

# ***Stoned***

**Tot el sòlid s'esvaeix en la imatge**

**AUTOR: Guillermo Ros Lluch.**

**DIRECTOR: Dr. Juan Bta. Peiró.**

**Treball Final de Màster. Tipologia 4.**

**València, juliol 2016.**



## RESUM

*Stoned: Tot sòlid s'esvaeix en la imatge* és el títol que dóna nom a un treball teòric i pràctic que convergeix vers la materialització d'una obra de caràcter escultòric i instal·latiu. El resultat de la investigació duta a terme, que indaga en problemàtiques entorn la immersió, la virtualitat i la imatge, parteix d'un llenguatge simbòlic i dicotòmic. En aquest treball s'esvaeixen els límits entre conceptes aparentment contraposats, entre el real i el representat, el corpori i el virtual i, en definitiva, del que separa el concret de l'abstracte.

La producció artística inèdita desenvolupada en aquest projecte, enfront d'un entorn imperat per la simulació, recupera i actualitza la materialitat més primitiva. I ho fa des de l'autoconsciència i la introspecció personal i col·lectiva. La pedra policromada dialoga amb la pantalla especular de l'espill, per donar lloc a un conjunt d'obres que acaben constituint la nostra primera exposició individual en una galeria d'art contemporani. En efecte, *Stoned*, esdevé, a més del propi projecte final de màster, un projecte expositiu i, consegüentment, la cloenda del cercle d'un procés artístic més enllà del taller i la conceptualització d'una obra pròpia. Una base, a partir de la qual, seguir investigant i evolucionat el nostre quefer artístic.

*Escultura, instal·lació, policromia, virtualitat, immersió, projecte expositiu, stoned, pedra, espill, cànnabis, tuning.*

## ABSTRACT

*Stoned: Tot sòlid s'esvaeix en la imatge*, is the title of a theoretical and practical work that converges towards the materialization of sculpture and installation. The result of the research conducted, which explores issues around immersion, virtual reality and the image as a symbolic and dichotomous language. In this work the boundaries between seemingly opposing concepts fade. Reality and representation, the corporeal and the virtual worlds, ultimately, what separates the abstract and the concrete.

The unpublished artistic production developed in this project, recuperates and updates the most primitive material, against the prevailing environment of simulation. And it does it from self-awareness and personal and collective introspection. The polychrome stone dialogues with the mirror's screen, creating a series of works that end up forming our first solo exhibition in a gallery of contemporary art. Indeed, *Stoned* becomes, in addition to the final master project, an exhibition project and, consequently, the closing of an artistic process beyond the studio and the concept of a work itself. A foundation, based on which further research and develop our artistic work.

*Sculpture, installation, polychrome, virtuality, immersion, exhibition project, stoned, stone, mirror, cannabis, tuning.*



*Agraïsc a totes aquelles persones, amics, companys, que m'han donat el seu suport durant la travessia d'aquest projecte. Els que sempre han confiat en el meu treball i les meues ganes. Però sobretot al meu tutor, Juan B. Peirò, als meus pares i a Irene.*



# ÍNDEX

<b>INTRODUCCIÓ</b>	<b>8</b>
<b>OBJECTIUS I METODOLOGIA</b>	<b>10</b>
<b>Bloc I</b>	
<b>Un llenguatge dicotòmic.</b>	<b>12</b>
<b>1. Entre la presentació y la representació.</b>	<b>15</b>
<b>2. Entre la rotunditat de la pedra i la fragilitat de l'espill.</b>	<b>20</b>
2.1. L'espill: Virtualitat, il·lusió, immersió.	20
2.2. Pedra: Presència.	28
<b>3. Entre el material natural i la policromia industrial.</b>	<b>33</b>
<b>Bloc II</b>	
<b>L'obra. <i>Stoned</i>.</b>	<b>38</b>
<b>4. <i>Stoned</i>. L'exposició.</b>	<b>40</b>
4.1. Un proposta instal·lativa.	62
<b>5. <i>Stoned</i> com a introspecció.</b>	<b>65</b>
5.1. Un estat ingràvid artificial.	70
<b>6. Procés de l'obra presentada.</b>	<b>72</b>
<b>7. Abans i després de <i>Stoned</i>.</b>	<b>79</b>
<b>Conclusions</b>	<b>91</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>93</b>
<b>Índex de figures</b>	<b>96</b>





# INTRODUCCIÓ

L'art està intrínsecament relacionat amb el discórrer. Si la ment amb aquest exercici discursiu, a més, està atenta a què ocorre, llavors, podem dir que és ocurrent. Es discorre sobre el que ocorre. Amb aquest sentit, aquest caràcter ocurrent no s'ha de confondre amb l'enginy, tot i que en el moment creatiu tot hi cap. És el que hem pretés amb aquest treball: estar atents a què ocorre, al nostre entorn, des de l'autoconsciència, i ser capaços de, mitjançant l'enginy i les habilitats, resoldre el quotidià d'una manera poc usual. Però cal afegir que, a aquest discórrer (raonar) i ocórrer (esdevenir), s'hi suma incórrer (cometre). La convergència entre aquests tres esdeveniments ha estat clau perquè la rigorositat de l'acte investigador i l'acte creador convisqueren de manera natural i coherent durant el seu procés de desenvolupament.

El present projecte, que conjuga investigació i creació, és el nostre Treball Final del Màster en Producció Artística cursat a la Facultat de Belles Arts de Sant Carles de la Universitat Politècnica de València. S'inscriu dintre de la tipologia 4, la qual tracta de la presentació d'una producció artística inèdita acompanyada d'una fonamentació teòrica. Un projecte que sorgeix de la necessitat per canalitzar una sèrie de coneixements adquirits al llarg de tot un progrés durant els anys d'estudi, i les ganes de definir una obra pròpia sincera, connexa i ferma. Aquest TFM ha tingut, a més, la intenció d'ampliar els coneixements, recursos i, consegüentment, motivacions per a seguir amb un treball constant i evolutiu.

La producció artística duta a terme, així com la investigació de la qual parteix, es podria integrar en un sol concepte: *Stoned*. Un concepte, al que farem referència més específicament al treball, i que, a més, ens ha servit com a títol de la nostra primera exposició individual en una galeria. Al mateix text de sala, Juan B. Peiró, autor de l'escrit, hi feia referència al joc de paraules que forma *Stoned* i, de manera molt eloqüent, creava la frase que completaria, ara, el títol d'aquest TFM: *Stoned: Tot el sòlid s'esvaeix en la imatge*. Aquesta frase, que li serveix a Peiró per a introduir algunes de les reflexions sorgides de l'exposició, és el resultat d'una perífrasi (imatge per aire) a partir del títol del llibre més conegut de Marshall Bernman; *Todo lo sólido se desvanace en el aire*. Un llibre amb què defineix la seua idea de modernitat com una unitat en la desunió, una voràgine de perpètua desintegració. La modernitat, segons Berman, és una forma d'experiència vital en què tot es percep com canviant, res no roman al seu lloc i

res és tan sòlid per no poder esvair-se demà mateix en l'aire. Un títol que, ahora, l'autor pren del Manifest Comunista de Marx i Engels, i el cita:

*Todo lo sólido se desvanece en el aire; todo lo sagrado es profanado, y los hombres, al fin, se ven forzados a considerar serenamente sus condiciones de existencia y sus relaciones recíprocas.*<sup>1</sup>

La dualitat mancada de sentit, present en aquestes reflexions, coincideix, en certa manera, en com s'ha enfocat el primer bloc que constitueix aquest projecte. El contingut d'aquest TFM s'ha dividit principalment en dos grans blocs. El primer dedicat a la fonamentació teòrica que ens ha servit de base per al segon, nomenat *Un llenguatge dicotòmic*; i el segon, dedicat a la materialització de l'obra, l'exposició, i altres continguts més determinants que s'hi deriven, nomenat *L'obra. Stoned*. Doncs és en aquest primer bloc, on s'al·ludeix a una sèrie de conceptes aparentment contraposats per indagar en la tensió que impera entre ells, i no en les diferències. Així, el primer bloc està estructurat en tres punts: *Entre la presentació i la representació*; *Entre la rotunditat de la pedra i la fragilitat de l'espill*; i, *Entre el material natural i la policromia industrial*.

Al segon bloc, comencem fent referència al concepte *Stoned*, per seguidament, en el primer apartat *Stoned. L'exposició*, desenvolupar l'explicació de l'obra emmarcada en l'exposició i analitzar el concepte de la instal·lació i el nostre interès entorn d'aquesta possibilitat expressiva. El segon apartat del bloc, *Stoned com a introspecció*, està dedicat a un contingut possiblement més intimista de tot plegat i a l'explicació del sentit dels títols que pose a les obres que realitze. Per últim discernim sobre les fases, ferramentes i procediments que empren a l'hora de realitzar l'obra, partint d'una metodologia en serie, en *Procés de l'obra presentada*, i acabem amb *Abans i després de Stoned*. Sense esplaiar-nos més en el contingut de cadascun dels blocs, els quals tenen el seu corresponent text introductori, completen el TFM les conclusions i la bibliografia emprada en el desenvolupament del projecte.

---

<sup>1</sup> BERMAN, Marshall, *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*, Siglo XXI Editores, Madrid, 1988, p. 83.

## OBJECTIUS I METODOLOGIA

L'objectiu principal d'aquest projecte és la producció d'una sèrie de treballs plàstics inèdits i la reflexió sobre aquests a través d'una investigació teòrica, tècnica, conceptual i metodològica, per tal de poder definir i argumentar què es fa i per què. Es tracta, doncs, de desenvolupar una fonamentació conceptual de l'obra realitzada. Una obra materialitzada, en els darrers nou mesos, a partir d'una evolució i una posada en pràctica i desenvolupament dels coneixements i habilitats adquirides durant el Màster de Producció Artística, a la Universitat Politècnica de València. Així, hem tingut molt present l'ampliació d'aquests coneixements i recursos adquirits amb l'objectiu que en puguen servir de base per a futures investigacions.

Cal assenyalar que la realització de *Stoned*, el concepte que englobaria aquesta obra, ha estat dotada d'una especial complexitat. És per això, que un altre objectiu ha estat poder complir amb la compaginació de la investigació, la concreció de les peces i la participació en tots els projectes que podien anar sorgint paral·lelament i a partir de *Stoned*. Al cap i a la fi, aquest treball ha tingut des d'un principi l'objectiu, a més, de significar una mena de memòria de tot un procés que culmina en la celebració de la primera exposició individual en una galeria d'art contemporani. Altres objectius que podem assenyalar són la intenció d'una millora tècnica i de plantejament, el desenvolupament d'un discurs que permeta situar la pràctica artística en un context actual, i l'inici i el tancament del cercle d'un treball artístic. Per últim, la nostra intenció ha estat elaborar un TFM que fos coherent en la seua totalitat i, a més, sincer.

Donats els objectius plantejats, i concretament fixant-nos en l'exigència d'un treball paral·lel en diferents àmbits, ha estat indispensable dur a terme una metodologia ben estructurada. La planificació ha estat fonamental, i ens hem servit d'eines emprades en la realització de projectes, com el *timing*, mencionat i il·lustrat en el treball. Específicament, el treball s'ha gestat de la següent manera: En primer lloc, mentre es duia a terme tot el procés de materialització de l'obra i de la posterior exposició, paral·lelament s'ha desenvolupat una reflexió conceptual de tot plegat. En segon lloc, s'ha reunit la informació que hem anat recollint, l'hem amplificada per reforçar la que ja teníem i posteriorment hem escrit el treball. Un treball que ha acabat esdevenint la memòria d'un procés creatiu i conceptual.



# **Bloc I**

**Un llenguatge dicotòmic.**

## Bloc I: Un llenguatge dicotòmic.

L'obra produïda arran de la investigació que es reflexa en aquest treball, no s'ha donat per la realització d'uns objectes concrets, sinó més aviat per la generació d'una mena d'objecte-imatge-cosa formada de la conjugació d'elements materials, conceptuals, tècnics, autoreferencials i, inclòs, lingüístics. No entenem l'obra d'art sense el moment de percepció d'aquesta per part de l'espectador: la natura de l'objecte artístic es troba en la natura d'aquesta percepció. D'aquesta manera, s'entén que l'objecte aïllat d'un context o situació comunicacional (on hi hauria d'haver, a més de l'emissor, un receptor) impossibilita la transmissió del missatge que seria la part invisible de l'obra. Sovint, en l'art, la part visible de la "cosa" no satisfé les expectatives que de l'obra d'art es té, ja que se li pressuposa una actuació com a referència de l'invisible. Sobre aquest invisible, Roland Barthes diu:

*Un objeto cualquiera puede superar su existencia cerrada y muda y llegar a un estado oral, abierto a la apropiación de la sociedad, pues ninguna ley, natural o no, impide hablar de las cosas. Un árbol es un árbol. No hay ninguna duda. Pero un árbol narrado por Minou Detroit deja de ser estrictamente un árbol, es un árbol decorado, investido de imágenes, en suma, de un uso social que se agrega a la pura materia.<sup>2</sup>*

D'aquesta manera, el llenguatge, com a facultat de comunicar els propis pensaments o sentiments a un determinat receptor, té el poder de superar l'objectualitat de tot allò que se'ns presenta davant els nostres ulls. Aquest primer bloc es centra en el desenvolupament de les idees que s'hi han desencadenat durant el procés, i, amb la finalitat d'estructurar-les, s'ha seguit un plantejament dicotòmic per indagar en la tensió entre conceptes aparentment enfrontats. Seguint aquest llenguatge dicotòmic, en primer lloc tractem la relació entre presentació i representació, originant una reflexió sobre la imatge en la contemporaneïtat i la simulació de la realitat. Tot seguit, es continua fent referència, ja en el segon punt, a la virtualitat, la il·lusió i la immersió que pot provocar un espill, en contraposició a la presència de la pedra com a material en la contemporaneïtat. Per últim, es reflexiona sobre la tensió entre el material natural i l'industrial, i el qüestionament de la seua diferenciació.

---

<sup>2</sup> BARTHES, Roland, *Mitologías*, Siglo XXI Editores, Madrid, 1999, p.199.

Al cap i a la fi, l'objectualitat de l'obra d'art constantment serà superada. I és que l'objecte artístic es construeix com un entramat complex entre els mitjans emprats i els continguts, entre el que és material i el que no ho és, entre el real i el representat, en definitiva, entre les seues presències i les seues absències. Poden paréixer divagacions i que no concretem amb un concepte determinat, o un parell d'aquests relacionats, però el plantejament està acuradament meditat. Aquest bloc esdevé una mena de preparació del terreny, posant sobre la taula els conceptes claus, d'una manera o altra relacionats entre si. Un plantejament que facilitarà la comprensió del següent bloc on s'analitza l'obra artística produïda per a aquest treball. Una obra que al capdavall, com qualsevol, només cobra sentit en el context que ella mateixa genera en la ment de l'espectador i, aleshores, pot ser indefinidament interpretable: "*no hay hechos, sólo interpretaciones*"<sup>3</sup>.

Els punts claus, a partir dels quals proposem realitzar aquestes interpretacions, se sostenen amb les aportacions d'una sèrie de teòrics que exposem de manera concisa per generar una visió general de la qüestió. Així doncs, no aprofundirem en l'estudi de cap d'ells. Considerem que per la naturalesa d'aquest treball i per la seua autoria (no som pas cap teoritzador, precisament) aportaria poc. No obstant això, en la nostra obra existeix un "cert tipus d'autoconsciència"<sup>4</sup> que ens estimula a fer una mirada al passat i al context actual i que hem utilitzat per il·lustrar aquests conceptes clau del treball amb artistes vinculats. I és que, en paraules de Danto: "*De algún modo lo que define al arte contemporáneo es que dispone el arte del pasado por el uso que los artistas le quieran dar*"<sup>5</sup>. No es tracta de fer un al·legat contra res, sinó fer ús d'aquesta autoconsciència per crear o investigar sobre allò que en un moment donat ens preocupe o ens captive.

---

<sup>3</sup> NIETZSCHE, Friedrich, *El nihilismo: Escritos póstumos*, Península, Barcelona, 1998, p.40.

<sup>4</sup> Ens referim al conceptes d'autoconsciència al que fa referència Artur C. Danto en la introducció del seu llibre *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*.

<sup>5</sup> DANTO, Arthur C., *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*, Paidós, Barcelona, 1999, p. 27.

# 1 Entre la presentació i la representació.

És interessant rastrejar, mitjançant la metalingüística, certes diferències i vaguetats entre les distintes llengües que fem per a comunicar-nos en el nostre dia a dia: català (incloent-hi la seua variant dialectal del valencià), espanyol i anglès. Si ja de per se el conjunt d'aquests dos conceptes, *presentació* i *representació*, exposa certa ambigüitat, la diferència entre llengües l'intensifica encara més. Així doncs, anem per parts. *Presentació*, com a acte o efecte de presentar ens duu a indagar en el mateix verb. Si aquest, el volem traduir a l'anglès, potser ens interesse, més que el verb *present*, el verb *show* que res té a veure etimològicament amb *represent*.

Ara bé, en el cas del català i l'espanyol, *presentació* i *representació* s'originen, de la mateixa manera, amb el prefix llatí *prae-* (pre- = davant, abans, molt, més..) i el verb llatí *esse* (ser, estar, existir). Segons la rae, mentre que *presentar* significa fer manifesta alguna cosa, posar-la en la presència d'algú, de donar-la a conèixer a un públic, *representar* significa fer present alguna cosa mitjançant paraules o figures que la imaginació reté. Sembla doncs, que la diferència radica en l'especificitat del mitjà emprat en el moment que es presenta la cosa. Les definicions establertes per l'institut d'estudis catalans coincideixen, llevat d'alguns matisos. La representació té com a primera definició fer present "a la ment" per mitjà de paraules, de símbols, de la imatge que en reté la memòria, d'una imitació pictòrica, etc. Siga amb l'especificació del còm, del mitjà, o de l'on, la representació va més enllà de la pura presentació.

En aquest apartat ens hem centrat en el concepte de *representació* com a tema d'investigació més que amb el de *presentació*. No per ser menys important, de fet, el concepte de *presentació* sempre estarà present si parlem de *representació*. Així mateix, la transversalitat i la presència del concepte de *presentació* en altres punts exposats, de forma més o menys evident, ha estat significatiu també per prendre la decisió de no estendre's massa. Ací, no tractarem tant el moment d'exhibició de la nostra obra sinó més aviat el contingut que d'aquesta es pot derivar.

Aquesta qüestió tan clàssica com és el tema de la *representació*, que pot relacionar l'obra d'art amb la realitat, la trobem especialment interessant pel fet de ser punt de confluència en moltes altres qüestions. Però, es pot relacionar



realment l'obra d'art amb la realitat mitjançant la representació? Existeix, sense cap dubte, un nexa característic, per exemple, entre una imatge fotogràfica i allò que registra. Dona la impressió que alguna cosa pròpia de la realitat travessa la lent i queda incrustada en l'emulsió fotogràfica. No obstant això, hem de tindre present les paraules de Joan Foncuberta quan afirma, seguint amb la seua postura crítica de la concepció de la fotografia com a evidència del real, que tota fotografia no és res més que una ficció presentada com a vertadera.<sup>6</sup>

En aquest sentit, només existeixen interpretacions de la realitat que són decisives. Decisives, però mai amb el poder de representar la realitat amb la seua totalitat. Roland Barths, citat en la introducció de Brian Wallis del seu llibre *Arte después de la modernidad*, ja va dir que "*las representaciones son formaciones, pero también deformaciones*".<sup>7</sup> Així doncs, conscient que l'art és, entre altres coses, una de les formes de representació existents, en un sentit més ampli, les representacions són construccions artificials mitjançant les quals aprehenem el món. Les mateixes representacions socials com la raça o el gènere, són constructes d'altres representacions conceptuals com imatges, llenguatges o definicions. Les representacions, doncs, són construccions que solen dependre d'algun tipus d'element material del món real. No obstant això, sempre es postulen com fets naturals aparentment immutables, donant lloc a una enganyifa que obscureix la nostra aprehensió a la realitat. En suma, es podria concloure que "el nostre accés a la realitat està intervingut pel vel de la representació"<sup>8</sup>.

Tanmateix, el nostre propòsit en aquest punt del treball no és postular-se en la cerca d'una veritat-realitat platònica, ni tampoc en el rebuig a aquelles formes ideals. D'aquest conjunt de conceptes de *presentació* i *representació*, i les problemàtiques que se'n deriven, arribat aquest punt, ens interessa el paper de la imatge en discursos de la contemporaneïtat. Així doncs, ens hem decantat, més bé, per les simulacions i els simulacres de Baudrillard. En *La transparencia del mal* Baudrillard té el següent a dir:

*El secreto de la imagen no debe buscarse en su diferenciación de la realidad, y como consecuencia en su valor representativo (estético, crítico o dialéctico), sino por el contrario en su 'mirada telescópica' en la realidad, su cortocircuito con la realidad, y por último, en la implosión de imagen y realidad. En cuanto a nuestra opinión, hay una carencia cada vez más definitiva de diferenciación entre imagen y realidad que ya no deja lugar para la representación como tal.*<sup>9</sup>

<sup>6</sup> FONCUBERTA, Joan, *El beso de judas: fotografía y verdad*, Gustavo Gili, Barcelona, 1997.

<sup>7</sup> WALLIS, Brian, *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*, Akal, Madrid, 2001, p. xiii.

<sup>8</sup> *Ibidem.* p.xiii.

<sup>9</sup> BAUDRILLARD, Jean, *La transparencia del mal*, Anagrama, Barcelona, 1995, p. 27.

Baudrillard ja no percep una realitat que està aquí sinó tan sols imatges que simulen alguna cosa que ja no és accessible excepte a través d'aquestes simulacions. Són afirmacions seductores que, tot i que les hem tingut sempre present respecte al qüestionament d'aquesta distància entre la imatge i allò al que fa o ha fet referència, no ens les hem repetit a manera de mantra. De fet, hem continuant investigant i hem tingut en compte altres discursos al voltant de la imatge. Per exemple, ens ha interessat, potser pensant amb la mateixa presentació de l'obra a un públic, David Freedberg quan, en *El poder de las imágenes*<sup>10</sup>, posa de manifest els aspectes més rellevants sobre la manera en què les imatges actuen sobre nosaltres, identificant alguns models constants de comportament en respecte a aquestes. En aquest sentit ens interessa la manipulació dels registres fotogràfics de les seues pròpies exposicions, per part de l'artista Artie Vierkant. Un artista americà que, tot i realitzar obres més o menys relacionades amb disciplines tradicionals com escultura o pintura, a l'hora de presentar el seu treball per mitjà de la web o publicacions decideix modificar les fotografies perquè siguin diferents del que l'observador podria veure en l'espai d'exhibició de manera física.



**Figura 1.** Artie Vierkant, *Image Objects*, 2015.

Altres referents que podríem estar citant i profunditzant en aquest apartat, són els mencionats per Oliver Grau quan, en *Virtual art: from illusion to immersion*<sup>11</sup>,

<sup>10</sup> FREEDBERG, David, *El poder de las imágenes*, Cátedra, Madrid, 2009.

<sup>11</sup> GRAU, Oliver, *Virtual art: from illusion to immersion*, Cambridge, Massachusetts, 2003.

fa referència a una ciència de la imatge. Aquesta ciència de la imatge s'origina, segons assenyala, a partir dels anys seixanta i el treball decisiu de Nelson Goodman, Roland Barthes i Ernst Gombrich. Des d'aleshores, els estudis i anàlisis del concepte d'imatge, que solien limitar-se al terreny de la història de l'art, han estat empresos en disciplines tan diverses com la psicologia, la fisiologia, l'estètica, la filosofia, els estudis culturals, els estudis visuals i la informàtica.

Un altre teòric, Maurizio Vitta, exposa que “*vivim en una civilització d'imatges*”<sup>12</sup> en tant que sempre ha estat present la representació visual de les coses –l'acte de construir-se en “imaginari”, “en visió del món”- convertint les imatges en una via privilegiada per relacionar-nos amb el que ens envolta. I que en tot cas, el que diferencia la nostra època d'anteriors és la diversitat quantitativa del fenomen. I és que, actualment vivim en una època imperada per la multipantalla i, per tant, per la hipervisualització d'imatges. En aquest camp és interessant l'aportació de Guy Debord a *La sociedad del espectáculo*.<sup>13</sup> I és que, la funció de la imatge, tot i haver estat sempre present, va canviar dràsticament gràcies a l'aparició dels nous mitjans i el sorgiment de l'època de la informació, i sobretot, la posterior època post-mediàtica actual. Un dels treballs més importants vinculats a aquesta qüestió és el realitzat per Roy Ascott, un teòric sobre l'art interactiu computacional. Això no obstant, endinsar-nos en aquesta investigació seria estendre'ns excessivament.

