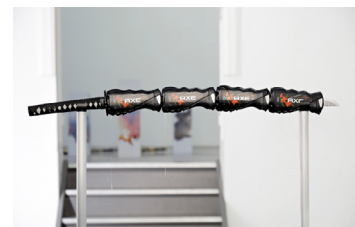
Tag people (2014)

Katja Novitskova



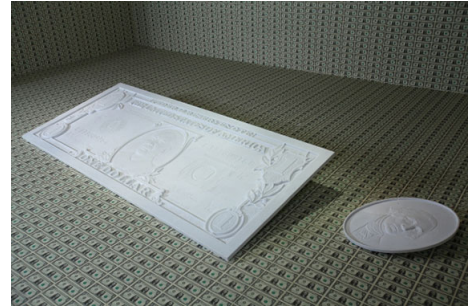
Axe Effect (2011)

Timur Si-qin



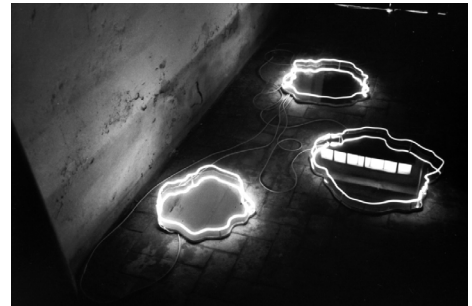
GIVE ME THE M\$NEY (2006)

Gianni Colosimo



Pozze d'acqua, specchi e luce al neon
(1969)

Franco Guerzoni



2 (2014)

Neil Beloufa



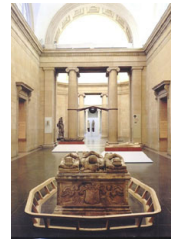
Sitio amarillo (1980)

Paolo Icaro



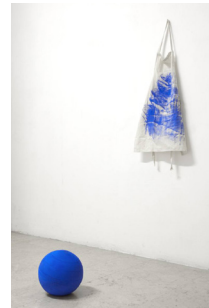
Postament 6 (2003)
Postament 2 (2003)

Richard Deacon



Carry me (2013)

Alexandros Papathanasiou



F (Julio Iglesias) (2014)

David Ostrowski



American Rose (Red Hair Truth or Dare)
(2014)

Brian Kokoska

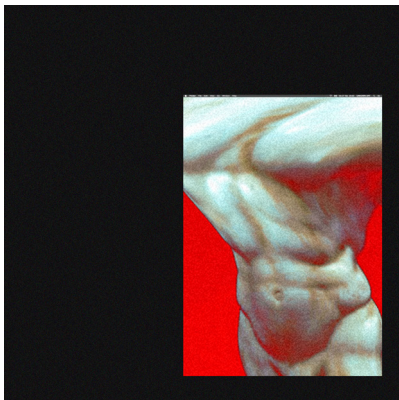
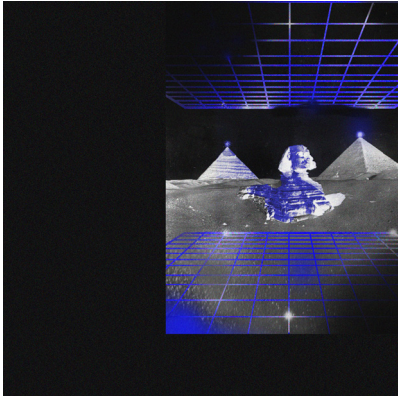


No name (2014)

Derek Frech



Andrei Warren Perkovic:
Quimera & Berelophonte,
2015
Obra Gráfica



Andrei Warren Perkovic:
Berelephonte & Quimera,
2015
Obra Gráfica



Andrei Warren Perkovic:
RESORT.NET
2015
Instalación

3.3. PLANTEAMIENTO DEL TRABAJO

El planteamiento y su proceso han ido vinculados durante todo el transcurso de la obra, el desarrollo de la idea ha sido moldeada a través del proceso de trabajo, haciendo así una gran diferencia entre el punto en el que partió la obra hasta al que ha llegado.

3.3.1. *Planteamiento y desarrollo de la idea*

La idea ha ido desarrollándose, pero como ya he comentado en el apartado "2.2 Metodología usada" he usado muchos referentes filosóficos, para discurrir él que quiero y cómo lo quiero mostrarlo.