La hipervisualització d'imatges que impera el nostre context és el que ens ha motivat a dedicar-li un temps de la nostra investigació als conceptes de *presentació* i *representació*. No aprofundirem, però, en el concepte de multipantalla i context postmediàtic, tot i que han estat conceptes fortament presents en la producció de la nostra obra i, inclòs, incitadors. Creuem que no és el plantejament més adequat per comprendre els temes que més destaquen en la producció artística duta a terme centrada en la indagació en la tensió de conceptes aparentment contraposats. Per concloure aquest apartat de presentació i representació que hem associat a la imatge i el seu referent, hem decidit culminar, a manera d'enllaç al següent apartat, amb l'obra de James Turrell. Un artista fascinat pel fenomen de la llum, en particular les formes en què pot ser emprada per tal d'alterar la nostra percepció del món natural. Amb les seues obres obertes al cel, l'espectador ha de persistir per experimentar les variacions en la llum, que canvien segons l'estació, el dia, l'hora i el clima.

---

<sup>12</sup> VITTA, Maurizio, *El sistema de las imágenes: estética de las representaciones cotidianas*, Paidós, Barcelona, 2003, p. 27.

<sup>13</sup> DEBORD, Guy, *La sociedad del espectáculo*, Pre-Textos, València, 1999.



**Figura 2.** James Turrell,  
*Stone sky*, 2005.

## **2 Entre la rotunditat de la pedra i la fragilitat de l'espill.**

Ací tampoc parlem de dos mons paral·lels, tot i que el mateix títol sembla que ho vulga enunciar. Aquesta contraposició entre rotunditat i fragilitat podria equivaler a la contraposició ja raonada entre presentar i representar. No es tracta, doncs, de dos conceptes antagònics o enfrontats i prou, sinó de dues especificitats, en aquest cas, d'una materialitat exposada: l'especificitat vinculada al material petri i al seu significat històric, la presència; i l'especificitat vinculada al reflex de l'espill, que abastaria la virtualitat, la il·lusió i la immersió. Aquests últims tres conceptes estan fortament relacionats amb el concepte de representació de l'apartat anterior i és per això que hem decidit començar parlant de tot allò que ens ha interessat vinculat al material de l'espill, per acabar, fent una petita reflexió sobre la pedra i el seu paper en la representació d'imatges o d'imaginari.

### **2.1. L'espill: Virtualitat, il·lusió, immersió.**

No ens interessa, doncs, l'espill com a objecte, sinó la seua associació en el camp de la virtualitat, la il·lusió i la immersió. Tres aspectes relacionats d'una manera o altra, a la representació de la realitat, la producció d'imatges i a la manera de relacionar-nos amb aquestes. No cal aprofundir massa per a evidenciar que el reflex mateix provocat per un espill produeix imatges, i conseqüentment representacions. Quan Bill Nichols diu que "*el reflejo es una desviación. Nos aparta de algo que no se puede determinar*"<sup>14</sup>, tot i que parla des de l'anàlisi de la representació de la realitat en el cinema documental, ens parla dels reflexos com a representacions que ens allunyen d'una realitat que no es pot precisar. Siga com siga, sempre hi haurà un referent, alguna cosa subjecta a, mitjançant el seu reflex o la seua representació, ser alterada o deformada. Siga més o menys indeterminat, el referent sempre existirà i la tensió entre aquest i el representat és el que ens interessa de tot plegat.

---

<sup>14</sup> NICHOLS, Bill, *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*, Paidós, Barcelona, 1997, p. 31.

D'aquestes tensions hi parla Jurgis Baltrusaitis en el seu llibre *El espejo*<sup>15</sup>, qui en un moment donat conclou que el món sencer està ple de simulacres invisibles que es desprenen de la superfície de l'objecte. L'autor, historiador de l'art, fa una anàlisi de l'espill des d'un àmbit científic, tractant aspectes dels fenòmens òptics, però sobretot des d'un àmbit intel·lectual i meditatiu, i és que, com ell mateix assenyala, la reflexió no només significa enviar de tornada o reflectir, sinó també pensar i meditar (reflexionar). Però el més suggestiu, potser, haja estat el recompte que duu a terme en l'àmbit de la mitologia i el mosaic creat mitjançant l'anàlisi d'un recull de documentació pertanyent a l'antiguitat. Aquesta fixació pel món antic provoca que li resulte molt complicat distanciar-se del caràcter fantasmagòric de la imatge especular, inclús quan recorre al discurs científic. I és que, des d'una mirada occidental, com la que inevitablement ens és pròpia en aquest treball, l'espill ha estat una font de saviesa, d'autoconeixement, que ens ha meravellat per l'enfrontament, la imperceptibilitat dels seus límits i la rigorosa simetria entre la realitat i la seua il·lusió.

En l'antiguitat, per la diversitat de corrents, els grecs no van poder decidir si en l'espill el que veiem és la realitat o una mera il·lusió, és a dir, si veiem cossos o tan sols imatges. L'espill, d'aquesta manera, era un causant d'inseguretat i inquietud, enfront del qual la pròpia existència apareixia com un enigma. D'aquí el mite de narcís que confonia imatge per identitat i provocava la por de perdre's a u mateix en una imatge. També, de l'antiguitat, sorgeix el terme *eidolon* que nosaltres conservem en *ídol*. Mentre que *ídol* vindria a ser un déu fals, *eidolon*, una realitat falsa. Plató hi feia ús del terme per referir-se a la producció d'una imatge en l'espill. També podia definir-se com a imatges mentals o per fer referència al doble del difunt. Es tenia la creença que els morts, durant el trànsit a l'Hades, anaven perdent els seus atributs personals, inclús el gènere, i es convertien en una mena d'ombres alades, representades amb el símil dels ratpenats per Homer a *La Ilíada*. Des de la contemporaneïtat podem veure un paral·lelisme important en la idea de fantasma.

En contraposició a l'òptica antiga, que associava la propagació de la llum a la percepció del món –la percepció era un conjunt d'imatges reflectides-, a l'òptica àrab les imatges queden fora de consideració en l'estudi de l'espill. L'espill és una superfície vítria que és un mitjà de la llum, i no un mitjà dels cossos que apareixen en ell. Les imatges no impressionaven a ningú, eren tan sols il·lusions. Tal com explica l'historiador d'art alemany Hans Belting, "*En la Antigüedad, la presencia de los cuerpos conducía a un mundo de imágenes, mientras que, en la cultura árabe, la presencia de la luz, conducía a un mundo vaciado de imágenes.*"<sup>16</sup> Així doncs, hi ha una diferència clara entre aquestes dues cultures

---

<sup>15</sup> BALTRUSAITIS, Jurgis, *El espejo*, Maraguano, Madrid, 1988.

<sup>16</sup> BELTING, Hans, *Florecia y Bagdad. Una historia entre oriente y occidente*, Akal, Madrid, 2012, p. 87.

visuals. Des de l'occidental, està clar que la reflexió, a diferència de l'oriental, és molt més important que l'altre fet òptic, la refracció.

Quan parlem de reflexió se'ns fa inevitable parlar de mimesi, a qui Oliver Grau hi fa referència associant la paraula a un poder irracional, màgic, i fins i tot espiritual, no assolible ni controlable per l'observador. I és que, relaciona mimesi amb l'antic concepte alemany d'imatge, que es remunta a temps anteriors de l'edat de ferro germànica. "*Aquest és el sentit original de la paraula alemanya per a quadre o imatge, Bild, l'arrel etimològica és bil: el seu sentit es refereix més a una essència vital que al grafisme*"<sup>17</sup>. En un sentit platònic, mimesi imita, crea una il·lusió. L'il·lusionisme, així com diferents tècniques com el *trompe l'oeil* utilitzades al llarg de la història de l'art, apunta a utilitzar representacions fidels per produir impressions reals, a fer veure que superfícies bidimensionals són tridimensionals.

Aquest instant de plaer estètic, de consciència i reconeixement, en què potser el procés de l'engany és un desafiament per l'expert, difereix del concepte de virtual i dels seus precursors històrics, la meta és la inconsciència de l'engany. Podríem mencionar ací el famós encontre entre Zeuxis i Parrasio en la celebració del concurs per determinar l'artista més gran, on a la fi, és el millor engany qui ho determinaria. Es posen, doncs, totes les tècniques possibles a disposició d'aquest il·lusionisme cercat: la mimesi es construeix a través de la precisió dels detalls, la llum, la perspectiva i la gamma de colors. A partir d'aquest aïllat perfeccionisme, l'espai d'il·lusió apunta a compondre amb aquests elements una estructura complexa amb efectes sinèrgics.

En els espais d'il·lusió el que ens interessa més específicament és el moment en què l'observador, quan es mou, rep una impressió il·lusòria de l'espai en concentrar-se en objectes que s'apropen o s'allunyen d'ell. La profunditat de l'espai pintat, muntat o creat, amb tot, s'experimenta. Aquest serà un aspecte clau en la disciplina de la instal·lació que especificarem més àmpliament en la reflexió sobre l'obra realitzada. No obstant això, cal mencionar ara a Gosztonyi, citat per Oliver Grau, i la seua determinació respecte a l'experiència de l'espai: "*S'ha d'emfatitzar la virtualitat del moviment: u també pot fer 'entrar' l'espai de manera virtual, per exemple, en el pensament o en la imaginació, segons el qual les distàncies en realitat no s'experimenten sinó que més bé se suposen*"<sup>18</sup>.

Aquesta virtualitat del moviment mitjançant, per exemple, la imaginació, ens duu a fer referència ja més directament a aquest concepte de virtualitat com a realitat implícita. La realitat virtual ara permet representar l'espai com a dependent de la direcció de mirada de l'observador: el punt de vista no és estàtic o dinàmicament

---

<sup>17</sup> GRAU, Oliver. *Virtual art: from illusion to immersion*, Cambridge, Massachusetts, 2003, p. 16.

<sup>18</sup> *Ibidem*, p. 16.

lineal, com en el cinema, sinó que inclou en teoria un nombre infinit de perspectives possibles. Tot açò té a veure amb un terme que ja coneixem de sobres: el *ciberespai*, una paraula encunyada per l'escriptor de ciència-ficció William Gibson el 1984, que s'entenia com una xarxa d'espais d'imatges informatitzades. Una matriu que, com una "al·lucinació col·lectiva" trobaria milions d'usuaris quotidians.<sup>19</sup>

Però el fenomen de realitat virtual no és un fenomen nou. La idea d'instal·lar a un observador en un espai d'il·lusió hermèticament clausurat no va aparèixer per primera vegada amb la invenció tècnica de les realitats virtuals creades per computador. Ben al contrari, les formes de la realitat virtual parteixen del cor de la relació dels éssers humans amb les imatges. Així, trobem mostres des de l'antiguitat. S'inicien abans de res, i pel que hem pogut trobar, amb l'àmplia tradició europea dels espais d'imatges il·lusòries, que es van trobar principalment a les cases de camp. Això, és clar, si no volem trobar alguns dels seus inicis en les pintures rupestres de les coves rocoses. Alguns exemples d'aquesta tradició són els frescos de la Vila dei Misteri a Pompeia, els frescos del jardí de la Vila Livia a prop de Prima porta (ea. 20 aC), diferents sales de frescos gòtics, com la *Chambre du Cerf* al Palau del Papes d'Avinyó, i molts altres espais il·lusoris renaixentistes, com ara la *sala delle Prospettive* a la Vila Farnesina a Roma. I així, amb aquest caràcter arquitectònic, molts exemples fins a l'actualitat.

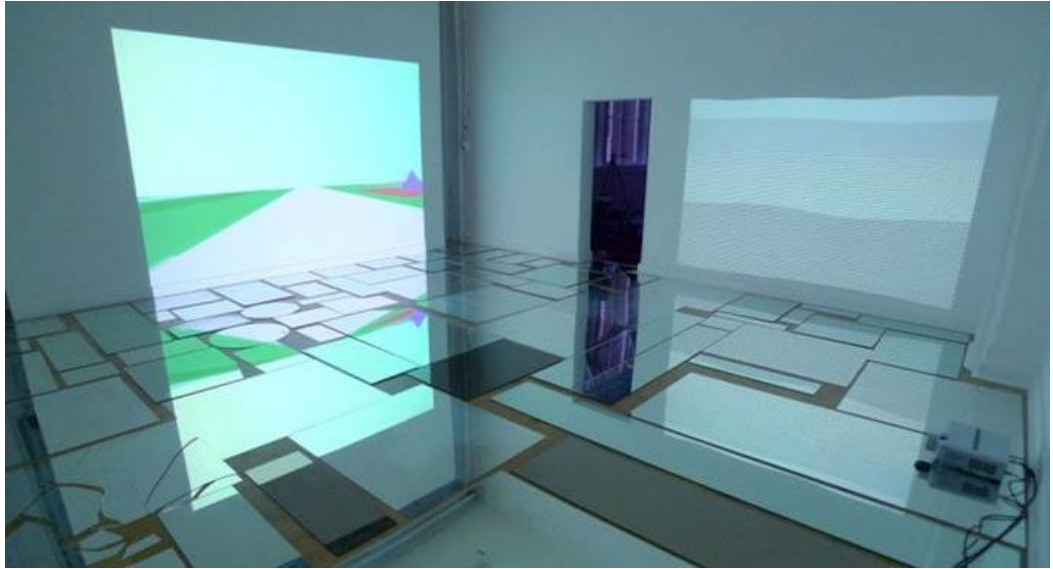
Òbviament, aquests exemples d'espais d'imatges per crear il·lusions no són tècnicament comparables amb les il·lusions actualment possibles amb l'ajuda d'ordinadors. Tampoc ens interessa, però, indagar en les possibilitats dels nous mitjans. El que si ens encurioseix, és la interactivitat que també podem trobar en el reflex de l'espill. De fet, ens interessen, almenys per abordar la problemàtica del treball, obres que per immersives al·ludeixen al concepte de realitat virtual sense haver de recórrer a programes i computadores específics. Exemples en aquest camp podem trobar-los en les obres d'artistes contemporanis en el terreny de la instal·lació com Yayoi Kusama o Rafaël Rozendaal.



**Figura 3.** Yayoi Kusama, *Infinity Mirrored Room*, 2011.

<sup>19</sup> GIBSON, Williams. *Neuromante*, Minotauro, Barcelona, 2005.





**Figura 4.** Rafaël Rozendaal,  
*Really Really Big*, 2012.

Un altre artista a què caldria fer referència en aquest punt és a Michelangelo Pistoletto i als seus *Mirror Paintings*. Són obres que requereixen un espectador, el qual serà el protagonista de les interaccions i del moviment que en l'obra es generen. En certa manera juga amb la il·lusió i amb la immersió; abans que finestres ell pretén crear portes. I, tot i que a més, una de les característiques d'aquestes obres és la unió de conceptes aparentment oposats, com superfície dinàmica enfront de profunditat estàtica, també trobem qüestions allunyades del que estem plantejant ací. Per exemple, defén que els seus espills no menteixen mai, que tot allò que es veu és la realitat i la veritat més absoluta de la nostra quotidianitat.<sup>20</sup>



**Figura 5.** Vista de l'exposició  
individual *Pistoletto* a la  
Galería Elvira González,  
Madrid, 2012.

<sup>20</sup> JARQUE, Fietta, "Autorretrato infinito de Michelangelo Pistoletto", en *El País* (versió digital), 13 d'abril de 2012. [[http://cultura.elpais.com/cultura/2012/04/13/actualidad/1334317951\\_350980.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2012/04/13/actualidad/1334317951_350980.html)] [última consulta 05/05/2016]

En aquest sentit ens trobem més a prop de la concepció d'Anish Kapoor en les seues obres escultòriques d'espill, amb les quals, inclús per mitjà dels títols, reflexiona en la deformació provocada pel reflex, la immersió il·lusòria, o el canvi de percepció de la nostra realitat, una realitat amb moltes variants.



**Figura 6.** Anish Kapoor, *Cloud Gate*, 2004.

Així doncs, ens interessa més indagar en la desviació d'aquesta idea de realitat. Això sí, ja deixant de banda les referències a l'antiguitat. El concepte de realitat virtual ens permet un punt de partida a l'hora d'abordar la comprensió de dos conceptes separats i relacionats a l'hora, realitat i virtualitat, i al mateix temps dilucidar com afecten l'evolució de la teoria de la percepció. Baudrillard, anteriorment citat, ens diu que la relació bipolar que mantenen el real i el virtual, ja ha deixat de funcionar i, per això, *“el sistema ha entrado en cortocircuito engendrando una masa crítica y produciendo una desviación exponencial”*<sup>21</sup>. Aparentment contraposat a aquest pensament, Pierre Lévy aborda aquest tema apuntant que el real i el virtual són conceptes totalment subjectius, ja que cada forma de vida inventa el seu propi món amb espais i temps específics.<sup>22</sup> Dit d'una altra manera, des del punt de vista global la diferència entre real i virtual desapareixeria, ja que en ser subjectiu, tot seria una reconstrucció personalitzada d'un “altre” exterior a nosaltres.

Aquesta dinàmica de pensament està, sens dubte, actualment potenciada per l'ús indiscriminat de les noves tecnologies. En aquest sentit, Roy Ascott va anar més enllà plantejant la següent qüestió, ja en 1995: *“Como el saber y la percepción pasan cada vez más por la mediación de sistemas basados en el ordenador, la pregunta “¿Qué es realidad?” Será sustituida por “¿Como*

<sup>21</sup> BAUDRILLARD, Jean, *El intercambio imposible*, Cátedra, Madrid, 2000, p. 74.

<sup>22</sup> LÉVY, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Paidós, Barcelona, 1999.

*actuamos entre nosotros con una proliferación de realidades distintas?*<sup>23</sup>. Actualment podem dir que ens trobem vivint un entorn compost per eixa proliferació de realitats distintes o, si es prefereix, un entorn enormement virtualitzat.

Per concloure, existeix doncs, un desdoblament entre pràctiques que confien encara en donar testimoni de què és real, redescobrint àmbits de la quotidianitat, i altres pràctiques que es projecten en els espais de la il·lusió i la virtualitat. Espais que possibiliten, les noves tecnologies o mitjans alternatius, evocant el simulacre d'uns espais d'immersió on les referències i les al·lusions a les diverses realitats tendeixen a diluir-se en els jocs aleatoris dels significants, la permutabilitat, que destil·la l'explosió i la implosió dels signes, o la hipertextualitat. De tot plegat ens ha interessat, justament, la tensió d'aquestes dues postures o pràctiques artístiques. Tot i que ens decanem més pels espais immersius il·lusoris, per exemple, no pensem que les tecnologies siguen un requisit fonamental per fer una reflexió directa sobre aquest camp. Una disposició minimalista de cubs d'espills, per exemple, ja ens remet, com podria fer una pintura cubista de principis del segle passat, a múltiples realitats representades a manera de simulació.



**Figura 7.** Robert Morris,  
*Untitled*, 1965.

---

<sup>23</sup> GIANNETTI, Claudia (ed.), *Ars telematica: telecomunicación, Internet y ciberespacio*, ACC l'Angelot, Barcelona, 1998, p. 103.

Així, destacarem a tall de cloenda, la confrontació recurrent entre el material i l'immaterial, que se'n deriva de l'anteriorment plantejat, amb la qual va entrar en l'escena artística el filòsof Lyotard<sup>24</sup>, i els respectius correlats entre el natural i l'artificial, l'analògic i el digital, el real i virtual, etc. Una sèrie de tensions que molts artistes contemporanis han tractat com a eixos principals a les seues obres i que hem decidit il·lustrar, servint-nos d'enllaç per a parlar a continuació de la pedra, amb l'obra de l'artista portugués José Davila.



**Figura 8.** Jose Dávila, *Joint Effort* (Serie), 2015.



**Figura 9.** Jose Dávila, *Joint Effort* (Serie), 2015.

<sup>24</sup> LYOTARD, Jean-François. *La condició postmoderna: informe sobre el saber*, Cátedra, Madrid, 2012.

## 2.2. Pedra: Presència.

Mentre que l'espill evidencia un ventall de possibilitats per a la indagació en les diferents problemàtiques subjectes al concepte de representació, realitat i virtualitat entre altres, sembla que la pedra, mineral sòlid i dur, possiblement "massa" primitiu i arcaic, no ens pot aportar res més enllà. És una material que, en les arts plàstiques i visuals, aparentment està desfasat. Possiblement per l'espai temporal que requereix a l'artista, en el seu procés de talla tradicional, que l'impedeix reflexionar, pareix ser, sobre el nostre context i aportar o dir quelcom interessant en l'àmbit de l'art contemporani. Evidentment no hi estem d'acord. De fet, no és necessari associar el treball en pedra amb el treball en talla tradicional o en anys de treball invertit en una obra. De fet, hi afegim, trobem certa poètica en emprar un material amb tant de significat i tanta història, i actualitzar-lo i fer-lo partícip dels discursos més contemporanis. Inclús, si estudiem una mica, podem relacionar la pedra directament a l'estudi de la imatge i la representació.

Des del principi dels seus temps, la imatge va estar relegada a la pedra. Així fou que la caverna es va saturar de sentit: la roca freda, aspra, extremadament mòbil en la seua successió de plens i de buits, de convexitats i concavitats, va oferir a la imatge el primer espai de l'organització visual. Actualment es reconeix de forma oberta la impossibilitat de desxifrar aquells primers senyals de la presència humana sobre la terra. Hi ha l'anàlisi estadístic que ha evidenciat el seu caràcter binari i simètric (les parelles de bisons/cavalls, mascle/femella són els més freqüents), i sobretot la seua organització espacial, que indueix a pensar en l'existència d'un sistema. Malgrat no anar més enllà els últims estudis, aquests ja ens pareixen bastant significatius. De fet, a la nostra obra, l'element petri junt amb el seu reflex a l'espill, elements que en conjunt construeixen espais instal·latius, el factor de la disposició espacial és tan essencial com aquest desdoblament simètric provocat pel reflex.

Però tornant a les primeres imatges que utilitzaven la roca com a suport, aquestes, amb un significat irremeiablement perdut, evidencien, tanmateix, una realitat més profunda: la voluntat de presència. Les empremtes de mans, que continuen sent un enigma, expressen de manera particular, almenys, una immediatesa d'acció que podem tindre present només des de l'aparició de certes pràctiques artístiques en l'anterior segle XX. Tot ens indica que aquestes representacions d'éssers confinats a la pedra, s'han convertit en la imatge mateixa de la primera presència humana al món o, millor encara, en el primer fulgor de la consciència d'aquesta presència. Constitueixen per tant una modalitat d'intervenció sobre les coses, la temptativa incerta d'explicar la inabastable potència de la natura i de sotmetre-la als seus propis fins.

En l'antiguitat encara, però ja no en la prehistòria, una pedra s'erigia quan es tenia constància de la mort d'algú. Un costum àmpliament difós en la Grècia arcaica, on aquesta pedra tenia el nom propi de *kolóssos*. El *kólossos* era, tal com afirma Valeriano Bozal, “*un doble que permite poner en relación este mundo con el otro, el de los muertos*”<sup>25</sup>. Per tant, la presència de la pedra complia una funció reequilibradora. No es tractava d'un senyal ni d'un simple simulacre. La pedra traduïa de forma visible la potència del desaparegut, retornant-la de nou als vius per restablir l'ordre truncat. Així, la imatge curullava el buit creat per la mort en la seua condició de doble: substituïa l'absent i d'alguna manera el representava. Però no és amb la mera representació o amb el simulacre amb què podem relacionar el *kolóssos*. Tot i que el pensament dins d'una matèria inerta generalment no té massa sentit, en aquesta mena de toscos menhirs, amb ells s'estava expressant, buscant els complexos itineraris de la raó. Així, la pedra va ser signe d'intel·ligència que obria un congost en la misteriosa complexitat de l'univers.

Com aquests, al llarg de la història podem trobar altres exemples on la pedra té més contingut que la seua pròpia composició de minerals. Així, en un passat igual de remot podem trobar aquest material a les escultures en les grutes, amulets, manifestacions de poder de l'antiguitat, retrats o art funerari. A més, podem afirmar amb aquests exemples, que la tècnica de talla amb pedra ha existit des de fa milers d'anys. Possiblement, per aquest mateix motiu, en l'art contemporani es considera com una especialitat que mira més enrere que endavant. En l'antiguitat, la talla en pedra va gaudir de gran esplendor arribant inclús al virtuosisme en aspectes com l'anàlisi de l'anatomia. Però amb la postmodernitat, aquest aspecte perd gairebé tot el seu valor. És llavors quan la talla comença a plantejar-se problemes d'espai i conceptes formals totalment diferents, i escultors com Ulrich Rückriem o Louise Bourgeois donen una visió diferent i atípica d'un material sovint catalogat com a *demodé*.



**Figura 10.** Ulrich Rückriem, en Galerie Tschudi, 1996.

<sup>25</sup> BOZAL, Valeriano. *Mímesis, las imágenes y las cosas*, Visor, Madrid, 1987, p. 67.

Richard Long també ha treballat amb la pedra, a més d'altres materials autòctons com la fusta i el fang. En l'ús que fa del material petri, podríem remetre a aquesta funció reequilibradora dels *kólossos*, no perquè hi faça referència, sinó per què segons el mateix artista, la seua obra té una intenció equilibradora entre els patrons de la naturalesa i el formalisme de les idees humanes.<sup>26</sup> En les seues ja conegudes el·lipsis fetes amb trossos de pedra, recollits en passejos o en les mateixes pedreres, es combinen, a més, conceptes aparentment enfrontats com l'ordre i el desordre.



**Figura 11.** Richard Long, *Cornish Slate Ellipse*, 2009.

Aquest tipus d'obra, segons el mateix Long, va estar en un principi influenciada per una obra de Isamu Noguchi exposada a la Tate en 1964, quan encara era estudiant a Bristol.<sup>27</sup> Precisament, un artista que treballa fonamentalment amb pedra. El que li va impressionar fou la senzillesa i el minimalisme de la peça que, lluny d'una estètica industrial, relacionava home amb natura. Per a Noguchi, artista americà nascut al Japó, la pedra és la matèria primera de l'univers i és per això que permet obrir les portes cap a un art de la meditació.<sup>28</sup> L'octubre del 2015, es va fer una exposició al museu que duu el seu nom, The Noguchi Museum, a Nova York, titulada *Museum of Stones*. En la mostra s'exhibien obres de 30 artistes contemporanis distribuïdes entre les obres pròpies de la instal·lació permanent de l'artista. Tot i que totes elles estaven realitzades en pedra o, almenys, simulaven el material petri en la seua forma, eren obres d'artistes, que generalment treballen en aquest material de manera ocasional o

<sup>26</sup> *Richard Long: Walking in Circles*, catàleg, Hayward Gallery, Londres, 1991, p.250.

<sup>27</sup> *Richard Long: heaven and earth*, catàleg, Tate Britain, Londres, 2009, p.172.

<sup>28</sup> BATTAGLIA, Andy, "An Exhibition Where Rocks Get Respect" en *The Wall Street Journal* (versió digital), [<http://www.wsj.com/articles/an-exhibition-where-rocks-get-respect-1444083828>] [última visita el 25/05/2016]

molt puntual. Per exemple, Bosco Sodi que presenta, pel que sembla, unes roques pintades de roig, tot i que en totes les seues obres parla de color i matèria, la pedra no és un material que use de forma habitual. Tampoc un altre artista que es pot veure a continuació, Rupert Norflok.



**Figura 12.** Vista de l'exposició *Museum of Stones*, 2015.

Amb obres de Isamu Noguchi, Bosco Sodi i un fragment de l'obra de Lawrence Wiener.



**Figura 13.** Rupert Norfolk, *Wall*, 2012. A l'exposició *Museum of Stones*.



Per concloure l'apartat *Entre la rotunditat de la pedra i la fragilitat de l'espill*, mencionem l'obra de l'escultor xinés Zhan Wang. No utilitza el material petri, però, tot i així, la seua obra es caracteritza per unes formes abstractes que ell mateix defineix com pedres flotants. També se les ha definit com a roques artificials o *Gongshi* (roques dels erudits). A Xina les *Gongshi* són roques modelades naturalment o artificialment molt apreciades i molt comuns en els jardins. En general, en la cultura xinesa, la roca té un alt valor; les roques es conceben com posseïdores de la més pura *qi* o energia vital, i es recull com a objectes d'art i com eines per a la meditació. Però l'obra d'aquest artista, caracteritzada per unes formes grans i abstractes, molt texturades, cobertes de crom, sembla fugir d'aquesta referència natural. De fet, podríem dir que s'acosta a aquell luxe del qual es val l'obra de Jeff Koons. Siga com siga ens pareix una obra adient per enllaçar aquest apartat amb el següent, dedicat a la tensió entre el material natural i l'artificialitat imperant.



**Figura 14.** Zhan Wang, *Artificial Rock N° 43*, 2008.

### 3 Entre el material natural i la policromia industrial.

Amb relació amb l'apartat anterior, on hem fet referència a l'espill i la pedra, en aquest ens endinsem més profundament en aquesta diferència entre l'artificial i el natural, conceptes per reflexionar que, més que posar en relleu objectes, que també, denoten perspectives i relacions. Quan amb el títol nomenem el material natural, evidentment ho fem per l'interés cap al material petri. Per contra, destaquem la policromia industrial, a més de per l'ús de la pintura de carrosseria a la nostra obra, per l'interés en el concepte d'artificialitat. Un concepte que és protagonista en aquest apartat, sempre evidentment amb relació amb l'altre concepte de naturalitat. En efecte, ens torna a interessar la tensió que conjuga dos conceptes aparentment contraposats. Tornant doncs, a fer referència a Jean Baudrillard, la naturalitat i l'artificialitat no són conceptes diferenciats: *“Objetivamente hablando, los materiales son lo que son: no hay verdaderos ni falsos, naturales o artificiales ¿Porque el cemento debería ser considerado menos auténtico que la piedra? Experimentamos antiguos materiales sintéticos, como el papel, como completamente naturales, y el vidrio es uno de los materiales más ricos existentes”*<sup>29</sup>.

Des d'una perspectiva o postura postmoderna, qualsevol material és cultural, processat pel cúmul de condicionants i codis que formen el teixit de la nostra cultura: d'aquí que la distància entre l'artificial i el natural s'acurte o, més ben dit, s'anul·le. Si es defineix l'artificial per la cosa feta per l'ésser humà, i el natural com la cosa produïda per la naturalesa, és evident que no hi ha cap material dels que integren el nostre entorn que siga absolutament una cosa o una altra. És el que ocorreria amb un material com la pintura automobilística que s'ha desenvolupat enormement a partir d'un moviment cultural: el moviment *tuning*, que té la seua gran època a Espanya cap a l'any 2000, en plena “bonança” econòmica que pocs anys més tard s'enfonsaria. Concebut com un material summament artificial carregat d'efectes i amb múltiples acabats, la “pintura *tuning*” té, tanmateix, un contingut cultural important lligat a l'antropologia i a la nostra natura com éssers socials. Està, a més, lligada a una tradició mil·lenària: la policromia sobre qualsevol superfície.

Tornant amb aquesta mateixa indefinició entre el natural i l'artificial s'inscriuen els testimonis de diversos artistes que han treballat de diverses maneres amb els

---

<sup>29</sup> BAUDRILLARD, Jean, *El sistema de los objetos*, Siglo XXI Editores, Madrid, 2004, p. 40.

materials sintètics que ens poden il·lustrar el discurs que estem seguint. Per exemple, l'obra de Didier Marcel té la intenció de representar els detalls d'una mare naturalesa la naturalitat de la qual es barreja amb les produccions culturals del seu entorn més immediat. Malgrat la seua obstinació en fer més al·lusió al concepte de naturalitat que d'artificialitat, la veritat és que gairebé tota la seua producció d'elements naturals no té res més que el referent. Una mostra d'açò són els seus troncs modelats amb resina de polièster.



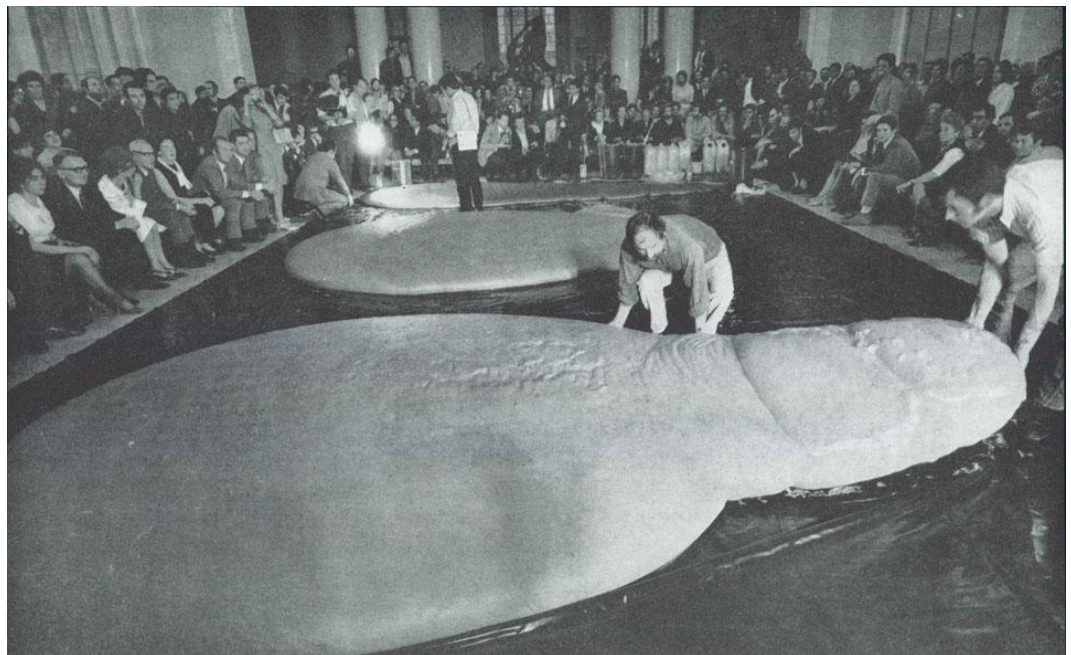
**Figura 15.** Vista de l'exposició individual *Didier Marcel: Sommes-nous l'élégance*, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 2010.

Un altre exemple que segueix il·lustrant aquesta problemàtica entre els conceptes, i coincidint amb l'últim material sintètic nomenat, és una part no tan arxiconeguda de l'obra d'Arman. Així, Arman, referint-se a la tècnica de la inclusió amb què aconsegueix situar una acumulació d'objectes en un bloc sòlid de resina de polièster, al·ludeix a l'ambre com a primer material plàstic (sent l'ambre una resina natural solidificada), amb el qual la natura ha realitzat fortuïtament inclusions d'insectes que, preservats d'aquesta manera del pas del temps, han permès als científics conèixer espècies extingides molt temps enrere. L'estratègia visual i tècnica d'Arman s'assembla en gran mesura a aquest procés natural, ja que en incloure els objectes en un material neutre i aïllant, els introdueix en un temps propi, si no etern, almenys d'alguna manera alentit.

Aquestes observacions sobre la indefinició entre el natural i l'artificial es poden il·lustrar, també amb l'obra d'artistes com Lynda Benglis, César (qui compara les seues expansions amb la llet en bullir o amb un *soufflé* gegant) i, recentment, Mundt i altres artistes més lligats al post-internet com són Timur-si-qin o Katja Novitskova.



**Figura 16.** Vista de l'exposició *Lynda Benglis* al New Museum a Nova York, 2011.



**Figura 17.** Happening de l'artista César a la Galleria Nazionale d'Arte Moderna, a Roma, 1968.



**Figura 18.** Vista de l'exposició de Wilhelm Mundt, *Aluminium*, a la galeria Buchmann Galerie, Berlín, 2015.



**Figura 19.** Instal·lació de Katja Novitskova a l'exposició *The Still Life of Vernacular Agents*, comissariada per Nadine Zeidler, a la Kraupa-Tuskany gallery, Berlín, 2012.

En l'ús de materials generalment concebuts com a naturals i amb els concebuts com a industrial, fins al dia d'avui encara existeixen moltes posicions contraposades. Alguns expressen ferventment el rebuig o aversió cap als materials tradicionals. D'altres, tot i no renunciar a aquests, argumenten que són

materials morts, mentre que els sintètics transmeten sensació de vida. També s'ha defensat l'ús únic de materials sintètics com a símbols del moment, de modernitat. Possiblement és una excessiva domesticació dels materials artístics més tradicionals de les belles arts que ha dut a artistes d'aquest segle a adoptar materials i tècniques d'altres camps com l'industrial, el comercial o el científic, sempre amb l'afany d'aconseguir la sensació intensa, tot i que passatgera, de novetat i descobriment. Però a nosaltres, el que ens interessa és el que segons Baudrillard, ens ofereix: "*lo importante es ver, aparte de las vastas perspectivas que estos nuevos materiales han abierto al mundo de la práctica, la manera en que han modificado nuestra relación sensorial con los materiales*"<sup>30</sup>.

Els quin no volen renunciar de cap de les maneres als materials "nobles", potser és perquè d'aquesta manera se senten ells mateixos ennoblits. Nosaltres, com ens hem postulat des d'un principi, ens trobaríem en un interstici entre dos camps. Hem apostat per l'ús de la tensió provocada entre conceptes aparentment contraposats. Per una banda la naturalitat rugosa de la pedra, en concret marbre, material noble des de les mostres virtuoses de l'antiguitat, i per l'altra banda, la pintura *tuning* més estrident i actual, i tot allò que la seua artificialitat implica.

En definitiva, quan hem parlat de llenguatge dicotòmic ho hem parlat des del convenciment que el llenguatge, i les idees que aquest genera, no és cap sistema rígid ni estereotipat. Sempre existeixen matisos, tensions entre dos conceptes, llaços, avinences i desavinences, més encara si entenem que conceptes com veritat o realitat, en la contemporaneïtat, perden força en el seu contingut i significat en comparació a temps passats. Aquestes aparents polaritats a què hem fet referència en aquest bloc són en realitat una sèrie de possibles gradacions. Per concloure, doncs, totes aquestes qüestions plantejades en *Un llenguatge dicotòmic*, s'han tractat amb la intenció d'establir unes bases a partir de les quals indagar en la pròpia obra, analitzada a continuació al segon bloc.

---

<sup>30</sup> *Ibidem.* p.40.

# **Bloc II**

**L'obra. *Stoned.***

## **Bloc II: L'obra. *Stoned*.**

La producció artística que hem realitzat, a partir de les investigacions que en el present treball es contemplen, no s'ha limitat a l'obra exposada en l'exposició *Stoned*. No obstant això, la major part de l'obra que hem realitzat durant els últims vuit mesos sí que hi forma part. L'altra part de la producció, llevat de les peces que considerem antecedents, proves o noves direccions, s'han exposat en l'exposició *Geologia de l'inefable*, a Barcelona, i en la fira d'art *JustMad* a Madrid.

*Stoned* ha significat per a mi la primera exposició individual en una galeria. Però també, la culminació de tot un procés. Un procés que va més enllà de la materialització d'una investigació, que moltes vegades es queda al taller, i ha provocat l'endinsar-me en el món professional de l'àmbit artístic. Tot gràcies a un treball continu, seriós i sincer i al suport de molta gent. Però ací també volem fer referència a *Stoned* com a concepte. Un concepte, o millor dit un joc de paraules, que ho englobaria tot (obres, contingut conceptual, procés, etc.) i que acaba sent, a més, el títol de l'exposició.

Així doncs, *Stoned* fa referència a un joc de paraules on l'element material protagonista de la mostra, la pedra, es confon amb un estat d'ingravidesa mental que troba en aquest element una eficaç metàfora: quedar-se de pedra, estupefacte. Però, a més, *Stoned* significa estar immers en els efectes de les drogues fluixes com la marihuana. Un títol adient per a una exposició que parteix de la investigació duta terme, on la interrelació entre materialitat, virtualitat i simulació són conceptes presents. En aquest apartat es farà referència no només a l'exposició i el procés de realització de l'obra, sinó també a les reminiscències autobiogràfiques que han estat clau en l'elecció d'aquest concepte que fa una funció cohesiva de tot plegat.

Per finalitzar fem referència a l'abans, i el després de *Stoned*, fent menció també al treball paral·lel a l'exposició i els nous camins de la nostra investigació.



## 4 Stoned: l'exposició.

Sense més preàmbuls, en aquest apartat fem referència a *Stoned* com a títol de la nostra primera exposició individual en una galeria. Es tracta de la galeria Àrea72, un projecte paral·lel al de la Galeria Punto, al carrer Baró de Càrcer a València. L'exposició ha tingut lloc entre el 3 de març i el 28 de maig de 2016. Normalment les propostes expositives es programen amb un any d'antelació, en el nostre cas va ser amb cinc mesos només. Tot ha anat molt ràpidament. Al Juny del 2015, a partir d'un primer contacte en les activitats de *Selecta15* organitzades al màster, contacten amb nosaltres per participar en una fira d'art contemporani a Marbella. Tot va bé, es ven i l'obra ix en les primeres publicacions d'artistes emergents destacats. Al setembre tornen a comptar amb la nostra obra per a la fira d'art contemporani *summa* a Madrid. Es ven més obra. Confien en aquests treball constant, la professionalitat i les ganys que hi posem. No passen ni tres mesos des del viatge a Marbella i ja ens proposen fer una exposició individual a l'espai de Àrea72, el projecte paral·lel d'artistes joves a la galeria Punto de València. Sense pensar-ho dues vegades acceptem i ens posem a treballar. Només tinc 5 mesos. A l'exposició individual se li sumen la participació en una exposició comissariada per Whitephoto al centre cívic Can Felipa, a Barcelona, i la participació en el stand en *JustMad16*, de la Galeria Punto com a Àrea72. En 20 dies, entre febrer i març, s'han de complir amb aquests reptes. El més difícil és no perdre la serenitat ni atabalar-se. En aquest punt, però, només farem referència a l'exposició *Stoned*.

El primer pas era realitzar les obres. Aquest procés l'expliquem en un apartat posterior. Tot seguit era essencial un bon ritme i una bona organització. La tècnica del *timing* va ser fonamental. Una taula de continguts i tasques a complir que està en contínua modificació.

	GENER						FEBRER						MARC			
	11-14	15-17	18-21	22-24	25-28	29-31	1-4	5-7	8-11	12-14	15-18	19-21	22-25	26-28	29-3	4
Fer fotos a les de Barcelona																
Editar imatges i enviar-les a Jaime																
Fer video Jaime																
Provar el video en la pantalla de la galeria																
Fer fotos bones de les peces JUSTM																
Editar fotos i fer doc. autenticitat																
Demandar caixes																
Disenyar vinils																
Demandar vinils																
Fer caixes per a transp. Barcelona																
Pensar en qui escriurà el text																
Contactar en persones que escriurán el text																
Data per tindre el text finalizat.																
Anar a comprar a leroy merlin.																
Mirar on comprar espills																
Demandar els espills.																
Presionar a Jorge per a que contacte amb moyorista d'espills																
Realitzar estructures																
Pintar estructures.																
Rebre espills per a estructures																
Apegar espills a les estructures																
Fer proves amb espill trencat																
Presionar per a la construcció del mur																
Presionar de les llums																
Redactar nota de premsa																
Disenyar cartell expo																
Diseny de targetes																
Mailing																
Difusió en xarxes socials																

Figura 20. Part del nostre *timing* tal com estava l'última setmana de desembre.

Per descomptat, sense ajuda hauria estat molt difícil haver complit amb totes les tasques. No només es tractava de pensar en una bona planificació de l'espai i fer front a tots els obstacles que es van interposar en diferents propostes que anàvem formulant. Es tracta del disseny del follet o tríptic, de cartell, d'escriure la nota de premsa, buscar *mailing* per sumar-li al de la galeria, pressionar un poc perquè l'espai estiguera en totes les millors condicions, anar una vegada i una altra per veure la millor distribució possible, buscar algú perquè escriguera el text de sala, i un llarg etcètera al qual se li suma, per exemple, la construcció de caixes perquè les obres viatjaren a les altres destinacions amb la preparació del seu corresponent certificat d'obra.

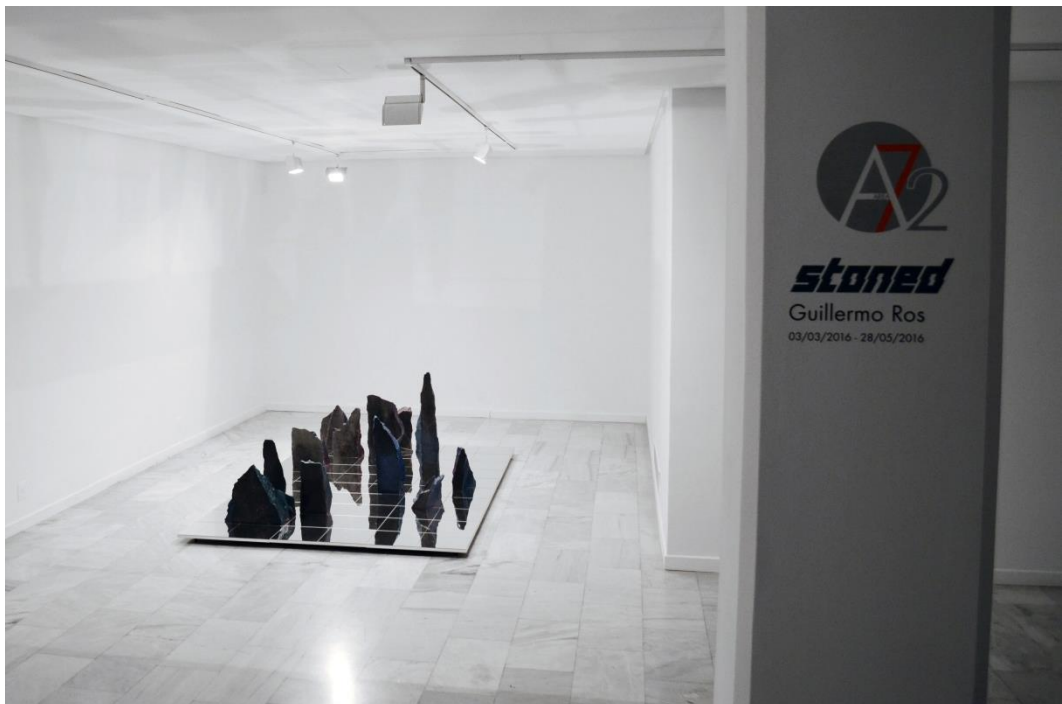
Deixant d'una banda tot aquest procés de planificació en el poc temps que teníem, passem al plantejament de l'exposició. *Stoned*, a més del títol de l'exposició, com hem assenyalat anteriorment és el concepte que realment ho abastaria tot, obres i contingut conceptual. Hem tractat el tema de la naturalitat i l'artificialitat, el de representació i presentació, hem tractat el tema de la imatge en el reflex i de la presència de la pedra. Un conjunt de conceptes vinculats a la interrelació entre materialitat, virtualitat i simulació, que es conjuguen en una exposició que, amb tot plegat, té una intenció clarament immersiva. Amb *Stoned*, es pretenia, submergir a l'espectador en un cosmos dicotòmic, entre el natural i l'artificial, entre la materialitat i la virtualitat, i per últim, entre l'ordre i el caos. Aquest ordre i caos fa referència a la diferència entre els dos tipus d'instal·lació que integrava l'exposició.

A *Stoned*, es podien veure dues instal·lacions separades que, mitjançant un vídeo que constitueix la tercera peça, s'unificaven en una sola mostra. Aquesta, partia d'uns elements formals principals: el material petri modificat mitjançant pintura industrial i el seu reflex en mode de pantalla especular. Una pantalla, o espill, que arrossega cap a la immaterialitat de la imatge intangible, virtual. Cadascuna de les dues instal·lacions protagonistes s'iniciaren des d'un model de peça diferent: *Goldfreezers* i *Hazes*. Títols que, junt amb el del vídeo, *Mandanga*, tenen un significat particular que explicarem a través de certes reminiscències autobiogràfiques, en l'apartat on detallem el caràcter introspectiu de la nostra obra, potser no tan visible.

Per descomptat, la diferència formal, i consegüentment de significat, dels dos tipus de peces determinarien la natura de cadascuna de les dues instal·lacions. La primera que l'espectador podia veure, baixant l'escala de la galeria era la que hem anomenat *Instal·lació I*, la qual es compon per peces de la sèrie *Haze*. Així, serà la primera que analitzem de forma individual. Després detallarem la *Instal·lació II*, composta per a la sèrie *Goldfreezer*, per finalitzar amb el vídeo, *Mandanga*.