La idea de "KEEP IT" partió siendo un proyecto llamado UPDATED. Se quería lograr un proyecto que no aburriese a su creador a lo largo del año, sino que tuviera muchos subconceptos y muchos caminos en los que desarrollarse, sin cerrar procesos o estéticas, a parte se buscó el sobrepasar el clásico encasillamiento en una disciplina tipo; pintura, ilustración..., se quería lograr una obra expositiva post-disciplinar.

Realizando pruebas sobre la conjugación de conceptos referidos al tiempo y a su reinterpretación salió una propuesta gráfica pero instalativa en un espacio para realizar una reinterpretación sobre "Quimera & Berelophonte" y más adelante "Ares".

Con todos estos requisitos se tuvo que buscar un tópico potente y que englobase muchos más. El tópico fue el espacio-tiempo referenciado al cambio y al no-cambio, una actualización constante del significado mediante la net formando un espacio digital mientras que en un espacio físico las esculturas representarían lo inmutable y estable, el no cambio.

A la hora de materializarlo y empezar a pensarlo como un proyecto se tuvo que encontrar la manera de afrontar la creación de un espacio único en el momento deseado. Por ello se decidió el uso de una impresora como output físico. En ese momento UPDATED se convirtió en un filtro, en el cual nosotros pondríamos la estatua encima del pedestal, transformando así el pedestal en un lector de datos o actualizador de conceptos, y finalmente esta actualización salir por la impresora.

UPDATED siguió evolucionando y llegó al punto en el que el tópico de la obra no es el espacio-tiempo en sí, sino la percepción sobre él y sobre la evolución que se ha logrado, expandiendo de esta manera aun más las posibilidades y contenidos, esta reflexión vino dada gracias a:

*“La palabra «deconstrucción», al igual que cualquier otra, no posee más valor que el que le confiere su inscripción en una cadena de sustituciones posibles, en lo que tan tranquilamente se llama un “contexto”. Para mí, para lo que yo he tratado o trato todavía de escribir, dicha palabra no tiene interés más que dentro de un contexto en donde sustituye a y se deja determinar por tantas otras palabras, por ejemplo: «escritura», «huella», «différance», «suplemento», «himen», «fármaco», «margen», «encentadura», «parergon»”.*³

A partir de este momento, se empezó a concebir el proyecto como una obra sin nombre, ya que se buscó la “deconstrucción”. No se buscaba ya el mostrar el espacio-tiempo, sino el generar un espacio nuevo único, para ello hace falta crearlo en un momento justo, y cada momento es diferente por ello cada lugar sería diferente. El porqué generar este espacio-tiempo único es para mostrar a través de un punto de vista (obviamente subjetivo) cómo la sociedad no ha avanzado a pesar de que se insiste en creer que somos independientes, somos los mismos adictos de la antigüedad, porque toda persona sigue haciendo su rezo, implorando su oración, o lo que viene a ser lo mismo, consumir de otros y esperar de otros a que algo ocurra por arte de magia.

Para poder mostrar este templo de rezo, este santuario, se empezó a discurrir sobre que el propio lugar en el que reside la obra debería ser un santuario colectivo de todos ellos. Otorgándole así aún mas importancia a la instalación en el espacio expositivo en si y a su vez también enfatizar mas la creación de la 2 dimensión.

Lo que se necesitaba para poder hilar estas características fueron los símbolos, convertir los objetos en símbolos, ya que las piezas tenían que tener un concepto que residiese dentro de ellos para poder tener una lógica, que no fueran cosas llanas en un areá nueva, sino antigüedades creadas de un nuevo modo y a la vez símbolos de una creación posterior. Limitando el proyecto mediante los pasos anteriores se conseguiría una simplificación de la idea y un camino más concreto por el que continuar. La idea de simplificar la obra es una constante influencia directa del minimalismo en la arquitectura (la Bauhaus), ya que esto otorga paz visual, conceptual, aire para expresar y manifestarse, (refiriéndose de una manera dual sobre la idea y la obra física).

Finalmente, la obra se llama “KEEP IT” porque se trata de mantenerlo, de aguantar atentos en todo lo que observemos, permanecer en guardia y llevarnos un pedacito de la obra.