## Instal·lació I (serie *Haze*).

La instal·lació que parteix del model *Haze* (donant lloc a la producció d'una sèrie amb el mateix nom), indaga, com les altres obres que constitueixen *Stoned*, en la dissipació de límits de dicotomies entre el material i immaterial, i sobretot en el que és natural i artificial. Elements petris policromats amb pintures sintètiques són col·locats sobre una plataforma flotant que actua a manera de malla 3D virtual. Es tracta de peces de marbre que, partint d'un diàleg entre la puresa del color del material natural polit i el relleu rude intervingut amb pintura *tuning*, que s'interrelacionen en un mateix element, expandeixen la seua presència rotunda mitjançant la imatge intangible, però visible en el reflex dels miralls. Uns miralls en els quals l'espectador, en apropar-se, es veu integrat al costat de les mateixes pedres, donant lloc a una imatge que ens descobreix a nosaltres mateixos abocant a una mena de finestra que ens obliga a mirar d'una altra manera.



**Figura 21.** Vista de la *Instal·lació I a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

Aquest espai es vincula al de l'ordre. Les peces estan ordenades per gradació cromàtica, i totes les cares polides miren a una mateixa direcció. La plataforma flotant està perfectament ordenada per una sèrie de 15 petites plataformes de 60 x 60 cm, amb rodets, que alhora estan formades cadascuna de quatre espills de 30 x 30 cm. Tot està mil·limètricament pensat. Això és el que a primer cop d'ull pot ser el que més diferencia una instal·lació d'altra. Però ni res és tan caòtic ni res tan ordenat.



**Figura 22.** Vista de la *Instal·lació I a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

Cal assenyalar que una dificultat amb què ens vam trobar va ser la il·lumincació de l'espai. Vam acabar esgotant totes les reserves de llums de la galeria per poder crear un espai amb una llum ambiental que no reflectira de manera molesta sobre la superfície dels espills. Tanmateix, aquesta llum no acabava sent la idònia, però això ho vam saber inclús abans de les proves en sala. Aquestes peces estan pintades amb pintura de carrosseria, i la llum que més realça els seus colors, és la llum natural.



**Figura 23.** Vista de la *Instal·lació I a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.



**Figura 24.** Vista d'un detall de la *Instal·lació I a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

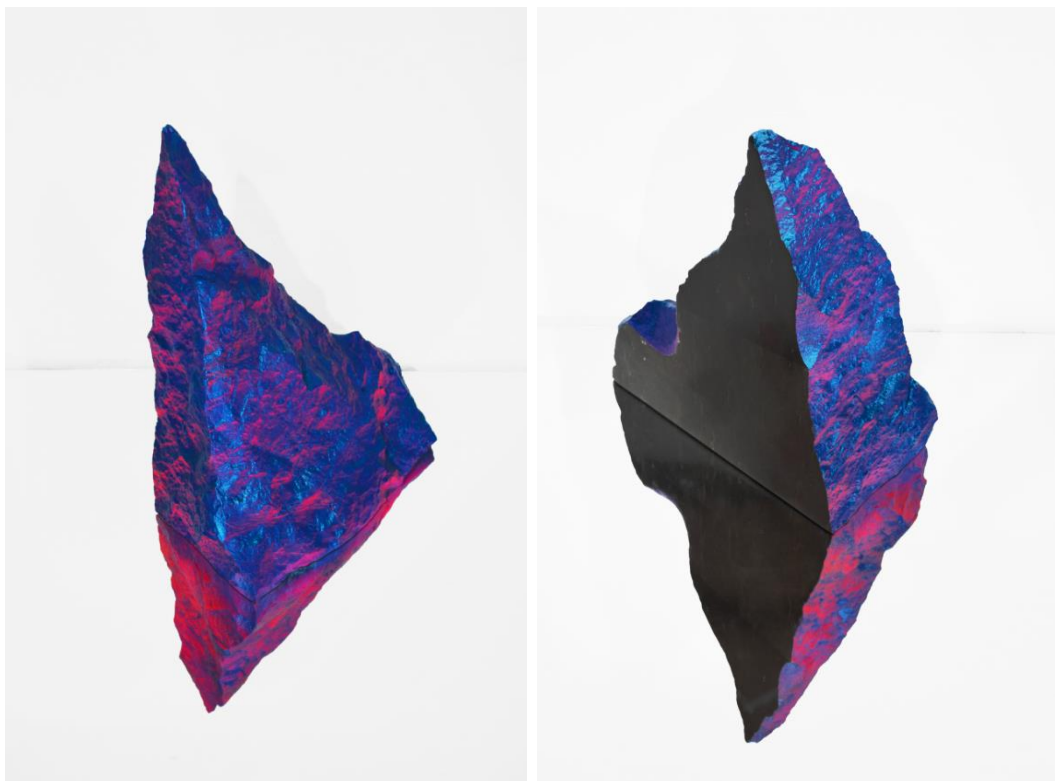


**Figura 25.** Vista de la *Instal·lació I a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

A continuació es poden veure, de forma individual, la majoria de les 23 peces realitzades, de les quals s'exhibirien en *Stoned*, 12. Algunes d'elles tenen títol, vinculat al significat de *Haze*, però la majoria són *S/T*. Hem decidit, per no estendre'ns massa, fer una petita selecció, mostrant dues vistes de la mateixa peça.



**Figura 26.** *S/T*, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
30 x 20 x 38 cm.  
Vista 1 / Vista 2



**Figura 27.** *S/T*, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
39 x 34 x 18 cm.  
Vista 1 / Vista 2



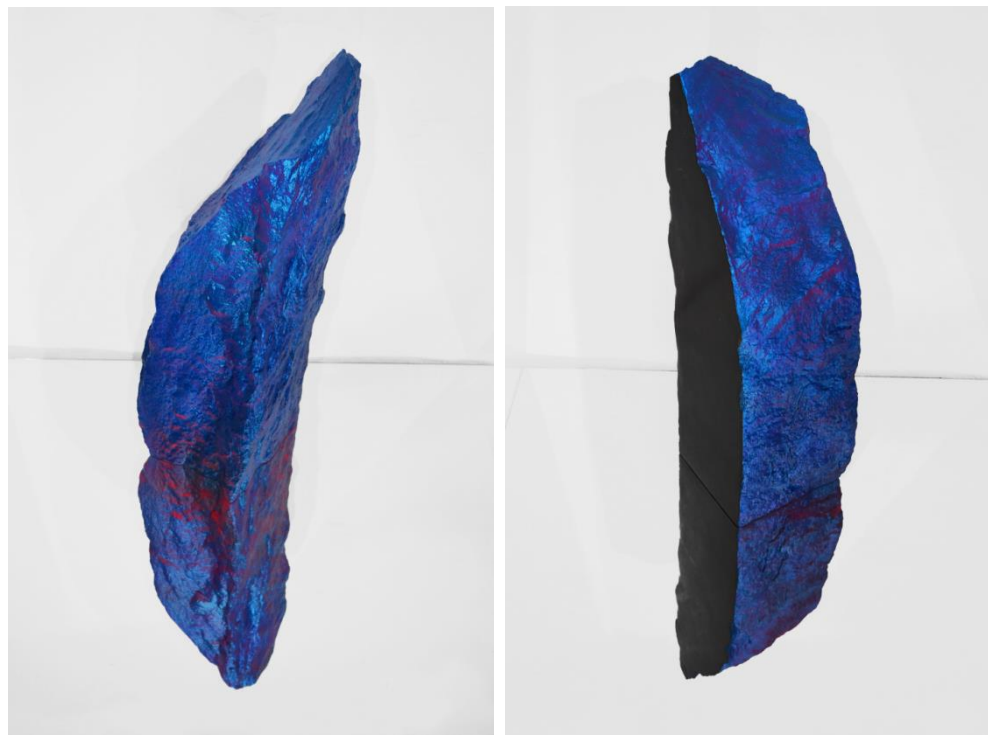
**Figura 28.** *S/T*, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
47 x 17 x 21 cm.  
Vista 1 / Vista 2



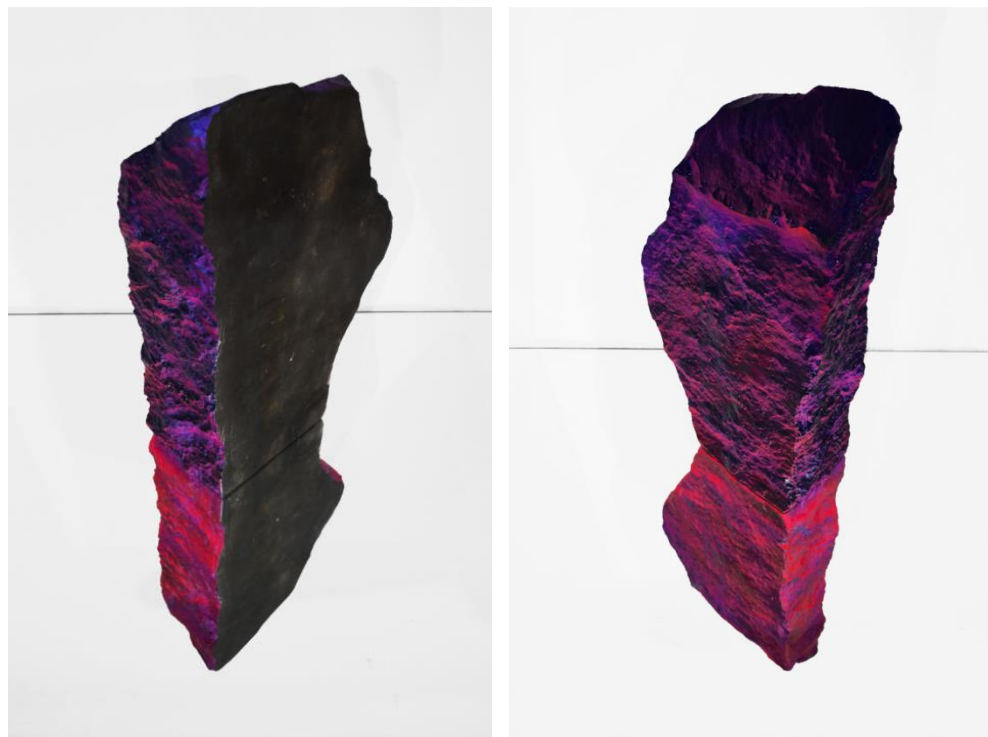
**Figura 29.** *S/T*, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
39 x 43 x 26 cm.  
Vista 1 / Vista 2



**Figura 30.** S/T, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
55 x 20 x 19 cm.  
Vista 1 / Vista 2



**Figura 31.** S/T, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
56 x 29 x 14 cm.  
Vista 1 / Vista 2



**Figura 32.** S/T, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
38 x 28 x 19 cm.  
Vista 1 / Vista 2



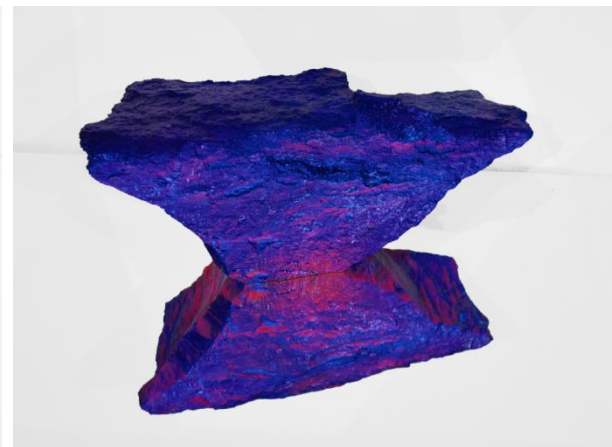
**Figura 33.** S/T, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
37 x 20 x 14 cm.  
Vista 1 / Vista 2



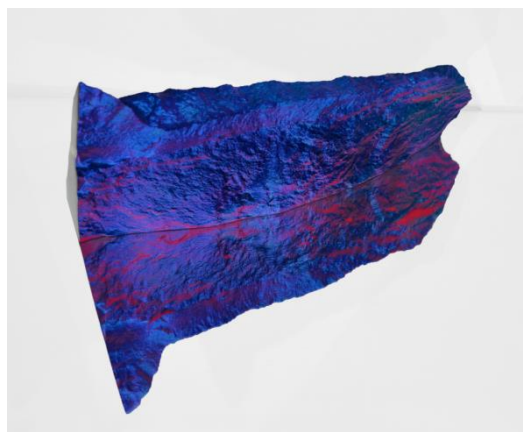
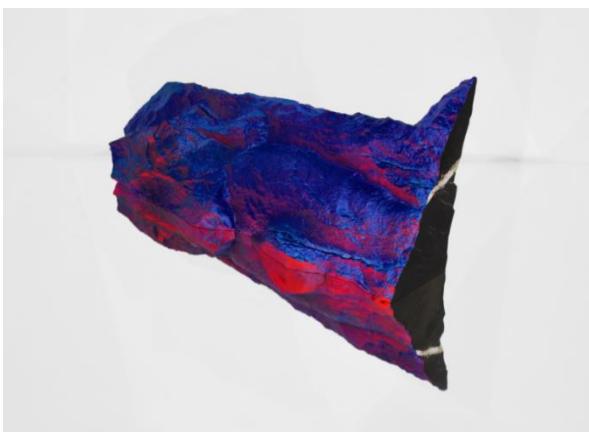
**Figura 34.** *S/T*, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
27 x 66 x 12 cm.  
Vista 1 / Vista 2



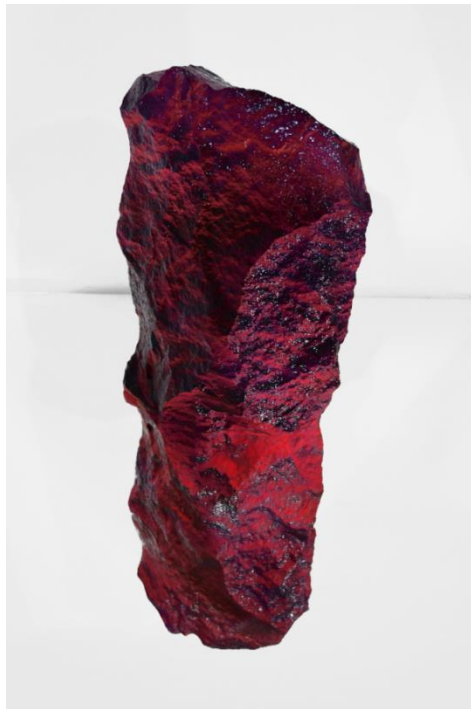
**Figura 35.** *S/T*, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
23 x 55 x 19 cm.  
Vista 1 / Vista 2



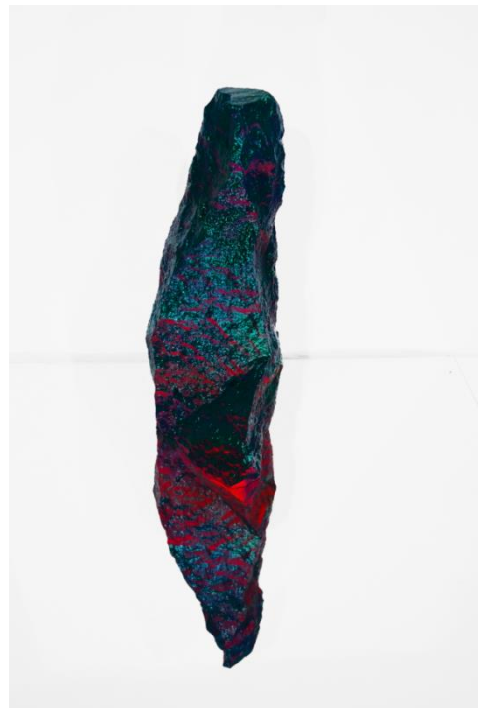
**Figura 36.** *S/T*, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
23 x 56 x 14 cm.  
Vista 1 / Vista 2



**Figura 37.** *S/T*, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
39 x 20 x 19 cm.  
Vista 1 / Vista 2



**Figura 38.** *S/T*, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
44 x 17 x 13 cm.  
Vista 1 / Vista 2



## Instal·lació II (serie *Goldfreezer*).



**Figura 39.** Vista de la *Instal·lació II a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

Partint de la mateixa investigació en la interrelació entre materialitat, virtualitat i simulació, les *Goldfreezers* formen un conjunt que podríem definir com una mena de paisatge artificial, d'un altre món. Un espai que desencadena una sèrie d'interpretacions atzaroses d'una realitat fictícia. Les peces de marbre al natural i policromades es troben distribuïdes per l'espai sobre el seu propi reflex especular, originant un efecte de continuïtat que fa pràcticament impossible albirar on acaba l'obra i on comença la imatge reflectida. El resultat, una orografia horitzontal immersiva on fluctuar entre el món material del rotund i la imatge de la virtualitat incorpòria.



**Figura 40.** Vista de detall de la *Instal·lació II a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

Aquesta mena d'orografia ens pot recordar a un paisatge àrtic, o inclús a un paisatge aquàtic. Ací el caos es presenta com un estat de confusió dels elements que hauria precedit l'organització del cosmos. Existeix inclús, el concepte de caos rocós en l'àmbit de la geologia general i en geomorfologia, que fa referència a un accident geogràfic que esdevé en conjunt superficial de roques sobre un paisatge.



**Figura 41.** Vista de detall de la *Instal·lació II a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

Com un paisatge de meteorits entre els quals podem caminar. Ací l'espill no es troba sobre plataforma i ens recorda a Rosalind Krauss i a allò de "*a través del seu fetitxisme per la base, l'escultura es dirigeix cap avall per absorbir el pedestal en si mateixa*"<sup>31</sup>. Ací els espills formen part del taulell de terra, donant total autonomia a les peces escultòriques que formen aquest paisatge. No obstant això, no considerem que en l'anterior hàgem utilitzat pedestal en el sentit més clàssic del terme. La plataforma volant forma part del conjunt instal·latiu, de forma que ha estat fonamental en la segona variant de la mateixa.



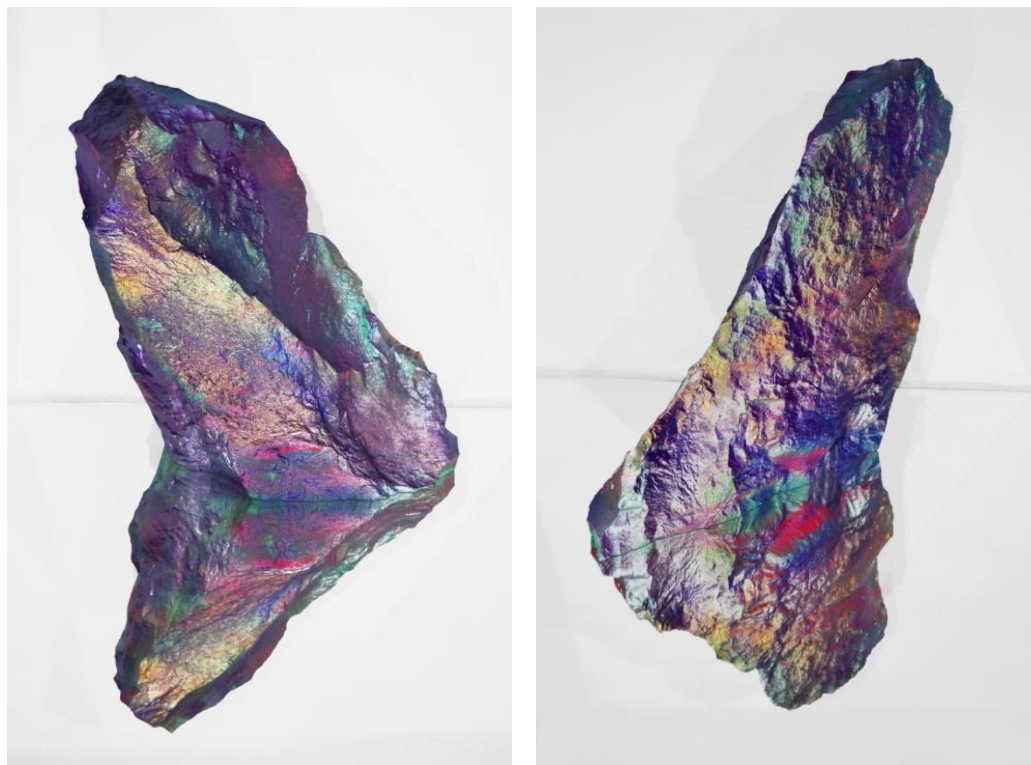
**Figura 42.** Vista de detall de la *Instal·lació II a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

<sup>31</sup> KRAUSS, Rosalind, "La escultura en el campo expandido" en *La posmodernidad*, Kairós, Barcelona, 2008, p.62.



**Figura 43.** Vista de *Stoned*,  
a la galeria Àrea72, València,  
2016.

A continuació, i de forma individual, mostrem imatges d'algunes de les peces que formaven part d'aquesta instal·lació. En total se'n van realitzar 14, de les quals es van exposar 12.



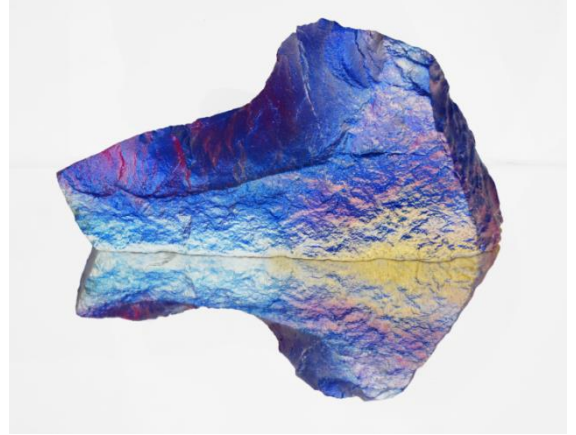
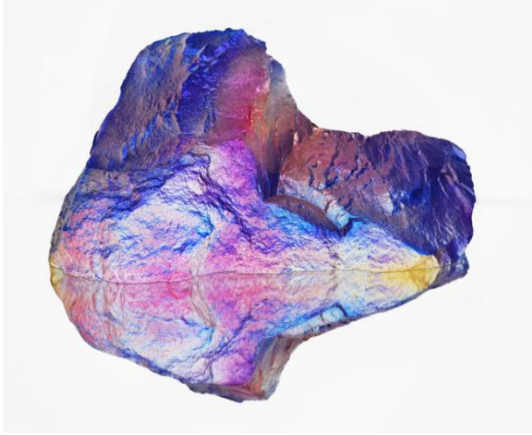
**Figura 44.** *S/T*, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
47 x 39 x 15 cm.  
Vista 1 / Vista 2



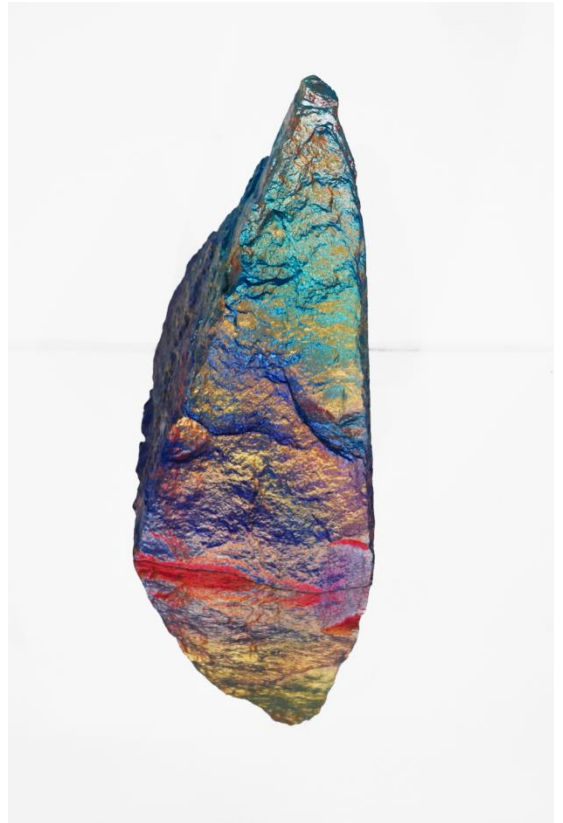
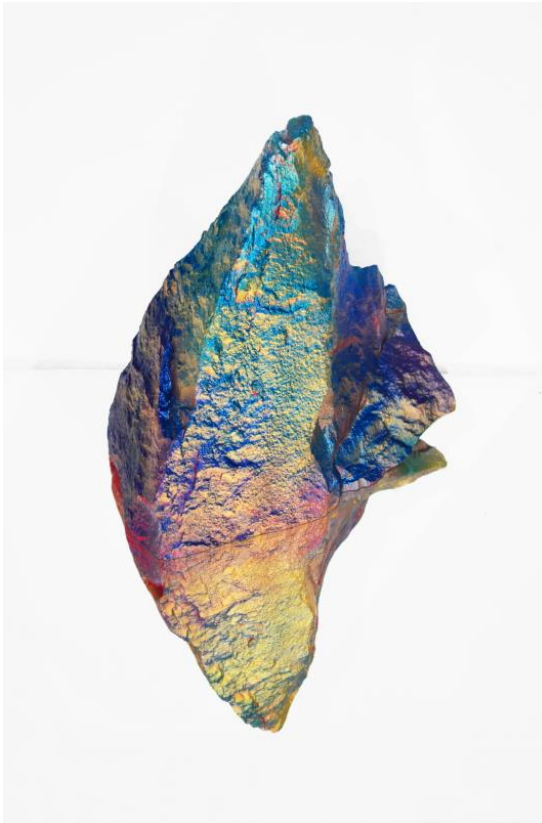
**Figura 45.** *S/T*, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
22 x 45 x 21 cm.

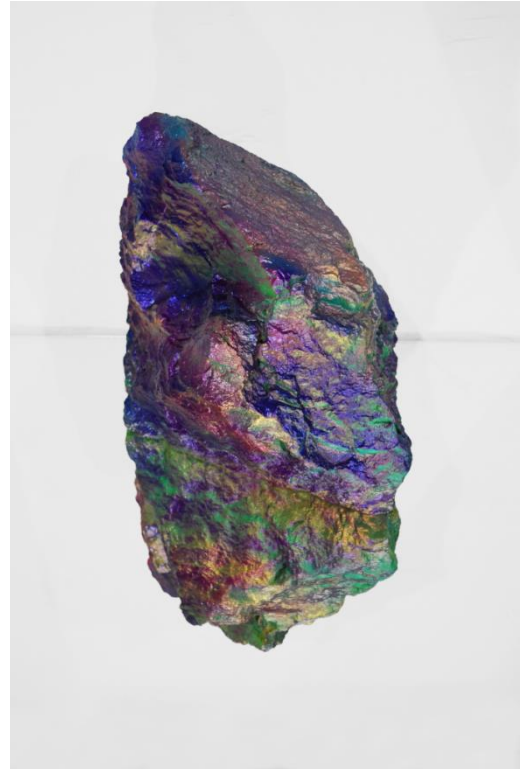
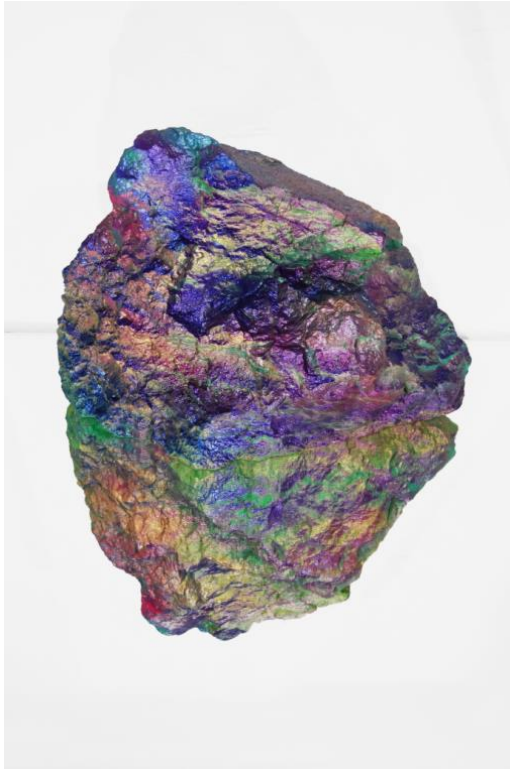


**Figura 46.** S/T, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
32 x 58 x 23 cm.  
Vista 1 / Vista 2



**Figura 47.** S/T, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
41 x 40 x 24 cm.  
Vista 1 / Vista 2





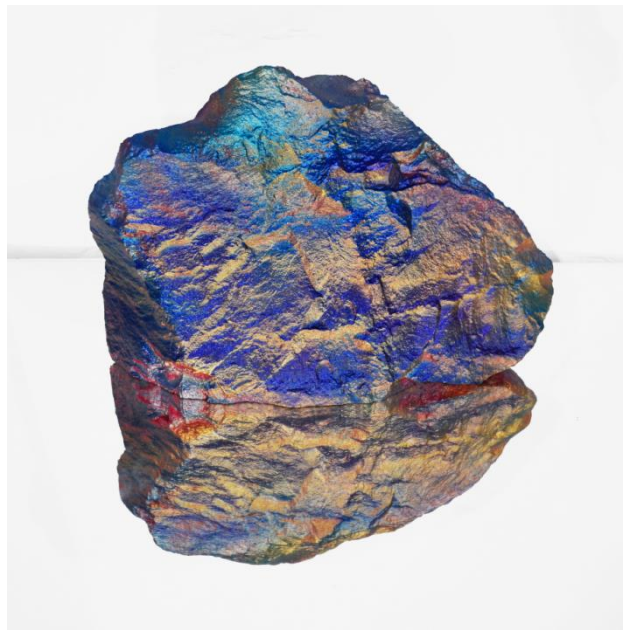
**Figura 48.** S/T, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
35 x 41 x 25 cm.  
Vista 1 / Vista 2



**Figura 49.** S/T, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
31 x 25 x 14 cm.  
Vista 1 / Vista 2



**Figura 50.** S/T, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
38 x 40 x 20 cm.  
Vista 1 / Vista 2



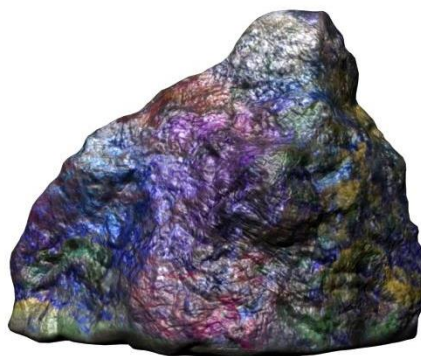
**Figura 51.** S/T, 2015.  
Marbre de Calatorao, pintura  
sintètica i pintura de carrosseria.  
31 x 45 x 12 cm.  
Vista 1 / Vista 2

## Vídeo. *Mandanga*.

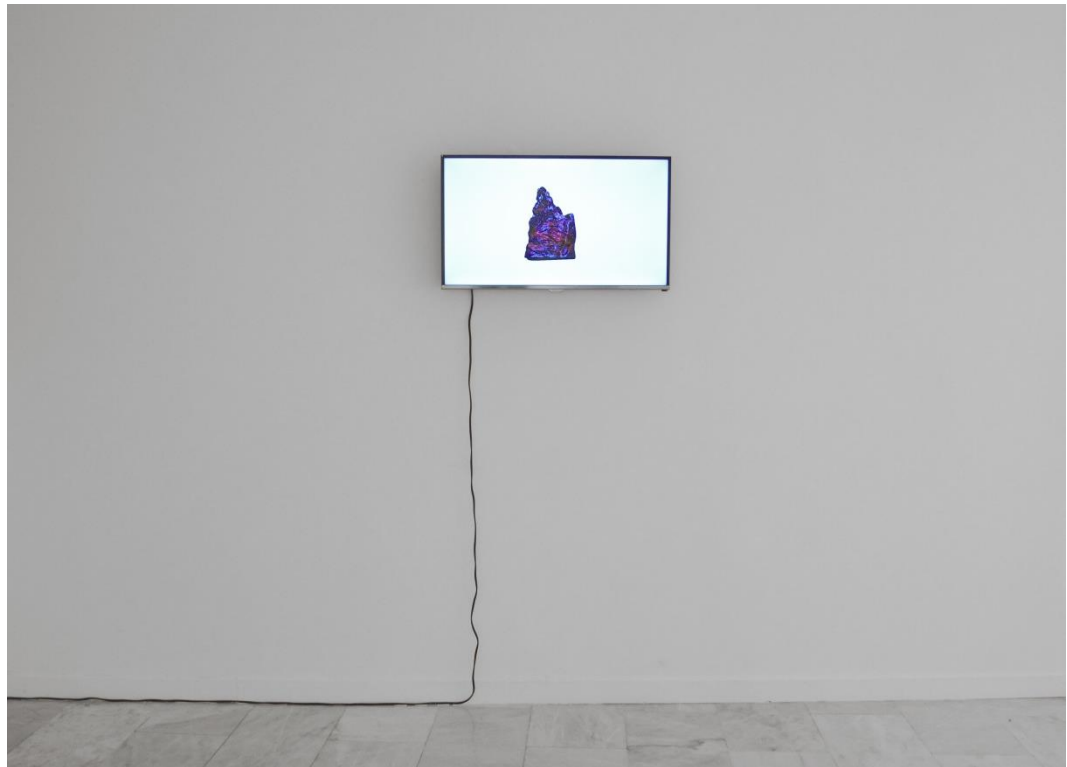


**Figura 52.** Vista de l'exposició *Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

Partint de la reflexió sobre el nostre context, tal com ho hem fet per abordar tots els temes investigats al treball, comprovem que ens trobem davant d'una realitat virtual imperant. *Mandanga* reivindica, mitjançant l'ús de la ironia, la materialitat més terrenal actualment transformada en bits. La pantalla de televisió es converteix aquí una mena d'aparador estèril on una sèrie de roques es van succeint mentre es desdoblen, trenquen o, entre altres transformacions, es desinflen. Una successió que amaga un missatge encriptat en dues imatges en ràfega a manera de flaix, que l'espectador haurà de reconèixer i assimilar. El vídeo, doncs, entra en aquest joc d'il·lusionisme on la materialitat esdevé immaterial i on el natural esdevé artificial. Un joc de tensió que caracteritza la nostra obra. *Mandanga*, a més d'ampliar els nostres registres, fa la funció cohesiva entre les altres dues instal·lacions, partint dels models *Haze* i *Goldfreezer*. En concret, en el vídeo només n'ixen 10, entre un tipus d'obres i altres, totes presents en *Stoned*.



**Figura 53.** Model 3D des de modalatge digital partint de peça realitzada.



**Figura 54.** Vídeo *Mandanga*.

Pel que fa a la seua producció, aquests sòlids petris han passat per una sèrie de fases abans de ser representats i esvaïts en la imatge, passant així a la dimensió virtual. Les pedres, en primer lloc han estat tallades i pintades per, a continuació, desdoblar amb miralls i tornar-imatge. L'obra passa doncs, a ser una fusió entre el material i l'immaterial. Aquest procés finalitza en aquesta peça en la fase on es virtualitza definitivament, on la matèria amb la imatge han passat a una altra dimensió. Cal dir que les peces no han estat escanejades en 3D, sinó que han estat modelades digitalment a partir d'obra real existent.

Al següent enllaç es pot veure el vídeo: <https://vimeo.com/160271272>

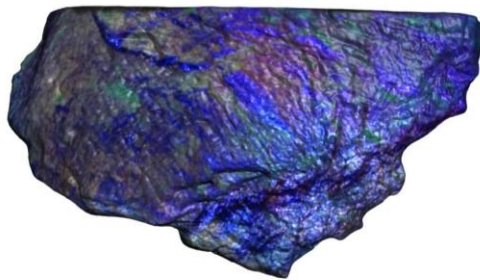


**Figura 55.** *Frame* de l'animació a partir de model 3D des de modelatge digital partint de peça realitzada.

Concloem ací amb la importància d'aquest vídeo com a harmonitzador de tota la mostra, un element indispensable. Però ara, cal fer esment, de manera més extensa, a la instal·lació i la seua funció de submergir l'espectador.



**Figura 56.** *Frame* de l'animació a partir de model 3D des de modaltge digital partint de peça realitzada.



**Figura 57.** *Frame* de l'animació a partir de model 3D des de modaltge digital partint de peça realitzada.



**Figura 58.** Model 3D des de modaltge digital partint de peça realitzada, desdoblat.

## 4.1. Una proposta instal·lativa immersiva.

Definir el terme d'instal·lació és una tasca complexa. Inclús autors com Jonathan Watkins, citat per Mónica Sánchez Argilés<sup>32</sup>, conceben aquest terme tan indefinible com el mateix Art, en el seu cas perquè pensa que ambdues són la mateixa cosa. D'altres, recorren a la tautologia i sostenen que el terme instal·lació es defineix amb les seues pròpies propostes. Siga com siga, com diu Mónica Sánchez en el seu assaig *Los límites de la instalación. Una perspectiva desde el paradigma de la complejidad* "Tratar de definir el arte de la instalación, o cualquier otro lenguaje artístico actual, exige la inmersión en territorios heterogéneos, maleables, abiertos a múltiples interpretaciones y enormemente escurridizos"<sup>33</sup>. Així, si s'estudien diverses fonts que reflexionen o teoritzen sobre el terme que ens ateny, la conclusió és que no hi ha cap definició absolutament clara i determinant, tot es torna susceptible a variar. Això sí, és evident que existeix una necessitat per definir.

Aquesta necessitat, ha estat present des dels anys 60, quan el terme es torna recurrent en l'àmbit de les arts plàstiques i visuals. De fet, la paraula instal·lació es torna fonamental per entendre l'art de l'última meitat del segle XX. En un intent per definir el concepte, Josu Larrañaga determina que la instal·lació "no és más que una de las posibilidades expresivas nacidas de las extraordinarias transformaciones del arte de las últimas décadas"<sup>34</sup>. En aquest sentit, el seu implantament té molt a veure en un entramat d'aportacions que podem contemplar com els antecedents més immediats. Amb açò ens referim al replantejament radical de l'art, a la inadequació de les classificacions tradicionals, a les reconsideracions de l'espai en relació amb l'artístic, a les reconsideracions dels límits entre art i vida, a la impugnació de l'objecte artístic, a la crítica a les condicions de la seua presentació i, a més, a la mediació que es dona entre l'entramat cultural i el públic.

Tanmateix, no ens correspon ací estendre'ns més en aquests aspectes generals respecte als antecedents o a les problemàtiques entorn possibles definicions. Ens interessa concretar en la instal·lació immersiva, i amb aquesta intenció és impossible fer referència al nostre context sociocultural de l'època postmediàtica. L'estratègia dels mitjans de comunicació, xarxes socials i, en definitiva, tot aquest entramat que configura l'època postmediàtica que vivim, apunta a produir un alt grau de sensació d'immersió en qualsevol àmbit de la nostra quotidianitat. La immersió, ja referenciada durant l'anterior bloc, és sense cap dubte la clau per a qualsevol comprensió del desenvolupament dels mitjans. Aquest efecte al qual

---

<sup>32</sup> SÁNCHEZ, Mónica, "Los límites de la instalación. Una perspectiva desde el paradigma de la complejidad" en *Tendencias del arte, arte de tendencias*, Cátedra, Madrid, 2004, p.207.

<sup>33</sup> *Ibidem*. p. 199.

<sup>34</sup> LARRAÑAGA, Josu, *Instalaciones*, Nerea, San Sebastián, 2001. p.8.

estem sotmesos, en la majoria dels casos és mentalment absorbent i implica, doncs, un canvi, un passatge d'un estat mental a un altre. Es caracteritza per una disminució de la distància crítica cap a l'entorn. Òbviament, no es tracta simplement d'una relació de "o una cosa o l'altra", entre la distància crítica i la immersió. Menys encara quan contextualitzem aquest concepte en un àmbit expositiu. En aquesta relació, multifacètica, els dos conceptes estan íntimament entrelaçats, són dialèctics i en part contradictoris, i certament depenen en alt grau de la predisposició de l'observador.

En aquest sentit, Claire Bishop<sup>35</sup> destaca el paper de les instal·lacions com a constituïdores d'un gran avanç en l'esfera de la pràctica artística gràcies a les seues capacitats d'immersió. El que destaca és el fet que l'espectador s'hi troba encarnat, conscient de la seua corporeïtat, i de fet, fa referència una exploració sensorial i motora vinculada a, a més de la visió, altres sentits com el tacte, l'olfacte i el so. No obstant això, realment, la majoria de les instal·lacions tenen una orientació totalment visual. Pocs artistes utilitzen l'olfacte o el so si no té un component de vídeo, i pel que fa al tacte, per les restriccions que solen tindre els espais expositius, tampoc. Es mira, però no es toca. D'altra banda, podem afegir, que l'acte de poder entrar-hi, un aspecte clau per a l'autora, no ha de per què significar, exactament, una experiència diferent de la d'observació d'un quadre. Sovint, el que ocorre, és que hi entrem per observar una sèrie d'objectes disposats arreu de l'habitació mentre caminem entre ells.

Una de les dificultats davant les quals ens hem trobat és, precisament, fugir d'aquesta concepció d'instal·lació no-immersiva partint de l'elaboració d'una sèrie de vint-i-quatre peces de caràcter escultòric i amb una presència rotunda en sí mateixes. Unes obres que, inclús, podem percebre-les de forma individual i que, de fet, expliquem de forma detallada el procés de la seua elaboració en un apartat posterior. Malgrat el que semblava un plantejament erroni per abastar els conceptes que més ens han anat interessat, creguem que el resultat ha estat totalment satisfactori i hem aconseguit allò que ens vam proposar des d'un principi. Des de l'efecte immersiu s'ha passat a l'efecte interactiu entre l'espectador i la mateixa instal·lació. Evidentment l'espill ha estat fonamental, tant per l'efecte d'ingravedesa de les peces de marbre o per la funció unificadora de totes elles en forma de paisatge artificial, com per l'efecte de corporeïtat que ha causat a l'espectador trobar-se reflectit entorn les peces en el que sembla una finestra a un altre món.

És curiós com el canvi de posició, i per tant de perspectiva, d'un objecte tan quotidià com és un espill, provoca en la persona un efecte entre sorpresa, fascinació i estranyesa, almenys en l'entorn expositiu on ens hem mogut. Potser

---

<sup>35</sup> COULTER-SMITH, Graham, *Deconstruyendo las instalaciones*, Brumaria, Madrid, 2002, p. 39.



és per què hi estem acostumats a veure'ns reflectits d'una altra manera i en un altre context. Normalment, quan observem una obra d'art en espais com museus o galeries, percebem una distància massa gran que ens fa sentir alienats del que se'ns està exposant, encara que parlem de nosaltres mateixos en algun sentit o altre. En canvi, en el cas de la nostra obra hem observat un fenomen interessant en l'enregistrament, per part del públic, arreu de les xarxes socials. Un cúmul de selfies, tant en la mateixa exposició *Stoned*, a Area72, com en tots aquells espais on s'ha exposat obra originada del mateix procés.



**Figura 59.** Collage de Selfies extrets de les xarxes socials. @albertofejoo, @juliapanades, @hello\_marc, @rocherms, @mreme\_silvestre, @miarevuelta.

## 5 Stoned com a introspecció.

Darrere de les pedres estratègicament distribuïdes sobre espills i el vídeo que juga amb aquesta imatge dual extreta del reflex, hi ha una amalgama de reminiscències autobiogràfiques a les quals volem fer referència a continuació. Hem comprovat que, després d'una sèrie d'aprenentatges obtinguts al grau de belles arts i amb una tècnica ja depurada en diferents disciplines, som incapaços de realitzar obra alienada conceptualment del que som. Però, sobre identitat se n'ha parlat molt, i no anem a fer ací un contrast de teories que aborden la problemàtica de la seua construcció. I és que aquestes reminiscències han estat una cosa més instintiva que premeditada. No obstant això, volem manifestar la nostra percepció sobre la identitat per deixar clar que no es tracta de vanagloriar-se de cap identitat personal exclusiva.

Les persones, al llarg dels nostres processos de socialització i d'aprenentatge anem construint progressivament la nostra identitat individual, partint d'aportacions diverses i fruit de la història personal de cadascú. Però sempre es definirà des d'un context, que dependrà més del social que de l'individual. Alguns teòrics apunten que aquesta identitat concebuda com individual, que també se la pot conèixer com a identitat personal, realment no existeix. L'únic que es podria concebre, en tot cas, és una identitat social. Així doncs, *"Por muy rica y compleja que sea la imagen que los individuos tienen de sí mismos en relación con el mundo físico y social que los rodea, algunos de los aspectos de esta idea son aportados por la pertenencia a ciertos grupos o categorías sociales"*<sup>36</sup> tal com assenyala el psicòleg nord-americà Tajfel, conegut per ser el principal desenvolupador de la teoria de la identitat social.

Cal assenyalar abans d'avançar en aquest punt, que aquesta teoria de la identitat social ha continuat el seu desenvolupament en les últimes dècades a partir de la teoria de l'autocategorització (del psicòleg anglés John Turner). I són moltes veus que en la contemporaneïtat del segle XXI segueixen donant les seues aportacions. Una d'interessant és la de Russell Spears quan renuncia a la polaritat personal-social introduïda per Tajfel, enfront de la d'individual col·lectiva. Segons ell, la denominació d'identitat social com a identitat col·lectiva, suggereix que l'autocategorització (que sorgeix de l'autodefinició) individual, no és social, i açò és un error.

---

<sup>36</sup> TAJFEL, Henri, *Grupos humanos y categorías sociales*, Herder, Barcelona, 1984, p. 255.

A partir d'aquesta idea d'identitat col·lectiva, constituïda des de la identificació i la comparació amb altres, la introspecció duta a terme té relació directa en un context, en un lloc determinant i un moment concret. Ens situem en l'experiència de qui ha nascut a finals del vuitanta i ha començat la seua adolescència cap al 2000. Qui ha crescut dibuixant amb el que trobava per casa els seus personatges preferits de bola de drac, de qui s'imaginava al planeta *Namek* lluitant contra *Freezer* redolant sobre els muntons de xufes del seu avi. Ens situem en l'experiència de qui amb els amics passava hores i hores sobre la moto amunt i avall de la carretera de Barcelona que recorre els pobles de l'horta nord, motos que tunejaven com volien, al gust de cadascú. De qui va fumar els seus primers porros a les séquies de l'horta. De qui, com molts de la seua generació, prompte va deixar de banda els estudis i es va posar a treballar. Anys més tard tornaria a reprendre els estudis amb el batxillerat artístic, tornant a agafar el llapis i el paper amb els quals, amb tot l'entusiasme del món, havia creat tants mons. Així, fins al dia d'avui, creant mons artificials i treballant a tota velocitat, totalment immers.

El títol de les obres naixen d'aquestes reminiscències precisament. La primera instal·lació que hem vist, parteix d'una peça que vaig realitzar anteriorment titulada *GoldFreezer*. *GoldFreezer* és el nom de *Freezer* en la seua última transformació; es tracta del malvat per insígnia del manga *Bola de Drac*, la sèrie per antonomàsia de la meua infantesa i adolescència emesa, en format anime, per tv3. No explicaré més enllà el personatge perquè tampoc aporta molt. Són tan sols aquest concepte de transformació i els seus colors púrpura i daurat que em van dur a titular la primera peça on vaig emprar l'ús de la pintura tuning d'aquesta manera. La transformació d'un personatge, que ací serveix com a metàfora de la transformació de la meua producció artística, ha sigut objecte d'estudi per teòrics com Joseph Campbell. L'obra més influent de l'autor, *The Hero with a Thousand Faces (El héroe de las mil caras)*, ha influenciat, per exemple i per tenir un exemple ben popular, en el director George Lucas i la saga *Star Wars*. El seu concepte de *monomite*, per explicar aquesta transformació, ha influenciat també en pel·lícules com *Matrix*, *Batman*, *Indiana Jones* i, inclús, la pel·lícula de Disney *The Lion King*.

**Figura 60.** Fotograma de la pel·lícula *La resurrecció de Freezer*.



**Figura 61.** Goldfreezer, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 36 x 53 x 16 cm.



La segona instal·lació parteix de la sèrie *Haze*. *Haze* és el nom de la varietat híbrida de marihuana 100% sativa més coneguda i cultivada al món. Aquest caràcter híbrid i a la vegada pur és el que ens va impulsar a nomenar així unes peces caracteritzades per les seues cares rugoses, policromades, contrastades amb les seues cares totalment polides, llises, de color natural de la pedra de Calatorao. Així mateix, la pedra de Calatorao, o marbre negre de Calatorao, és un material constituït per calcàries negres, que gràcies al bon polit que adquireixen són apreciades com marbre. Un híbrid, doncs, que aconseguix cert grau de puresa.