³ DERRIDA, J. *Psyché*, p. 27.

3.3.2. Realización de KEEP IT

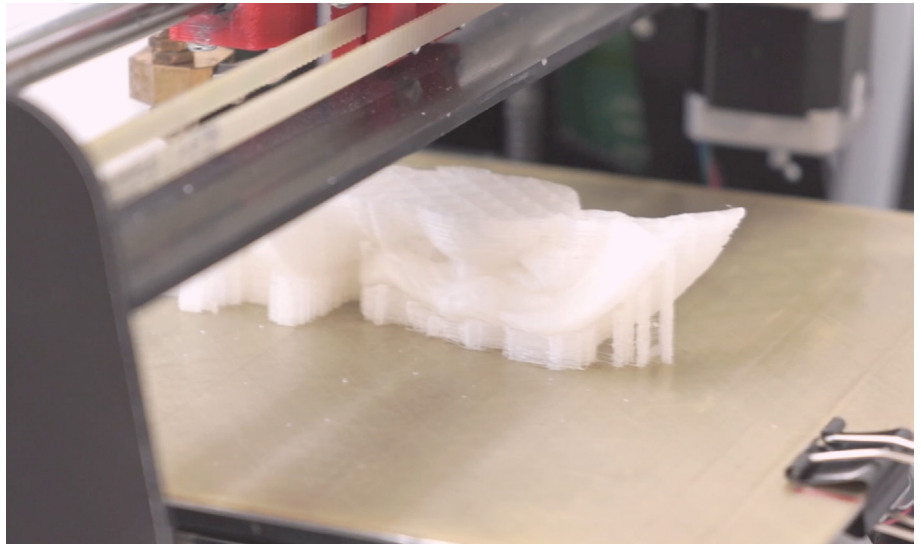
La realización física de KEEP IT consta de 3 apartados;

El primero són las esculturas impresas en 3D, a pesar de parecer un proceso fácil (el cual realmente no es difícil con un mínimo de conocimientos previos y una buena impresora 3D), debido a que la calidad de la impresora no era la mejor y que se tenían que modificar archivos 3D, fue un comienzo muy duro. Gracias a este, se comenzó con muchos fallos y malgastamiento material, pero serviría para formar mejor la idea y saber lo que era y no era posible realizar, finalmente se decidió que las esculturas no excedieran del tamaño de un puño para que pudiesen ser manejables.



Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT, Fallo 8, 2015*
Escultura 3D fallida

Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT, Proceso de impresión, 2015*
Grabación de video de escultura 3D fallida



El segundo y más extenso es el de la realización de la interfaz. La primera idea de realización fue mediante una Raspberry Pi y usando ComputerVision con una cámara que analizara fiduciales que las esculturas tenían en su peana, la decisión del uso de la raspberry pi fue porque es un sistema operativo del tamaño de un puño y es muy fácil de transportar, ocultar, he instalar, pero la conexión entre la cámara usando computer vision a través de la raspberry pi era muy lenta e inexacta por lo tanto se decidió probar otra solución. La siguiente fue otra vez vinculada con la raspberry pi pero mediante un lector de NFC, el cual leería los tags que las esculturas contendrían en su peana.

(Ver video adjunto).



Fiducial para uso de Reactivision

Después de comprobar que la escritura del código era complicada y a menudo no funcionaba porque el terminal 3333 y el vinculo OSC no iban correctamente se pensaron alternativas. Una de ellas fue la de usar Reactivision con el analizador de fiduciales y con processing para programarlo en un ordenador normal, a la hora de realizar los fiduciales se replanteó la idea, cuestionando por qué la máquina tenía que identificar y analizar

marcas, cuando es la propia persona la que debería de interesarse y leer, por ello se realizó una interfaz que usa el engaño a favor del interés, creando así la ilusión de que las esculturas son activadores de la maquina en cambio el activador es que uno lea el nombre del dios y lo encuentre en la interfaz haciendo así un emparejamiento, que nos dará la impresión. La instalación funciona al emparejar la o las esculturas con sus nombres mediante botones analógicos que presionan los propios botones del ordenador, y después presionando otros dos botones que hacen los comandos que son necesarios para imprimir.



Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT, Demo interfaz 3*, 2015
Interfaz



Andrei Warren Perkovic: *KEEP IT, Demo interfaz 8*, 2015
Interfaz

El tercer apartado y último es la realización de la obra gráfica, la realización de la obra gráfica se basó en la investigación visual sobre el simbolismo que concebían y tenían atribuidos los antiguos dioses, entonces asignarlos a nuevos espacios contrarios a lo antiguo, atributos actualizados visualmente o maneras de control sobre la masa. Al indagar sobre los elementos de cada uno después se tuvo que componer visualmente para que fueran correlacionados mediante colores, descendencias y relaciones entre ellos, como por ejemplo: la relación de amor entre Hades y Persephone. Estas relaciones no tenían para que ser solo gráficas sino también mediante las impresiones grandes imprimibles mostrar la vinculación en el propio espacio, realizando así una exposición (en el Centro Cívico de Drassanes en Barcelona el 20 de Junio) de como relacionar estos dioses y sus conceptos. Lo que se obtuvo de esta prueba fue que la presentación por si solo de la interfaz no generaba el interés deseado, en cambio con la instalación operativa, había un cambio sustancial.

Finalmente, la obra es más grande y potente cuando está todo entrelazado y operativo, disponiendo así de la impresora, de la pantalla para visualizar la interfaz, de las impresiones a gran tamaño colocadas junto con las esculturas y algunos objetos de "atrezzo".

4. CONCLUSIONES

Con la realización de este trabajo, tanto la memoria como con la instalación, he podido llegar a algunas conclusiones que han transformado el proceso y visión que tenía anteriormente sobre las instalaciones.

He podido aprender cómo generar objetos que sean contenedores de conceptos, y no aburrirme de esos conceptos de la noche a la mañana sino encontrar la motivación constantemente para poder seguir trabajando.

Ahora estoy más cerca de ser consciente de qué es el “Espacio” y el “Tiempo”, y de cómo generar espacios únicos en momentos justos del tiempo a través de instalaciones.

Gracias a este proyecto y a la investigación he podido apreciar lo sublime que son los conceptos puros, básicos..., y que estos no evolucionan solo son constantemente reinterpretados una y otra vez, quizás esa es la evolución una reinterpretación continua para que lo que sea capaz de adaptarse siga manteniéndose eterno en el tiempo, pero eso solo se sabrá con el el paso de este.

A su vez, conseguir juntar un trabajo de investigación y de expresión personal mediante la manifestación del punto de vista ha sido todo un logro y una satisfacción.

A pesar de no haber conseguido realizar la instalación como se planteó en su principio con una raspberry pi y su programación, se ha conseguido agilizar la mente para buscar alternativas y adecuarse hasta un punto en el que se considera mejor y diferente del primero planteado.

Otro punto a destacar es la importancia que quería mostrar sobre el momento justo a través de la creación, ya que considero que cuando algo se te ocurre o ronda por la cabeza no hay que dejarlo pasar sino ponerse a trabajar, y mantenerlo (KEEP IT).

Ahora bien, mis obras futuras seguramente se basen en parte en esta instalación ya que es el primer proyecto que de verdad ha consistido de una investigación y un gran periodo de tiempo para discurrirlo.

También destacar la relevancia de la relación entre una obra estéticamente y conceptualmente buena, ya que hay que cuidar las dos partes para que la estética sea un flash que deslumbré, haga interesarse y en ese momento en el que el interés aflore, hacer que sea fácil de leer y mínimamente útil. Para este primer paso fue necesario estudiar sobre las interpretaciones y reinterpretaciones estéticas de obras de artistas anteriores.

Finalmente destacar que esta obra no fue realizada a solas y que en la sociedad de hoy en día la individualización ya no existe, el trabajo colectivo es lo único que nos puede llevar a sobrepasar conceptos y puntos de vista ya anticuados, nadie somos puros, pero todos tenemos nuestra parte, "KEEP IT REAL".

5. BIBLIOGRAFÍA

5.1 LIBROS

CAILLOIS, R. *El hombre y lo sagrado*, México: Edición conmemorativa 70 aniversario, 2004.

DELEUZE, G. *Conversaciones*, Traducción de José Luis Pardo
Edición electrónica de www.philosophia.cl / Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.