**Figura 62.** Vista de la instal·lació formada a partir del model de peça *Haze*, en *Stoned*.

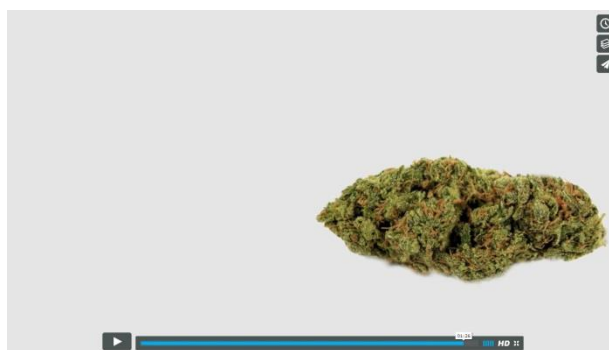


**Figura 63.** Cultiu indoor de cànnabis.

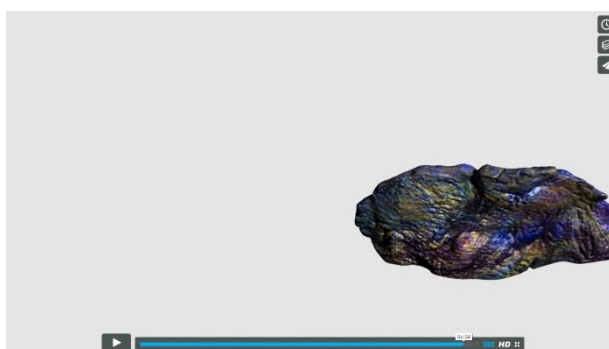


Per últim, el vídeo realitzat on el caràcter sòlid i estàtic de la pedra s'esvaeix, on van succeint-se una sèrie de moviments, formes i tensions, s'anomena *Mandanga*. Tot i que en cap diccionari normatiu defineix mandanga com a marihuana, aquest és el significat que se li atribueix de manera més extensa i popular. El vídeo, a més, amaga una imatge en flaix que remet al nostre imaginari i intencions, una pedra que passa per mil·lèsimes de segon en un cogoll enorme.

**Figura 64.** Captura de pantalla de *Mandanga I*.



**Figura 65.** Captura de pantalla de *Mandanga II*.



L'últim que ens quedaria per comentar és com ha influït el *tuning* en aquest treball. El *tuning*, en línies generals, és la modificació del rendiment o l'aparença d'un vehicle. Però quan s'utilitza en Espanya el terme *tuning*, es fa referència més aviat a una moda que podríem dir, va marcar tota la dècada del 2000 en el món de l'automòbil. Va començar a posar-se de moda d'una manera força intensa al començament del 2000, quan vivíem una època de bonança econòmica i molts podien permetre gastar-desenes de milers d'euros en personalitzar el seu cotxe. Ací es tractava pràcticament de cridar l'atenció. En el *tuning* existeixen més d'una dotzena d'estils arreu del món, i el que caracteritzava aquesta època era particularment el *tuning* barroch. La intenció era, al cap i a la fi, fer un *showcar*. Tot devia ser cridaner i els cotxes, amb quilos de massilla a sobre per fer possible aquelles formes impossibles, amb pintures estridents, llantes cromades desproporcionades, etc., acabaven sent poc útils per al dia a dia. Però això feia igual. Es tractava d'un tipus de cultura, d'adoració, que es manifestava en les constants concentracions i en la proliferació de revistes dedicades a aquest àmbit.



**Figura 66.** Captura de pantalla del videojoc *Need for Speed VII: Underground* (2003).

En el nostre cas particular, ens va tocar viure l'època daurada quan tan sols podíem conduir motocicletes. Igualment seguíem amb fervor la revista *Maxituning* i dedicàvem hores a personalitzar, amb els pocs recursos que teníem, els nostres vehicles. La manera més fàcil i econòmica de personalitzar era realitzar nosaltres mateixos la mà d'obra de xapa i pintura, i així va ser com coneguèrem les tècniques i materials que s'empraven en el món del *tuning* i ens van tornar hàbils en la matèria. Era tot un món, inclús els videojocs de carreres

de cotxes amb què solíem passar el temps mort tenien l'opció de tunejar al nostre gust amb un ventall amplíssim de possibilitats.

Aquest mode de vida dedicada a la personalització, va entrar en decadència a finals de la dècada quan comença la recessió econòmica deguda a l'explosió de la bombolla immobiliària. Els tallers comencen a abaixar les persianes, les revistes especialitzades van desapareixent a poc a poc i cada cop es veuen menys cotxes tunejats als carrers. Un declivi que acaba pràcticament en la mort del moviment amb l'aprovació, el 2010, d'una nova llei de reformes que posa les coses molt més difícils per homologar certes modificacions, i més especialment, a modificacions típiques del que coneixem com a *tuning barroc*.



Figura 67. Pòster adjunt a la revista *Maxituning* Març 2005.

Amb l'ús de la pintura *tuning*, que en aquests moments gairebé sols pot compar-se per internet, fem un petit homenatge a aquesta època i a allò que ens va definir en algun moment i que va ser incentiu creatiu en una època on la meua vida es desenvolupava, quasi exclusivament, a partir de motos i canuts entre séquies. Tot i que actualment es parla d'aquella època del *tuning* amb certa vergonya pel seu caràcter tan voluptuós i exhibicionista, confessem que darrere de la nostra decisió per fer ús d'aquest material també hi ha una certa enyorança, per al moment que personalment vam viure, a la ignorància davant les preocupacions de la vida adulta. La pintura *tuning*, a més, ens aporta un munt de possibilitats per reforçar aquest caràcter artificial que tant ens interessa i que tan bé funciona sobre la rugositat del marbre al natural, sensacions que s'intensifiquen en el reflex de l'espill.

Cal assenyalar i deixar ben clar, que aquestes referències a aspectes autobiogràfics, d'experiències pròpies, es contemplen des del "jo" adult. Això no obstant, hi fem referència perquè pensem que han estat clau en la conformació d'una manera de ser i, per descomptat, d'una manera de fer. A continuació dediquem un subpunt a indagar i desenvolupar una mica més extensament el que ens ha dut a titular dues obres amb títols vinculats a substàncies psicodèliques. L'experimentació d'un estat ingràvid artificial.

## 5. 1. Un estat ingràvid artificial.

Alguns dels articles de premsa que van sorgir sobre l'exposició *Stoned*, parlaven de paisatge còsmic, de camp de pedres filosofals, o inclòs d'imatges extreïtes de la missió espacial Apolo11.<sup>37</sup> Tot apunta al fet que l'exposició, en efecte, va crear un espai d'immersió on l'espectador es trobava en un paisatge diferent, desconcertant, irreal, artificial. *Stoned*, el títol de l'exposició, fa referència a un joc de paraules que parteix de stone, o pedra, per passar a la paraula *stoned*, estar col·locat. D'aquest efecte d'ingravedesa que provoquen algunes drogues fluïxes com la marihuana, va parlar extensament Charles Baudelaire en el seu llibre, de caràcter confessional, *Los paraísos artificiales*<sup>38</sup>. En aquest assaig, publicat per primera vegada el 1860, l'autor tracta l'estat sota la influència de l'opi i l'haix i com aquestes substàncies permetien una progressiva escapada de la condició humana que culminava en un ideal artificial. Per a Baudelaire no tenia massa sentit cercar recompenses de forma diligent com treballar, conrear, escriure, crear, etc., si podíem accedir al mateix paradís quasi de forma immediata.

Alguns autors han assenyalat la juxtaposició feta per Baudelaire entre l'esteticisme i l'ascetisme<sup>39</sup>. El caràcter religiós en la seua obra radica en la fascinació per "*una experiència misteriosa que ens posa en contacte amb realitats i estats superiors (ja sigui un nou cosmos, la Bellesa absoluta, el paradís de la infància perduda, etc.)*"<sup>40</sup>. De fet, les objeccions d'aquest poeta i assagista tenien una base ètica i religiosa seriosa, tant que pocs anys després de la seva mort, la denominació paradisos artificials (originària de l'alternativa a paradís bíblic d'un tercer cel i al paradís terrenal de l'Edén) va passar a designar genèricament a totes les substàncies psicoactives conegudes, fins que es va imposar, ben entrat el segle XX, un altre genèric no tan literari: la droga.

---

<sup>37</sup> SALANOVA, Marisol, "Ingravedez transparente", *setmanari cultural Posdata – Levante*, 23 d'abril de 2016, València, p.7.

<sup>38</sup> BAUDELAIRE, Charles, *Los paraísos artificiales*, Akal, Madrid, 2000.

<sup>39</sup> TOLLINCHI, Esteban, *Los trabajos de la belleza modernista 1948 – 1945*, Universidad de Puerto Rico, San Juan, 2004, p. 170.

<sup>40</sup> BORRÀS, Laura, *Les poètiques catalanes del segle XX*, Editorial UOC, Barcelona, 2008, p. 134.

Però Baudelaire no va ser el primer ni l'únic que va teoritzar sobre l'haixix. Hugh Ludlow, un escriptor americà contemporani al poeta francès, es mostrava entusiasmada amb els seus efectes. Segons ell no calia invertir en cap viatge; amb una mòdica quantitat de substància era possible recórrer tota la terra. Certament, l'haixix realça la percepció i magnifica els sentits. Però aquesta mena de màgia subalterna, segons Baudelaire, no arriba a produir en els qui recorren a ella res de nou, excepte una exageració del que és natural. Siga com siga, les drogues van descobrir un ventall de sensacions més intenses, més íntimes (no per això més reals). I, si tenim en compte que la concepció de l'ànima, present des de Kant, es construeix a força de sensacions, doncs, la idealització estava servida. El paradís artificial es va identificar amb un paradís sensorial i sensual.

En aquest sentit, Ernst Jünger, en el seu llibre *Acercamientos: Drogas y ebriedad* (1970), on relata experiències pròpies amb el consum de drogues, encunya el terme *psiconauta*: terme per referir-se al navegant de l'ànima. Abans, William Burroughs, reflexiona en llibres com *Yonqui* (1953), escrit sota el pseudònim i de caràcter autobiogràfic, sobre la realitat com un model d'exploració més o menys constant. Les drogues únicament canvien momentàniament aquest model d'exploració i veiem una realitat diferent (per ell no existeix realitat vertadera o real). Seguint amb aquesta reflexió sobre el real, el químic suís Albert Hofmann, a propòsit dels seus experiments amb LSD, afirma que allò que solem anomenar la realitat no és en absolut una cosa fixa, sinó més aviat una cosa ambigua, o dit d'una altra manera, que no hi ha només una realitat única sinó moltes, cadascuna de les quals abasta així mateix una consciència diferent del jo.

Tots aquests autors citats, d'una manera o altra s'han meravellat d'aquest estat d'ingravedesa assolit artificiosament. Una relació que dista molt de la políticament correcta en l'actualitat. Però, segons el filòsof contemporani Slavoj Žizek, aquesta concepció vigent té prou d'inconsciència, o si no, d'hipocresia, perquè, segons les seues idees, tots som uns drogoaddictes encoberts<sup>41</sup>. La seua idea de realitat és una realitat desproveïda de sentit, per la qual cosa, cal desplaçar l'home a la realitat virtual o fantasmàtica (únic lloc on se li pot alliberar de l'amarg sentit de l'existència). I tan sols queda el mandat del gaudi. Gaudir és obligatori i no fer-ho genera culpabilitat. Trobem café sense cafeïna, crema sense greix o, inclús, la realitat virtual com a realitat sense realitat, la guerra sense guerra i la política sense política. Tot està permès, un pot gaudir de tot, però desproveït de la substància que el fa perillós. Així doncs, a tall de cloenda, citant la pregunta suscitada a partir de l'estudi d'aquest filòsof per part de Alfredo Lucero Montaña: *¿por qué no, en lugar de percibir "lo real", tomar drogas que exciten la mente?*<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> "Ecology - A NEW Opium for the Masses" Conferència en línia. Slavoj Žizek. [https://www.youtube.com/watch?v=fi57r\_JByNE] [última consulta 30/06/2016]

<sup>42</sup> LUCERO-MONTAÑO, Alfredo, Slavoj Žizek: L'enfant terrible de la filosofia, article en línia [http://aluceromontano.tripod.com/id46.html] [última consulta 01/07/2016]



## 6 Procés de l'obra presentada.

Aquest paisatge o paradís artificial final que forma l'exposició *Stoned*, ha tingut un procés que, després d'idear-se, s'inicia amb un viatge. I no en sentit figurat. El primer pas és el viatge a la pedrera per seleccionar el material. Abans d'entrar en detall però, volem fer referència al nostre mètode de creació basat en la sèrie com estratègia creativa. Una metodologia amb moltes variants i maneres de procedir que Natividad Navalón exemplifica, desenvolupa i raona en la seua tesi doctoral *El concepto de "serie" como método de creación escultórica*<sup>43</sup>. Aquest mètode ens interessa en el sentit que ens serveix com a limitador en un context on les possibilitats combinatòries d'un vocabulari artístic és extremadament extens. La repetició d'un model, és doncs, una eficaç autolimitació que permet concretar un llenguatge i aprofundir, alhora, les problemàtiques plantejades que, d'altra manera, possiblement passarien inadvertides.

Però amb model, no ens referim tant a un prototip, un original, del qual partir (aquesta seria una de les tantes possibilitats existents), sinó més aviat a un denominador comú més vinculat a l'aspecte conceptual. Es tracta d'una idea genèrica a partir de la qual treballar i elaborar elements. Així, el tipus de model amb què ens hem basat, és el model com a conjunt d'especificacions, que permet incloure termes com la similitud, l'homogeneïtat, la proporcionalitat, la semblança, etc. Nosaltres, aquesta idea genèrica, l'hem desenvolupat a partir d'un concepte o funció de l'obra i d'un llenguatge que partia d'uns recursos formals i materials comuns. El resultat, un conjunt d'obres generades seqüencialment relacionades totes elles entre sí.

Les peces que formen la instal·lació 1 parteixen del model *Haze*, mentre que la instal·lació 2, del model *Goldfreezer*. Al vídeo *Mandanga*, la metodologia de sèrie i el tipus de model varia. El model són peces ja creades, amb totes les particularitats que de manera individual comporten. Així doncs, es tractaria d'un model del qual partir mitjançant una mena de mimesi. Però el procediment canvia, tal com veurem ara més avant. El procés de mimesi parteix de la fisicitat de l'objecte escultòric fet en talla per traslladar-se a la virtualitat del modelatge 3D. A continuació detallem pas per pas, el procés de la seua realització.

---

<sup>43</sup> NAVALÓN, Natividad, *El concepto de "serie" como método de creación escultórica*, tesi doctoral dirigida per Román de la Calle, Universitat Politècnica de València, València, 1988.

- **Elecció del material petri. Viatge a la pedrera.**

Comencem amb un viatge a Calatorao, poble saragossà que dona nom a la pedra extreta de les seues pedreres: recorrem 300 km (3 hores) d'anada i 300km (3 hores més) de tornada, armats amb aigua, cisell, martell i taulons i un bon furgó de càrrega. Entre les hores d'anada i de tornada transcorren altres en què el treball és incessant, impossible de realitzar si es va tot sol. És el pas de l'elecció de la matèria protagonista de tota la nostra producció, un pas importantíssim que personalment és el més difícil i alhora emocionant, coneixes les formes a partir de les quals treballaràs.

La pedra que ens interessa en la nostra producció és una pedra que conserve la seua rugositat natural. No volem que estiga tallada a forma de cubs ni per diferents cares del volum, i, encara que ens decidirem, manar a tallar pedra de la pedrera seria econòmicament impossible d'assumir. Ens interessa la rugositat per la seua naturalitat i les aportacions que ens pot donar en el moment de la policromia del material. Per altra banda, un aspecte clau per triar aquesta pedrera i no altra, és la pigmentació del mineral. La pedra de Calatorao és un marbre que balla entre tonalitats grises i negres, uns colors molt interessants per posar-los en contrast amb la pintura automobilística que posteriorment posem. Calatorao és la localització més propera d'on podem adquirir pedra d'aquestes tonalitats.



**Figura 68.** Pedrera de Calatorao, Saragossa.

A l'esforç que implica l'estança de gairebé un dia complet a la pedrera (sortir ben prompte és fonamental, així com el fet de mantenir-se hidratat i tenir una bona font calòrica quan és tardor o hivern) sé li suma una altra important. A més de les hores seguides localitzant, seleccionant i carregant pedres, tindre tots els sentits atents per l'elecció de peces requereix un esforç extra. És un viatge dur i repetir-lo per la mala elecció, descoberta una vegada al taller, seria tot un fracàs i un pas enrere. És fonamental, doncs, saber veure i reconèixer la qualitat. El problema radica en què si la pedra no està tallada, és molt difícil esbrinar-ho. Ací

no val tirar un poc de líquid i prou. A més de tirar-li aigua de manera abundant i pegar-li alguns cops amb martell per identificar el so que determina la compacticitat, haurem de tindre molta intuïció i una bona experiència per seleccionar, on el sentit visual, tàctil i sonor tenen un paper de pes. Per últim, la imaginació o la projecció visual serà clau per intuir com es comportarà el color que posteriorment s'aplicarà i per intuir l'efecte del desdoblament amb l'espill i el resultat de la forma una vegada tallada, encara que siga per la base només.

- **Talla.**

Una vegada elegida la pedra, i amb les concepcions i idees ben fonamentades del que es vol aconseguir, procedim a la talla en pedra. Aquesta fase ens serveix per a la preparació de la base i, només les peces que ho requereixen, les cares que posteriorment seran polides. Hem de dir que la talla en pedra que realitzem és de procés subtractiu exclusivament: un procés de treball que construeix des de fora cap endins cercant la forma en el mateix suport que treballem. Desconstruir per construir. Nosaltres ho fem amb el sistema de la talla directa, seguint una idea i fent-la evolucionar sobre la pedra. Abans de disposar-nos a treballar, però, el més important és posar-nos l'equip de seguretat. Aquest està compost per: botes de seguretat, roba adequada que s'ajuste bastant al cos, guants de protecció, màscara antipols, proteccions auditives i ulleres de protecció. Amb la mateixa cura organitzem i condicionem l'espai per poder treballar bé.

El primer pas serà apuntalar la pedra amb taulons per a evitar una possible caiguda o moviment incontrolat. Si l'escultura conserva una posició inestable, pot vibrar durant el procés de treball i per tant desplaçar-se ocasionant problemes possiblement irreversibles. Estem, doncs, constantment apuntalant per treballar les diferents cares. Amb el segon pas ja passem a l'acció de desbast, sempre pensant bé com atacarem la pedra amb la radial segons la forma que ens interesse aconseguir. El sistema de desbast que utilitzem és el de paret amb la radial i el cisell, que consisteix a practicar talls paral·lels, no excessivament separats i a la mateixa fondària, després amb un cisell i la maça les trenquem. És un procés de desbastar molt efectiu, tant per grans volums com per zones menudes, però s'ha de tenir molt de compte amb la profunditat dels talls. És una acció que ha de ser molt precisa.

La pedra anirà adquirint la forma desitjada i per tant aniran apareixent les cares. Entre les característiques físiques que posseeix la pedra, trobem que és un material pesat, resistent però fràgil; quan realitzem un cantó en alguna part de l'escultura (sobretot a la base) la fragilitat de la pedra pot resultar-ne un problema per a la conservació. La paraula que descriu aquest trencament del cantó és descantellament i hem d'anar molt amb compte i evitar-ho. Per aquest motiu, la

base, que servirà de punt de suport de la pedra per a desdoblar-se en espills, s'ha d'escatar només les arestes per evitar el trencament en manipular-la.



**Figura 69.** Diferents fases del procés de talla en pedra.

Per a aconseguir la textura que desitgem, passem a la fase d'escatar. És l'acció que es realitza per rebaixar i rematar superfícies passant per sobre un element abrasiu. Tots ells estan ordenats segons una numeració 30, 60, 80, 120, 180, 220, 280... i com a fase final el paper de vidre d'aigua. Per aconseguir un bon escatat cal passar tots els abrasius que es troben dins l'escala per eliminar bé les ratllades, fins a arribar a l'acabat que volem. En el nostre cas anirem fins al gra 280 a màquina. Aplicant l'accessori abrasiu a la radial escatarem de manera molt premeditada. A vegades és inevitable l'ús de massilla en algun cantó o aresta, ja que l'atac a les arestes amb la radial, per molt bé que es faça, si té una fossilització, mineralització, una veta o un fil, es pot trencar lleugerament. Aleshores allí aplicarem la massilla, i la tenyirem de manera que ens sembli al color de la pedra.

Després d'escatar a màquina passem a fer-ho a mà. Apliquem el paper de vidre d'aigua mullant la pedra per eliminar les ratllades de la màquina i augmentarem el gra de 360 a 400 i finalment 600 per deixar ja el camí al poliment. Cal dir que aquest acabat ja dóna el color natural a la pedra. L'última fase és el poliment. Aquesta és una fase important pel que fa al sentit que li atorga a la nostra obra. Acoblem a la radial el disc de drap junt amb una cera especial que rep el nom de potea. La potea cal aplicar-la primer al disc de drap, tot acostant la pastilla al disc de marxa per a posteriorment passar-la a la pedra. Aquest producte junt amb la fricció del disc de drap, refina i desgasta la superfície, i fa aparéixer una lluentor perfecta. Cal tenir molta precaució seguint la direcció del gir, ja que es podria enganxar amb els cantons. L'objectiu és treballar amb la forma natural de la pedra, potenciant-la i enaltint-la i el polit provoca que el factor natural evolucione en mostrar el color natural que s'amagava dels nostres ulls.

- **Preparació de la superfície natural i rugosa de la pedra.**

Una vegada completa la fase de talla ens queda l'altra part que li donarà el sentit dicotòmic artificial que és la pintura *tuning* de carrosseria. L'aplicació de pintura serà de la mateixa forma que si pintarem un cotxe. Primerament netejarem bé amb sabó i un raspall dur la superfície rugosa fins a eliminar la brutícia. Després passarem a examinar a fons si hi ha algun tros o estella que estiguen prou solts per a haver de trencar-lo perquè la superfície siga segura. Una vegada preparada la superfície, reservem tota la pedra: En els costats on es junta la part polida amb la rugosa anirem amb molta precisió reservant i tallant amb cúter per a tapar ben a ras al registre trencat.

- **Aplicació de pintura:**

- Fase emprimació: Ens posem de nou l'equip de seguretat i procedim a la emprimació. Tenint en compte que és una superfície natural rugosa, té molta porositat per tant haurem d'aplicar una triple capa de blanc neutre en un compressor a pistola, esperem 1 hora en l'aplicació de cada capa.
- Fase color base: Una vegada emprimat, tornem a comprovar si hi ha alguna escletxa i passem a les capes base. La capa base serà la que predominara el color de la pedra. Utilitzem la pistola de pintura per a realitzar dues capes de pintura i esperem de 30 a 40 minuts entre cada capa d'acabat metàl·lic.
- Fase cos de color: Aquest pas és el que li donarà identitat a la pedra, s'haurà de tindre en compte per a visualitzar i intuir com es vora amb la imatge desdoblada sobre l'espill. Té diferents fases i són les que requereixen més tècnica, utilitzarem quatre tipus de pintura pròpies del *tuning*: Metàl·lica, iridescent, perlada i "candy".

Així doncs, aprofundim en la fase de l'aplicació de color. Primerament treballarem pensant amb la imatge, així que localitzem les direccions de la part natural trencada de la pedra per a aplicar el color amb esprais i aerògraf, ja que cal tindre punteria, precisió i molta precaució per no pintar on no devem. Els primers colors que apliquem són els metàl·lics i iridescents que són els que més cobreixen, després passarem als perlats que potenciaran la partícula metàl·lica i iridescent (la partícula perla és molt més fina que la metàl·lica) i per acabar els "candys". Candy és un tipus de pintura molt específica en la utilització del *tuning*, el nom de candy ve per caramel, el que fa és donar-li profunditat al color de forma que amb la llum creem una artificialitat molt més evident junt amb totes les capes anteriors de pintura anteriors. Els candys tenen molt poca

cobrició, actuen a manera de veladura, per tant s'ha de tindre paciència en l'aplicació de capes. En aquest punt, esperem 25 o 30 minuts en l'aplicació de capes de pintura. Finalment, apliquem una fina capa de vernís protector transparent i retirem amb molta precaució les reserves.



**Figura 70.** Peces recentment pintades al taller, gener 2016.

Ja tenim les peces acabades. Una part d'elles tenen unes cares polides per fer més evident la dualitat en què hem treballat, les altres semblen com uns meteorits amb efectes iridescent. Els dos tipus ens serviran per a crear diferents d'aquests paradisos artificials dels quals hem parlat. Tot i que en aquest punt ja la feina està molt avançada, la realitat és que encara queda molt per fer. Hem de buscar i provar amb diferents materials amb reflex espill (açò es fa paral·lelament a tot el procés, fer les plataformes volants, idear maneres d'estructurar l'espai, etc. A més per a acabar de donar-li a tot el conjunt instal·latiu una cohesió més harmònica entre tots els elements, es va decidir realitzar un vídeo a manera quasi de *statement*.

- **Procés del vídeo *Mandanga***

Per a la realització del vídeo he comptat amb l'ajuda de Jaime Asins, professional del modelatge 3D. Ha estat un treball col·laboratiu on, a partir de les nostres idees i les propostes de Jaime, hem anat decidint durant el procés. Jaime explica el procés del modelatge 3D de la manera següent:

- Modelatge Digital 3D.

El procés de treball comença amb el volum general de cada peça, seguint unes proporcions basades en fotografies de les peces reals. Per a aquesta part utilitza un tipus de programari de modelatge poligonal, Autodesk Maya.

A continuació els models passen a un altre programa, Pixologic Zbrush, aquest de modelatge digital, mitjançant el qual cada peça es detalla en l'àmbit de detall i color per semblar-se als originals.

Un cop exportades tots els models acabats de Zbrush, són importats de nou en Maya, on contruïsc totes les escenes d'animació necessàries per a cada peça. Per a aquestes escenes utilitza efectes d'animació com: animació de cambra, orbitables, canvis de textura i simulació de físiques de col·lisió.

Finalment, amb totes les escenes acabades renderitze cada escena per mes tard compondre-i postproduir-les en un programa d'edició de vídeo, Adobe Premier Pro.

## 7 Abans i després de *Stoned*.

- **Antecedents.**

*Stoned* no comença en aquell viatge a la pedrera de Calatorao pensant ja en l'exposició que poc mesos després tindria lloc. *Stoned* és fruit d'una evolució. Ja a finals del 2013, la meua producció era seriada utilitzant la pedra com a matèria primera. No fou, però, fins a 2014 que deixe al descobert la part rugosa de la pedra i la tenyisc de colors, uns colors fluorescents, potents. Les peces, però, es mostraven sobre pedestals blancs i rectangulars, sense cap tipus de reflexió al respecte. Així i tot, un primer espai expositiu, Galeria 9, ja va contactar amb mi per realitzar una exposició junt amb un altre artista, en *Abierto Valencia*. Un dels premis adquisició de l'esdeveniment va recaure sobre una de les nostres peces.



**Figura 71.** *Purple Gravity*, 2015. Pintura sintètica sobre paper. (Obra amb la que participe en l'exposició *On-paper*, 2015)

Durant els estudis de màster vaig anar investigant nous camins i conceptes a tractar, fins poder crear un dossier amb condicions. Jorge López, director artístic de Area72, en una de les activitats organitzades arran del màster, *Art Dating*, es va fixar en un d'aquests dossiers. I a partir d'aquí, doncs, com ja he contat en el punt sobre l'exposició, ha estat un no-parar.

- **Assoliments.**

Aquests antecedents mencionats de manera molt breu, contribueixen a tot un procés de superació de metes que ens hem anat imposant. Un transcurs que s'ha anat desenvolupant amb el Màster de Producció Artística de la UPV. Del màster hem après a mirar més enllà del cisell, la radial, la pintura o el marbre. Hem après a conceptualitzar i indagar el que nosaltres mateixos creàvem. I amb el màster hem tingut l'oportunitat de conèixer molts companys i aprendre d'ells. Aquesta interacció ha estat fonamental. Per una altra banda, si haguérem de destacar alguna de les activitats més significatives del màster, sens dubte serien les adjacents a *Selecta 2015*, com el *Art Dating* ja assenyalat. Aquest ha significat incentiu per a la nostra carrera professional ja iniciada. Així que agraïm



a la seua coordinació tota la seua feina, que no va ser poca. Al marge de les activitats del màster hem tingut l'oportunitat a títol individual de participar com a docent en un curs de la Universitat d'Estiu de Gandia, nomenat *Art, ciència i participació*, coordinat pel catedràtic en química Miguel de la Guardia, qui ens va contactar després de conèixer la nostra obra i la pròpia investigació. Una experiència molt gratificant. Sense estendre'm més, indique a continuació alguns dels esdeveniments que han contribuït a la repercussió del resultat del nostre treball, a la professionalització en l'àmbit de les arts plàstiques i visuals, i a la nostra complaença amb tot plegat i a tot l'assolit en els últims mesos i des de l'inici del Màster de Producció Artística:

- Premi adquisició Hortensia Herrero en l'esdeveniment organitzat per LaVac, *Abierto Valencia* 2014, amb Galeria 9.
- Exhibició de l'obra en la primera edició de *ArtMarbella* 2015, amb Galeria Punto/Área72.
- Impartició docent en el curs *Art, ciència i participació* en la Universitat d'Estiu de Gandia. Estiu 2015.
- Exhibició en Summa, fira d'art contemporani a Madrid, Setembre 2015, amb Galeria Punto/Área72.
- Participació en l'exposició col·lectiva *Geologia de l'inefable*, comissariada per WidePhoto. Junt a Alberto Feijóo, Aleix Plademunt, Bego Antón, Johan Rosenmunthe i Jordi Mitjà. Al Centre Cívic Can Felipa a Barcelona, 2016.
- Participació en la fira d'art contemporani *JustMad7*, el 2016, amb Galeria Punto/Área72.
- Primera exposició individual en una galeria d'art contemporani. *Stoned*, en Area72, València 2016.

Aquests són alguns dels esdeveniments seleccionats fins al dia d'avui, sense comptar els que no han succeït i ja estan programats. A continuació, però, volem destacar, entre els mencionats, l'exposició *Geologia de l'inefable*. Participar-hi en un projecte de les seues característiques i estar en contacte amb artistes i comissaris amb un recorregut professional tan destacable, ha estat molt estimulants i profitós.

- **Geologia de l'inefable.**

*Geologia de l'inefable* és una exposició que va tindre lloc al Centre Cívic Can Felipa (Barcelona), des del 17 de febrer fins al 16 d'abril de 2016. Es tracta d'una mostra col·lectiva que va ser seleccionada a la Convocatòria 2015 d'Arts visuals del centre. Comissariada per Widephoto, a més de comptar amb creacions pròpies, també comptava amb creacions de Bego Antón, Alberto Feijóo, Jordi Mitjà, Aleix Plademunt i Johan Rosenmunthe. Tots ells artistes joves de molt de nom, almenys en l'àmbit de la fotografia a Espanya.

L'exposició partia d'un interès per la necessitat d'una reivindicació de la matèria més bàsica, sòlida i terrenal, la pedra, enfront d'una era on sembla que els suports físics comencen a desaparèixer. Quasi tots els artistes eren fonamentalment fotògrafs, fins i tot els seus comissaris, i és entorn d'aquest mitjà que es pretenen plantejar algunes qüestions. Per exemple, s'assenyala el seu caràcter indicial i l'estreta relació amb la ciència que hui s'està revalorant, així com el seu ús com a eina primordial d'arxiu que ha desbordat els límits de l'àmbit científic per assolir l'artístic. Un dels aspectes claus per la selecció d'artistes fou l'interès d'aquests per la natura, la contemplació, la recol·lecció, la taxonomia, i el col·leccionisme.

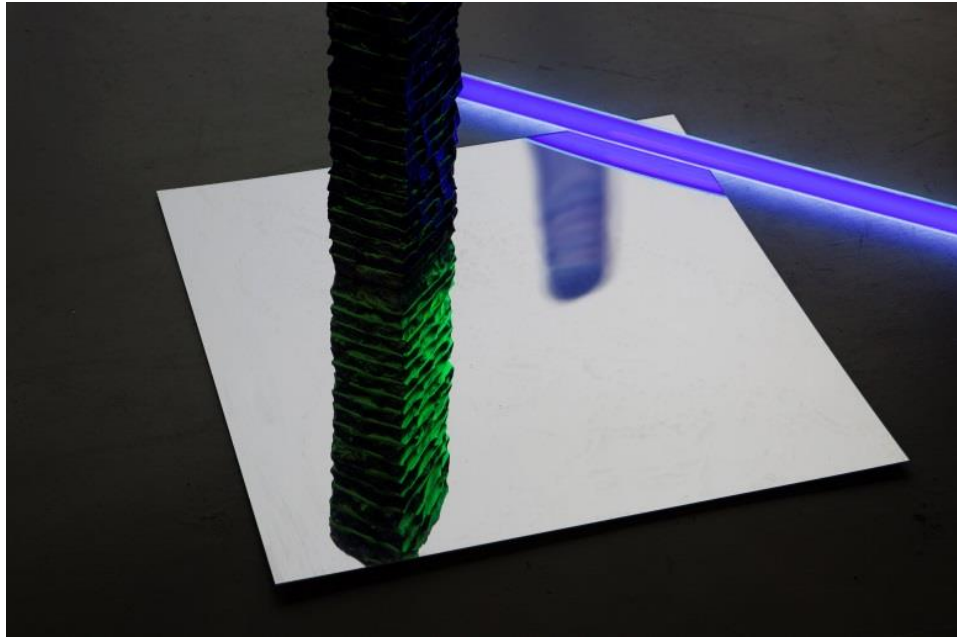
Unes pràctiques esteses en la societat contemporània no només en l'àmbit acadèmic i especialitzat, sinó també com a mera afició a través de la qual construir una mena de memòria objectual o tractar de conèixer el nostre entorn proper i llunyà. L'estudi de meteorits per exemple, desperta interès no només pel seu valor científic, sinó per l'aura de misteri que envolta tot el que ve de l'espai exterior. És així com un dels objectes més simples i coneguts, una pedra, pot tancar també l'abstracció del desconegut.

Pel que fa a la nostra participació, va ser tot arran de què els comissaris es fixaren en la nostra obra a partir de la xarxa social Instagram. Després de llegir l'*statement* de la nostra web es van decidir. Els interessava, sobretot el joc de dicotomies al qual ell també volien fer referència. A continuació es pot veure el resultat de la nostra obra a l'exposició a través d'imatges. Per veure el resultat de tota l'exposició consulteu el següent enllaç:

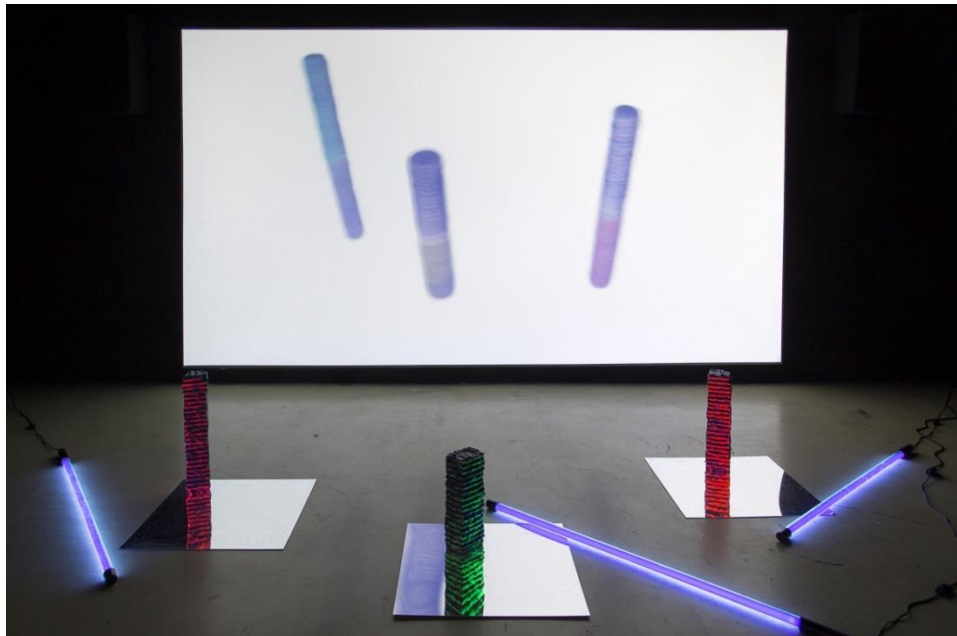
[www.flickr.com/photos/cccanfelipa/albums/72157662479041524/with/24990848322/](http://www.flickr.com/photos/cccanfelipa/albums/72157662479041524/with/24990848322/)



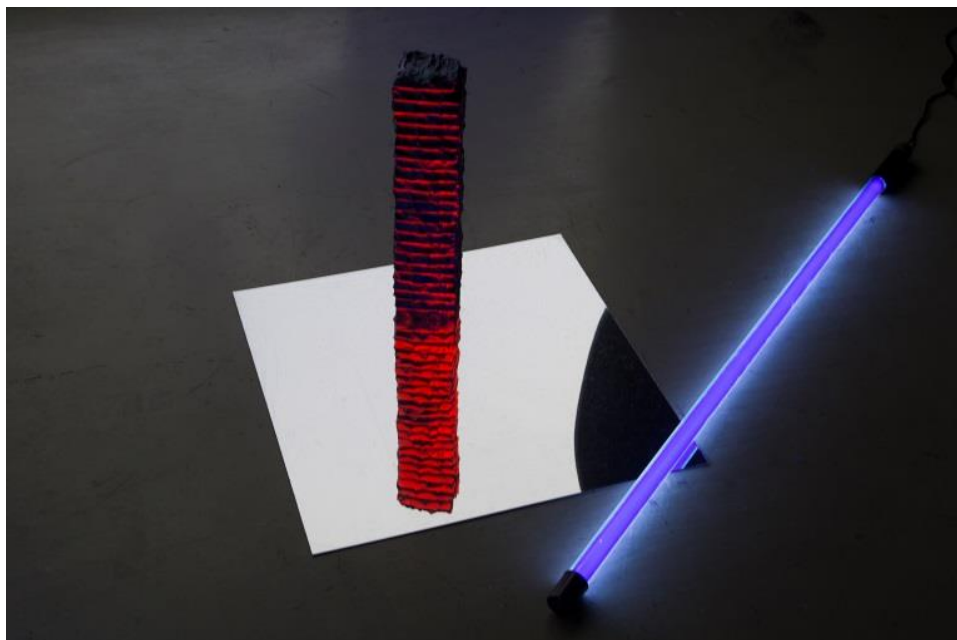
**Figura 72.** Vista de la instal·lació *zape\_1988* a l'exposició *Geologia de l'inefable*, al centre cívic Can Felipa, Barcelona, 2016.



**Figura 73.** Detall de la instal·lació *zape\_1988*.



**Figura 74.** Vista de la instal·lació *zape\_1988* a l'exposició *Geologia de l'inefable*, 2016.



**Figura 75.** Detall de la instal·lació *zape\_1988*.



**Figura 76.** Vista de la l'exposició *Geologia de l'inefable*, al centre cívic Can Felipa, Barcelona, 2016.



**Figura 77.** Inauguració de la l'exposició *Geologia de l'inefable*, al centre cívic Can Felipa, Barcelona, 17 de febrer de 2016.

- **Difusió en premsa.**

L'exposició de Geologia de l'inefable, ha tingut gran repercussió en premsa, sobretot en l'àmbit català. Però ara, ja quasi per finalitzar, farem menció a la difusió en premsa que ha tingut part d'aquest treball materialitzat en l'exposició *Stoned*. No sabem si afegir aquest punt o no, però al cap i a la fi, la difusió és essencial perquè l'obra arribe al públic i faci la seua funció. A més a més, aquests retalls que a continuació mostrem esdevenen un reforç per a les conclusions extrems de tot plegat.

38 **CULTURAS**

Lunes 02 05/16  
**LAS PROVINCIAS**



El artista valenciano Guillermo Ros, en la exposición sobre su obra de la galería Área 72. :: LP

## «El sector del arte no es estable. Y menos en Valencia»

**Guillermo Ros Artista**

**EL ABCÉ DE LA CULTURA**

**NOELIA CAMACHO**

ncamacho@lasprovincias.es

El creador, que expone en la galería Área 72, urge a dar visibilidad a los profesionales jóvenes de la Comunitat

**VALENCIA.** Aquellos curiosos que se acerquen a la galería Área 72 de Valencia se sorprenderán con el contraste de colores de la obra del artista Guillermo Ros (Alboraya, 1988). La muestra 'Stoned', que se podrá visitar hasta el 28 de mayo se nutre de su casi obsesión por los materiales clásicos y el color para dibujar su particular frontera entre lo real y lo virtual. Producción artística aparte, este artista emergente demanda más apoyo a los creadores que están empezando, se congratula de que una galería privada apueste por sus obras y vive el presente, a la espera de una gran oportunidad que le permita afianzarse en el poco «estable» sector de las artes en la Comunitat.

¿Por qué parece que ha llenado de piedras el espacio expositivo? ¿Qué simboliza 'Stoned'?

– El público se va a encontrar un cosmos donde las piedras interactúan con su imagen y su representación. Habla del ahora, de lo que estamos viendo. Es una reflexión de la multipantalla. Es esa superación de las fronteras entre lo real y lo representado, entre lo físico y lo virtual. Utilizo la estética de internet en mis obras. Es la mezcla de materiales nobles como el mármol con una representación más tecnológica. Es una dicotomía. Mi intención es que tanto materia como imagen conformen la obra. Me interesa la actualización de esa escultura más arcaica, la trazo y juego con el tipo de pintura. Es bastante atractivo jugar con el material pétreo.

– Sorprende la utilización extrema del color.

– Es una parte muy importante. Lo que quiero hacer ese contraste entre lo natural y lo artificial. Por ejemplo, los colores que uso son pinturas automovilísticas. Algunos lo consideran una atrocidad. Hablo de colores muy hotteros, que pertenecen al movimiento 'tunning', que tiene que ver mucho conmigo.

– Exhibe en Área 72 hasta el 28 de mayo. ¿Son estos espacios privados la única alternativa para exhibir en Valencia?

– El apoyo institucional en Valencia es casi nulo y para trabajar en una galería ya tienes que tener mucha suerte. Conozco a mucha gente va-

lida que no consigue esa oportunidad. Se podría decir que ya sólo con sobrevivir de esta profesión es mucho.

– ¿Y es más complicado para los jóvenes encontrar ese hueco?

– También falta apoyo a los artistas emergentes. Hay alguna convocatoria, pero de eso no se puede comer. Debería haber algo más allá que dé visibilidad. Al final, te das cuenta que este trabajo es 'currar' mucho y estar en el sitio adecuado en el momento adecuado.

– ¿Se gana la vida con su faceta artística?

– Ahora mismo sí que no me puedo quejar en cierto sentido. Pero estoy sobreviviendo. Se puede decir que no puedo tampoco tirar cohetes. Estoy haciendo algo que me gusta y que me llena mucho. Doy gracias por ello. Ya veremos cuando de un tiempo. Aunque no me hago esperanzas ni ilusiones. El arte no es estable. Y menos en Valencia. Aquí, apenas hay coleccionistas. No hay un movimiento artístico.

– ¿Le haría algún reproche a los gobernantes públicos?

– Yo, por ahora, no he visto que hayan hecho cosas. Hay mucho por hacer. Detrás de un artista hay un trabajo que no está remunerado. Hace falta mucho.

– Algunos se sorprenden que, pese a su juventud, tenga un dilatado currículum y ya se le pueda ver en un espacio expositivo. ¿Cómo se consigue?

– La clave, aunque suene a consejo de la abuela, es ser sincero con uno mismo y humilde en lo que haces. Tienes que dejarte de obsesiones y modas. A raíz de eso, vas a poder sacar un trabajo muy personal. Es verdad que no hace mucho que me di cuenta de esto.

– En la última edición de Abierto Valencia, una de sus obras fue galardónada y comprada por la Fundación Hortensia Herrero. ¿Vio el trabajo recompensado?

– Que aporitan por una obra de un artista emergente y que nadie lo conoce fue algo increíble. Debería ser ejemplo para muchas administraciones y entidades.

### Las editoriales de cómic buscan salidas para combatir la incertidumbre

**EFE**

**BARCELONA.** El sector del cómic en España está viviendo momentos de cambios, proliferan las microeditoriales, se diversifican los géneros para atraer nuevos lectores, mientras los webcómic siguen siendo una incógnita, una situación compleja que las principales editoriales abordan con optimismo ante lo irremediable.

Emili Bernàrdex, editor de La Cúpula, con más de 35 años de historia, explica a Efe que en lo empresarial el sector «está fanfarroneando, como el país, y como a los editores de todos los tipos, no nos puede ir mejor cuando el país va con el culo», comenta.

Sin embargo, estas penurias en la consolidación del modelo de negocio, añade Bernàrdex, contrastan con el creativo. «Posiblemente esté asociado a los tiempos de crisis, pero creativamente el cómic está explosivo, sobre todo en el mundo de las mujeres, porque hace veinte años no había casi mujeres dibujando, y ahora hay unas con un nivelazo impresionante», señala este veterano conocedor.

### El MOMA de San Francisco reabre sus puertas con ambición renovada

**EFE**

**SAN FRANCISCO.** El Museo de Arte Moderno de San Francisco (MOMA) reabrirá sus puertas el 14 de mayo tras una renovación de tres años y 305 millones de dólares (267 millones de euros) con la que busca convertirse en una galería de talla internacional y estrechar los lazos con Latinoamérica y Asia.

«Queremos expandir nuestra colección geográficamente, internacionalmente y también en lo que se refiere a representación de artistas de color. Es muy importante para nosotros el lograr eso», explica a Efe el director del museo, Neal Benezra, durante la presentación a la prensa de las nuevas instalaciones esta semana. El MOMA de San Francisco se fundó en 1935 y durante años fue el único museo al oeste de Chicago interesado en arte moderno.

Eso cuenta ahora con 16.000 metros cuadrados para exhibiciones, distribuidos en siete plantas y terrazas exteriores, a estimular el interés del público de San Francisco en el arte moderno.

Figura 78. Pàgina de periòdic amb l'entrevista a Las Provincias, per Noelia Camacho.



Figura 79. Artículo en *posdata*, en motiu de *Stoned*, per Marisol Salanova.



Figura 80. Retall de premsa amb la crítica de Rafa Marí amb motiu de *Stoned*.

## Las piedras filosofales de Guillermo Ros

El artista valenciano presenta en Área 72 la muestra «Stoned», un grupo escultórico pétreo con el que reflexiona sobre la levedad de lo virtual

08.03.2016 | 04:15

ÁLEX ZAHINOS | VALENCIA No acerquen su bisutería porque no se irán con oro de la sala. La alquimia a la que juegan las esculturas de Guillermo Ros (Mnalesa, 1988) es menos luminosa y un poco más controvertida: transforman la realidad en ficción y la traen de vuelta. «Somos ignorantes, incapaces de ver las cosas tal como son», reflexiona el profesor Juan Bautista Peiró en el texto de sala de esta exposición instalada en Área 72. El comentario nace del conjunto escultórico del artista valenciano, su primera muestra individual en una



Conjunto de esculturas sobre una malla de espejos, de Guillermo Ros en Área 72. levante-emv

Figura 81. Artículo en prensa digital sobre l'exposició Stoned. Per Àlex Zahinos. Levante.