DELEUZE, G., y GUATTARI, F. *Mil mesetas, capitalismo y esquizofrenia*, Valencia: Pre-textos, 2002

PERETTI, C., y VIDARTE, P. *Jacques Derrida (1930)*. Madrid: Ediciones del Otro, 1998

DERRIDA, J. *La carte postale. De Socrate à Freud et au-delà*. Paris: Flammarion, 1980.

DERRIDA, J. *Psyché*. Paris: Galilée, 1987.

GRAHAM, D. *El arte con relación a la arquitectura, La arquitectura con relación al arte*, Barcelona: GG mínima, 1979.

HUSSERL, E.: *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie, Erstes Buch: Allgemeine Einführung in die reine Phänomenologie*, Editado por Karl Schuhmann, Husserliana III/1-2. The Hague: Martinus Nijhoff Publishers, 1976.

HUSSERL, E. *Husserliana XVIII (Prolegómenos), XIX/1 y XIX/2 Logische Untersuchungen*, La Haya, 1984.

MAHON, A. *Surrealismo, eros y política, 1938-1968*, Madrid: Alianza forma, 2009.

PRIGOGINE, Y. *Entre el tiempo y la eternidad*, Argentina: Alianza estudio, 1992.

THE FONDATION CARTIER POUR L'ART CONTEMPORAIN, *Unknown Quantity an exhibition conceived by Paul Virilio*, Paris: The Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2002

5.1 WEB

ARTRIBUNE, *Franco Guerzoni, charcos de agua, espejos y luz de neón, dimensiones variables, 1969, foto de Luigi Ghirri y Franco Guerzoni,*

Bolonia: [consulta: 2015-07-13]

<http://www.artribune.com/2014/10/viaggi-randagi-con-luigi-ghirri-il-racconto-di-franco-guerzoni/franco-guerzoni-pozze-dacqua-specchi-e-luce-al-neon-misure-variabili-1969-foto-di-luigi-ghirri-e-franco-guerzoni-3_xl/>

ARTRIBUNE, *Paolo Icaro - Sitio amarillo - 1980 - cortesía Estudio G7, Bolonia,*

Bolonia: [consulta: 2015-07-11]

<<http://www.artribune.com/2012/03/un-salto-a-bologna-anzi-un-volo/paolo-icaro-yellow-site-1980-gesso-e-pigmento-giallo-cm-138x87x8/>>

AZUREBUMBLE, *Tony Smith Sculptor,* internacional: [consulta: 2015-04-08]

<<https://azurebumble.wordpress.com/2010/07/12/tony-smith-sculptor/>>

CARLOS ARROYO GALAXIA, *Rip Rip Hurray,* Madrid: [consulta: 2015-06-18]

<<http://carlosarroyogalaxia.tumblr.com/>>

CARPETA HISTORIA, *El monumento de Tatlin y las nuevas instituciones culturales soviéticas,*

Madrid: [consulta: 2015-06-17]

<<http://carpetahistoria.fahce.unlp.edu.ar/carpeta-2/arte/el-monumento-de-tatlin-y-las-nuevas-instituciones-culturales-sovieticas>>

COLECTIVO RESORT.NET, *RESORT.NET,* España: [consulta: 2015-07-01]

<<http://resortnet.tumblr.com/>>

CORRER VISITMUVE, *Anthony Caro,* London: [consulta: 2015-04-20]

<<http://correr.visitmuve.it/en/mostre-en/archivio-mostre-en/caro-at-correr/2013/02/9194/exhibition-3/>>

DEREKFRECH, *Derek Frech,* Internacional: [consulta: 2015-06-21]

<<http://www.derekfrech.com/>>

FORBES, *Dan Flavin and alex israel in two piece show at nahmad contemporary,*

Internacional: [consulta: 2015-04-22]

<<http://www.forbes.com/sites/abinlot/2014/10/14/dan-flavin-and-alex-israel-in-two-piece-show-at-nahmad-contemporary/>>

FRYO, *Transparent,* Valencia: [consulta: 2015-06-20]

<<http://www.fryo.es/?p=230>>

MARYGARLIC, *Ritual, el concepto ha muerto*, Valencia: [consulta: 2015-06-22]
<chrome-extension://klbibkeccnjlkjkiokjodocebajanakg/suspended.html#uri=http://marygarlic.wix.com/marygarlic#!ritual-el-concepto-ha-muerto/c1h98>

PIERRE SOULAGES, *Montpellier exhibition*, Francia: [consulta: 2015-03-28]
<http://www.pierre-soulages.com/pages/montpellier/fabreexpovisite_salle4.html>

RICHARD DEACON, *Richard Deacon*, Internacional: [consulta: 2015-06-22]
<http://www.richarddeacon.net/>

SANTIAGO GONZALEZ, *Espacios*, Valencia: [consulta: 2015-06-19]
<http://cargocollective.com/santiagogonzalez/ESPACIOS>

SUEHUBBARD, *Richard Deacon*, Internacional: [consulta: 2015-04-12]
<http://suehubbard.com/index.php?mact=News,cntnt01,detail,0&cntnt01articleid=118&cntnt01returnid=57 >

TENDENCIAS FASHION MAG, *Give me the money*, Internacional: [consulta: 2015-06-23]
<http://www.tendenciasfashionmag.com/give-me-the-money-tenmag/>

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

	Pág.
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, , Interfaz, 2015, Instalación	15
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, , Hermes, 2015, Escultura 3D	
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, 2015, Instalación	16
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, Atenea, 2015, Escultura 3D y obra gráfica	
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, Prometheus, 2015, Escultura 3D y obra gráfica	
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, Persephone, 2015, Obra gráfica	17
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, Ares, 2015, Obra gráfica	
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, Atenea, 2015, Obra gráfica	18
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, Ares, 2015, Escultura 3D	
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, 2015, Instalación	
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, Hades & Zeus, 2015 Escultura 3D y impresión gráfica	19
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, Zeus, 2015, Obra gráfica	
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, Persephone, 2015, Obra gráfica	20
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, Prometheus, 2015, Obra gráfica	
Dan Graham: Two-way Mirror Punched Steel Hedge Labyrinth (1994)	21
Yves Klein: Nike di Samotracia (1962)	
Yves Klein: Blue Venus (1961-1962)	
James Turrell: Breathing Light (2013)	
James Turrell: Gathered Sky (2012)	
Marcel Duchamp: Étant donnés (1946–1966)	22
Marcel Duchamp: Desnudo bajando la escalera (1912)	
Marcel Duchamp :Fountain (1917)	
Dan Flavin: The nominal three (to William of Ockham) (1963)	
Robert Morris: The Mind/Body Problem (1964-1965)	
Anthony Caro: Red Splash (1966)	23
Tony Smith: For Series (2002)	
Pierre Solage: Peinture polyptyque (1996)	
Vladimir Tatlin: Contrarrelieve (1914-1915)	
Carlos Arroyo Galaxia: RIP RIP HURRAY (2013)	
Santiago Gonzalez: Espacios (2014-2015)	24
MaryGarlic: Ritual, el concepto ha muerto (¿?)	
Julio Cesar: Transparent (2014)	
RESORT.NET: Resort.Net (2015)	
Katja Novitskova: Tag people (2014)	
Timur Si-qin: Axe Effect (2011)	
Gianni Colosimo: GIVE ME THE M\$NEY (2006)	25
Franco Guerzoni: Pozze d'acqua, specchi e luce al neon (1969)	
Neil Beloufa: 2 (2014)	
Paolo Icaro: Sitio amarillo (1980)	
Richard Deacon: Postament 6 (2003)	26

Richard Deacon: Postament 2 (2003)	
Alexandros Papathanasiou: Carry me (2013)	
David Ostrowski: F (Julio Iglesias) (2014)	
Brian Kokoska: American Rose (Red Hair Truth or Dare) (2014)	
Derek Frech: No name (2014)	
Andrei Warren Perkovic: Quimera & Berelophonte, 2015, Obra Gráfica	27
Andrei Warren Perkovic: Berelophonte & Quimera, 2015, Obra Gráfica	
Andrei Warren Perkovic: RESORT.NET, 2015, Instalación	
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, Fallo 8, 2015, Escultura 3D fallida	29
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, Proceso de impresión, 2015, Grabación de video de escultura 3D fallida	
Fiducial para uso de Reactivision	
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, Demo interfaz 3, 2015, Interfaz	30
Andrei Warren Perkovic: KEEP IT, Demo interfaz 8, 2015, Interfaz	