**MAKMA** revista de artes visuales y cultura contemporánea

[Qué es Makma](#)  
[Suscripción](#)  
[Contacto](#)

PORTADA/ OPINIÓN/ ENTREVISTAS/ EXPOSICIONES/ TEATRO Y DANZA/ CINE/ MÚSICA Y LIBROS/ CONVOCATORIAS/ NO

**LAS TONALIDADES ESTUPEFACTAS DE GUILLERMO ROS**

María Ramis

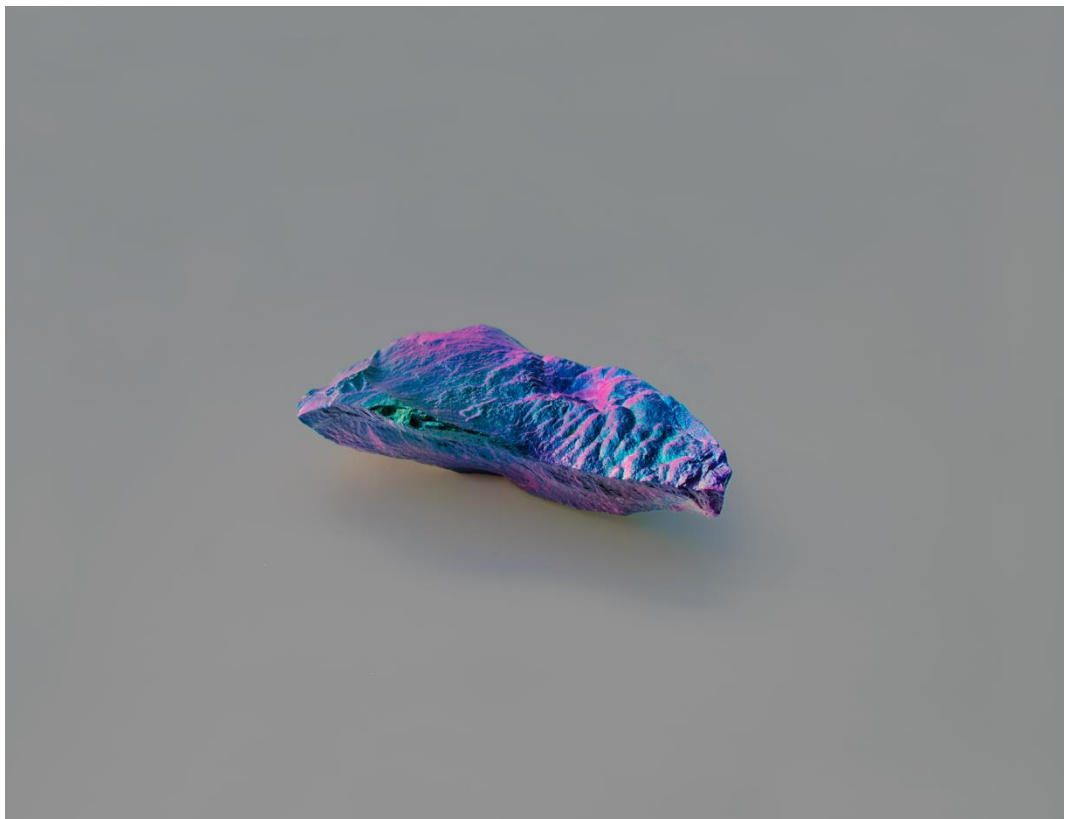
‘Stoned’ de Guillermo Ros  
 Área 72. Galería Punto  
 Av. Barón de Carcer, 37. Valencia  
 Hasta el 28 de mayo de 2016

Al bajar las escaleras de la Galería Punto, hacia Área 72, la mirada del espectador se dirige inevitablemente hacia el suelo, donde los metalizados colores de Guillermo Ros (Vinalosa, 1988) despuntan sobre las blancas paredes de la galería. En palabras de Juan Peiró “petrificados y

Figura 82. Artículo en prensa digital sobre l'exposició Stoned. Per María Ramis. Makma.

- **Noves investigacions.**

Per finalitzar aquest treball final de màster fem referència als últims projectes que estan tirant-se avant actualment. Gradualment, tenim la intenció d'avançar cap a nous camins ja un poc més distants de l'escultura instal·lativa en grans espais. Ens interessa indagar en altres disciplines com per exemple la fotografia. Les últimes peces realitzades, ja seleccionades en el concurs d'art 35, són les pertanyents a dues sèries: *Subject image* i *#nofilters*. Aquesta última també es podrà veure a Madrid a la fira d'art contemporani *Estampa 2016*. Dues sèries que indaguen en el paper de la imatge en l'actualitat i, sobretot, en la natura de la fotografia.



**Figura 83.** Fotografia digital de *#nofilters*. 55 x 60 cm.

La fotografia ens interessa en el sentit que en si mateixa podria esdevenir un paradigma de la realitat plantejada. Al cap i a la fi, la fotografia és una ficció presentada com a vertadera. Contra el que ens han inculcat sempre, a causa de la naturalesa de la mateixa fotografia, aquesta menteix sempre i és el fotògraf l'encarregat de dirigir aquesta mentida. Però la credibilitat atorgada hui en dia ja minva de forma evident donat que la presa fotogràfica ja no suposa un pas inamovible, sinó que esdevé només un primer pas que requerirà postproducció. En aquest sentit, la fotografia digital, actualment definida en píxels, té la capacitat de ser operada píxel per píxel mitjançant procediments d'actuació provinents de les arts plàstiques més tangibles i aquests s'utilitzen de manera habitual en l'edició de les imatges que imperen la nostra quotidianitat.



Enfront de la virtualitat del nostre context, tal com hem indagat en aquest treball, aquestes obres es caracteritzen per una mena de posicionament crític ineludible que ha necessitat, però, el retorn, la recuperació i l'actualització de la materialitat més primitiva per generar introspecció i discurs. I és que els objectes, en aquesta realitat, han pres un valor i una intensitat emocional diferents del passat. Així doncs, tot i indagar en conceptes intangibles com la virtualitat o en la mateixa natura de la fotografia, tampoc renuncie a l'element físic de la pedra. Que en aquestes obres tenen un paper decisiu en la creació d'una aparença descriptiva que permet traspasar els límits de la fotografia impresa i mostrar noves maneres de mirar. Essencial en un moment en què gastem tant de temps fent fotos (se'n pugen a la xarxa milions cada hora) que ja no tenim temps de mirar-les.

*Subject Image* remet a aquesta impossibilitat de mirar, definir o analitzar allò que estem veient. Una imatge de l'objecte. Un títol totalment descriptiu però amb un significat que va més enllà i pretén suscitar preguntes. Quin objecte? L'objecte es troba camuflat, i tan sols un canvi de perspectiva o moviment de la mirada el podrà descobrir. Una imatge obscura i confusa d'un relleu es troba ocupant terra i paret i pareix voler amagar-se dels nostres ulls. No és l'objecte imatge en si mateix? No és la imatge objecte?



**Figura 84.** *Subject Image*, 2016. Instal·lació amb fotografia digital impresa i marbre policromat.



**Figura 85.** *Subject Image*,  
2016. Instal·lació amb  
fotografia digital impresa i  
marbre policromat.

Seguint amb aquest joc dicotòmic entre fisicitat i intangibilitat, que suscita la relació entre la realitat i la irrealitat, la sèrie *#nofilters*, hashtag emprat per a descriure una imatge no editada, també pretén suscitar preguntes. Que té de real la imatge presentada? I en contraposició al material petri amb què dialoga? És l'element físic més real?

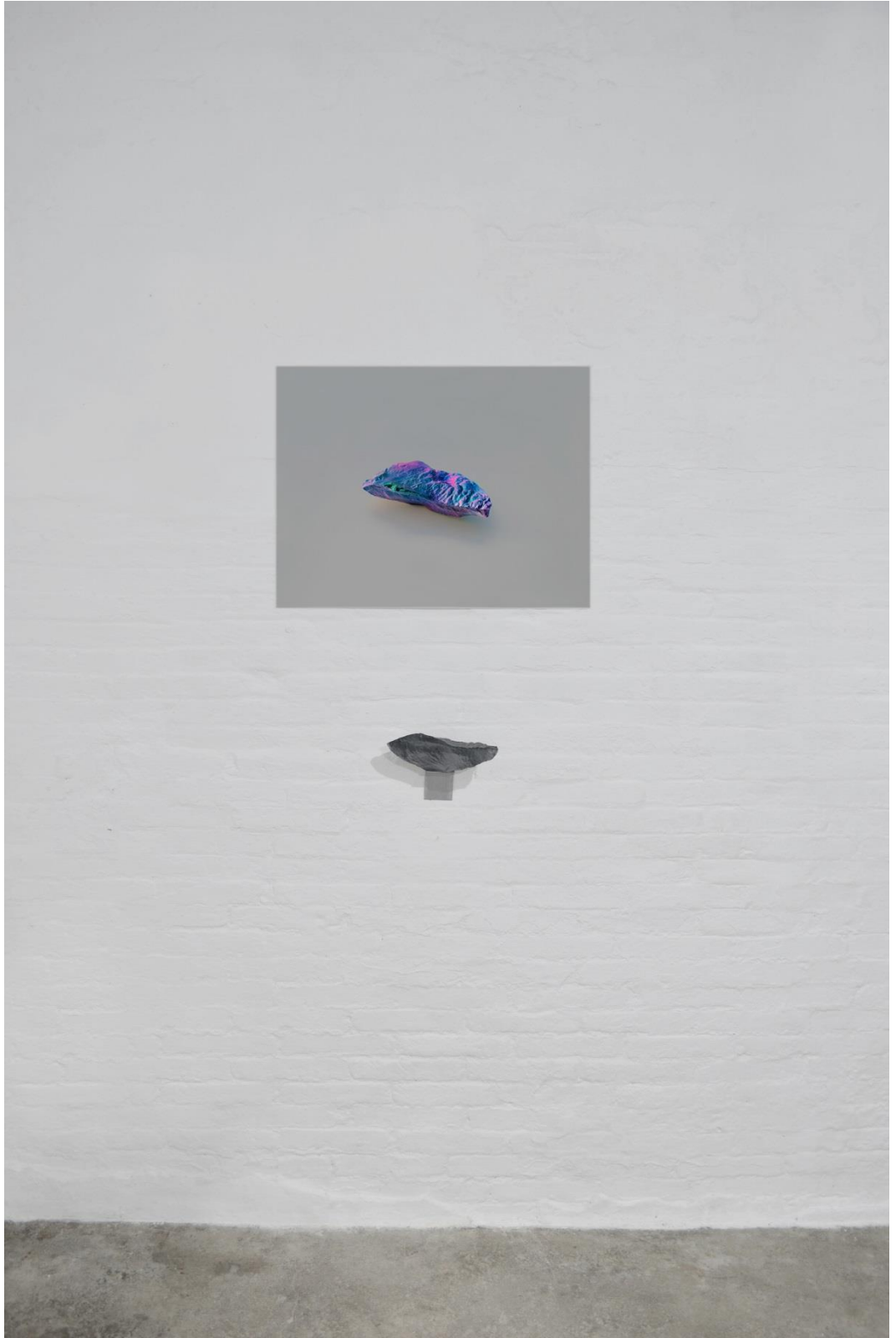


Figura 86. #nofilters.

## Conclusions

Donant per conculsa la present investigació teòrica-pràctica, i partint dels objectius plantejats en un inici, podem dir, sense més preàmbuls, que hi estem satisfets. Hem complert amb els objectius i hi hem anat més enllà. Hem pogut consolidar, organitzar i clarificar diferents aspectes indispensables per a la construcció d'aquesta proposta d'obra personal inèdita i, també, reflexionar i desenvolupar un discurs i un llenguatge artístic coherent i sincer. Hem dut a terme una investigació teòrica, pràctica, metodològica i tècnica que ha aconseguit definir el que féiem i el seu com i per què. I, per descomptat, hem estat capaços de tancar un cercle (si és que alguna vegada s'hi tanca) d'un procés artístic, però no només amb una investigació i la seua materialització, sinó amb la cloenda de l'esdeveniment d'una exposició individual en una galeria d'art contemporani. Amb açò en compleix també amb una de les intensions del Màster de Producció Artística amb què s'ha emmarcat aquest treball, la professionalització, en l'àmbit de les arts plàstiques i visuals dels seus alumnes.

Ha estat molt interessant veure com la investigació conceptual per una banda, i la pràctica, per l'altra, s'han complementat, impulsat i desenvolupat mútuament. Per mi, que mai hi havia reflexionat tan detalladament amb el perquè i el què de la meua pràctica artística, ha significat gairebé un redescobriments de l'obra. I, a més, la base ferma que consegüentment s'hi ha format arran d'aquest TFM, pensem que ha esdevingut un bon assentament a partir del qual continuar investigant i evolucionant amb un treball constant amb l'ànim i l'esforç que sempre ens ha caracteritzat. Amb tot plegat, doncs, ha significat tot un viatge experimental molt positiu, això si, amb més enteresa i consciència que aquells viatges propis dels *psiconautes* de Ernst Jünger. Un viatge que no comença fa nou mesos amb el viatge a la pedrera, sinó amb l'inici del Màster de Producció artística, o potser abans.

Amb els assoliments presents i els que estan per vindre, tot indica ara un bon rumb, i la motivació no ens falta. Sembla que, d'ençà de la primera col·laboració amb la galeria ara fa un any, hem avançat favorablement. Però açò no es deu només a una persona. Tot i que no és pròpiament una conclusió, m'agradaria acabar donant les gràcies. Perquè he d'agrair a molta gent que aquest treball es concloga així, d'una manera tan satisfactòria. Gent que, d'una manera o altra, ha viscut aquest projecte, ajudant-me a fer d'ell el que és. Com mon pare que s'ha deixat l'esquena en els viatges a la pedrera o tots aquells companys de professió, amics, que m'han donat el seu suport. Incloent l'equip de Galería Punto. Però sobretot a Juan B. Peiró per estar present en cada pas que donava, per saber obrir-me els ulls en els moments claus i per l'eloqüència i sinceritat de les seues crítiques, tan necessàries. També per la paciència en totes eixes pròrrogues de temps inevitables per l'acumulació de treball, i per, tot i així, confiar amb mi, i amb la meua feina, arribat al punt de participar-hi activament. Per últim a Irene, la persona que possiblement coneix millor el meu treball. Sempre ha estat al meu costat, i és la persona amb qui confie cada decisió, per molt mínima que siga, del meu procés.

## Bibliografía

### LIBRES

- BALTRUSAITIS, Jurgis, *El espejo*, Maraguano, Madrid, 1988.
- BARTHES, Roland, *Mitologías*, Siglo XXI Editores, Madrid, 1999.
- BAUDELAIRE, Charles, *Los paraísos artificiales*, Akal, Madrid, 2000.
- BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y simulacro*, Airós, Barcelona, 1987.
- BAUDRILLARD, Jean, *La transparencia del mal*, Anagrama, Barcelona, 1995.
- BAUDRILLARD, Jean, *El intercambio imposible*, Cátedra, Madrid, 2000.
- BAUDRILLARD, Jean, *El sistema de los objetos*, Siglo XXI Editores, Madrid, 2004.
- BELTING, Hans, *Florenia y Bagdad. Una historia entre oriente y occidente*, Akal, Madrid, 2012.
- BERMAN, Marshall, *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*, Siglo XXI Editores, Madrid, 1988.
- BOZAL, Valeriano, *Mímesis, las imágenes y las cosas*, Visor, Madrid, 1987.
- COULTER-SMITH, Graham, *Deconstruyendo las instalaciones*, Brumaria, Madrid, 2002.
- DANTO, Arthur C., *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*, Paidós, Barcelona, 1999.
- DEBORD, Guy, *La sociedad del espectáculo*, Pre-Textos, Valencia, 1999.
- FONTCUBERTA, Joan, *El beso de judas: fotografía y verdad*, Gustavo Gili, Barcelona, 1997.
- FREEDBERG, David, *El poder de las imágenes*, Catedra, Madrid, 2009.
- GIANNETTI, Claudia (ed.), *Media Culture*, ACC L'Angelot, Barcelona, 1995.
- GIANETTI, Claudia (ed.), *Ars telemática: telecomunicación, Internet y ciberespacio*, ACC l'Angelot, Barcelona, 1998.
- GIBSON, Williams, *Neuromante*, Minotauro, Barcelona, 2005.
- GOSZTONYI, Alexander, *Der Raum: Geschichte seiner probleme in Philosophie und Wissenschaften*, Alber, Munich, 1976.
- GRAU, Oliver, *Virtual art: from illusion to immersion*, Cambridge, Massachusetts, 2003.
- JÜNGER, Ernst, *Acercamientos: Drogas y ebriedad*, Tusquets, Barcelona, 2000.

- KRAUSS, Rosalind (ed.), *Pasajes de la escultura moderna*, Akal, Madrid, 2002.
- KRAUSS, Rosalind, "La escultura en el campo expandido" en *La posmodernidad*, Kairós, Barcelona, 2008.
- LARRAÑAGA, Josu, *Instalaciones*, Nerea, San Sebastián, 2001.
- LÉVY, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Paidós, Barcelona, 1999.
- LYOTARD, Jean-François. *La condición postmoderna: informe sobre el saber*, Cátedra, Madrid, 2012.
- NICHOLS, Bill, *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*, Paidós, Barcelona, 1997.
- NIETZSCHE, Friedrich. *El nihilismo: Escritos póstumos*, Península, Barcelona, 1998.
- RAMÍREZ, Juan Antonio, CARRILLO, Jesús (eds.), *Tendencias del arte, arte de tendencias*, Cátedra, Madrid, 2004.
- SPEARS, Russell, "The interaction between the individual self and the collective self: Self-categorization in context." en *VVAA Individual Self, Relational Self, Collective Self*, Psychology Press, Filadelfia, 2001.
- TAJFEL, Henri, *Grupos humanos y categorías sociales*, Herder, Barcelona, 1984.
- TURNER, John C., *Redescubrir el grupo social. Una teoría de categorización del yo*, Morata, Madrid, 1990.
- VITTA, Maurizio, *El sistema de las imágenes: estética de las representaciones cotidianas*, Paidós, Barcelona, 2003.
- VVAA, *¿Qué es la escultura, hoy?: 1er Congreso internacional*, Grupo de investigación Nuevos Procedimientos Escultóricos, Valencia, 2002.
- WALLIS, Brian (ed.), *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*, Akal, Madrid, 2001.

## **TESIS**

- NAVALÓN, Natividad, *El concepto de "serie" como método de creación escultórica*, tesi doctoral dirigida per Román de la Calle, Universitat Politècnica de València, València, 1988.

## **CATÀLEGS**

- Richard Long: Walking in Circles*, catàleg, Hayward Gallery, Londres, 1991.
- Richard Long: heaven and earth*, catàleg, Tate Britain, Londres, 2009.

## ARTÍCLES EN PREMSA

CAMACHO, Noelia, “El sector del arte no es estable y menos en Valencia”, entrevista en el *abece de la cultura* en *Las Provincias*, 2 de maig de 2016, València.

JARQUE, Fietta, “Autorretrato infinito de Michelangelo Pistoletto”, en *El País* (versió digital), 13 d’abril de 2012. [http://cultura.elpais.com/cultura/2012/04/13/actualidad/1334317951\_350980.htm l] [última consulta 05/05/2016]

MARÍ, Rafa, “Guillermo Ros. Materia e imagen”, crítica per l’exposició *Stoned* en *Las Provincias*, 19 de març de 2016, València.

RAMIS, Maria, “Las tonalidades estupefactas de Guillermo Ros”, en *Makma*, 13 de març de 2016, València.

SALANOVA, Marisol, “Ingravidez transparente”, *setmanari cultural Posdata – Levante*, 23 d’abril de 2016, València.

ZAHINOS, Alex, “Las piedras filosofales de Guillermo Ros”, en *El Levante*, 8 de març de 2016, València.

## ARTÍCLES WEB

LLORENS, Francesc, *El pensamiento dicotómico. Una reflexión sin un final*, 2012, [http://francescllorens.eu/site/?p=2081] [última consulta el 26/06/2016]

RODRÍGUEZ, Carlos, *Aquellos años locos del tuning en España*, 2014, [http://www.motoradictos.com/otros/aquellos-anos-locos-del-tuning-en-espana] [última consulta 22/05/2016]

BARGE, Xosé F., *Psiconáutico y psiconautas*, 2011, [http://www.cannabismagazine.es/digital/psiconautica-y-psiconautas-parte-i] [última consulta 23/05/2016]

LUCERO-MONTAÑO, Alfredo, *Slavoj Zizek: L'enfant terrible de la filosofía*, article en línia [http://aluceromontano.tripod.com/id46.html] [última consulta 01/07/2016]

## WEBS CONSULTADES.

<http://www.galerie-tschudi.ch/>

<http://www.elviragonzalez.es/>

<http://www.josedavila.mx/>

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

<http://www.noguchi.org/>

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

<http://aktnz.com/>

<http://katjanovi.net/>

<http://michelrein.com/en/artistes>

<http://www.newmuseum.org/>

<https://www.youtube.com/>



## Índex de figures

**Figura 1.** Artie Vierkant, *Image Objects*, 2015.

**Figura 2.** James Turrell, *stone sky*, 2005.

**Figura 3.** Yayoi Kusama, *Infinity Mirrored Room*, 2011.

**Figura 4.** Rafaël Rozendaal, *Really Really Big*, 2012.

**Figura 5.** Vista de l'exposició individual *Psitoletto* a la Galería Elvira González, Madrid, 2012.

**Figura 6.** Anish Kapoor, *Cloud Gate*, 2004.

**Figura 7.** Robert Morris, *Untitled*, 1965.

**Figura 8.** Jose Dávila, *Joint Effort*, 2015.

**Figura 9.** Jose Dávila, *Joint Effort (Serie)*, 2015.

**Figura 10.** Ulrich Rückriem, en Galerie Tschudi, 1996.

**Figura 11.** Richard Long, *Cornish Slate Ellipse*, 2009.

**Figura 12.** Vista de l'exposició *Museum of Stones*, 2015.

Amb obres de Isamu Noguchi, Bosco Sodi i un fragment de l'obra de Lawrence Wiener.

**Figura 13.** Rupert Norfolk, *Wall*, 2012. A l'exposició *Museum of Stones*.

**Figura 14.** Zhan Wang, *Artificial Rock N° 43*, 2008.

**Figura 15.** Vista de l'exposició individual *Didier Marcel: Sommes-nous l'élégance*, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 2010.

**Figura 16.** Vista de l'exposició *Lynda Benglis at New Museum* a Nova York, 2011.

**Figura 17.** Happening de l'artista Cesar a la Galleria Nazionale d'Arte Moderna, a Roma, 1968.

**Figura 18.** Vista de l'exposició de Wilhelm Mundt, *Aluminium*, a la galeria Buchmann Galerie, Berlín, 2015.

**Figura 19.** Instal·lació de Katja Novitskova a l'exposició *The Still Life of Vernacular Agents*, comissariada per Nadine Zeidler, a la Kraupa-Tuskany gallery, Berlín, 2012.

**Figura 20.** El nostre *timing* tal com estava l'última setmana de desembre.

**Figura 21.** Vista de la *Instal·lació I a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

**Figura 22.** Vista de la *Instal·lació I a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

**Figura 23.** Vista de la *Instal·lació I a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

**Figura 24.** Vista d'un detall de la *Instal·lació I a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

**Figura 25.** Vista de la *Instal·lació I a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

**Figura 26.** S/T, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 30 x 20 x 38 cm.

**Figura 27.** S/T, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 39 x 34 x 18 cm.

**Figura 28.** S/T, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 47 x 17 x 21 cm.

**Figura 29.** S/T, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 39 x 43 x 26 cm.

**Figura 30.** S/T, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 55 x 20 x 19 cm.

**Figura 31.** S/T, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 56 x 29 x 14 cm.

**Figura 32.** S/T, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 38 x 28 x 19 cm.

**Figura 33.** S/T, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 37 x 20 x 14 cm.

**Figura 34.** S/T, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 27 x 66 x 12 cm.

**Figura 35.** S/T, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 23 x 55 x 19 cm.

**Figura 36.** S/T, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 23 x 56 x 14 cm.

**Figura 37.** S/T, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 39 x 20 x 19 cm.

**Figura 38.** S/T, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 44 x 17 x 13 cm.

**Figura 39.** Vista de la *Instal·lació II a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

**Figura 40.** Vista de detall de la *Instal·lació II a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

**Figura 41.** Vista de detall de la *Instal·lació II a Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

**Figura 42.** Vista de detall de la instal·lació S/T a *Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

**Figura 43.** Vista de *Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

**Figura 44.** *S/T*, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 47 x 39 x 15 cm.

**Figura 45.** *S/T*, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 22 x 45 x 21 cm.

**Figura 46.** *S/T*, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 32 x 58 x 23 cm.

**Figura 47.** *S/T*, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 41 x 40 x 24 cm.

**Figura 48.** *S/T*, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 35 x 41 x 25 cm.

**Figura 49.** *S/T*, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 31 x 25 x 14 cm.

**Figura 50.** *S/T*, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 38 x 40 x 20 cm.

**Figura 51.** *S/T*, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 31 x 45 x 12 cm.

**Figura 52.** Vista de l'exposició *Stoned*, a la galeria Àrea72, València, 2016.

**Figura 53.** Model 3D des de modaltge digital partint de peça realitzada.

**Figura 54.** Vídeo *Mandanga*.

**Figura 55.** *Frame* de l'animació a partir de model 3D des de modaltge digital partint de peça realitzada.

**Figura 56.** *Frame* de l'animació a partir de model 3D des de modaltge digital partint de peça realitzada.

**Figura 57.** *Frame* de l'animació a partir de model 3D des de modaltge digital partint de peça realitzada.

**Figura 58.** Model 3D des de modaltge digital partint de peça realitzada, desdoblada.

**Figura 59.** *Collage* de *Selfies* extrets de les xarxes socials. @albertofejoo, @juliapanades, @hello\_marc, @rocherms, @mreme\_silvestre, @miarevuelta.

**Figura 60.** Fotograma de la pel·lícula *La resurrecció de Freezer*.

**Figura 61.** *Goldfreezer*, 2015. Marbre de Calatorao, pintura sintètica i pintura de carrosseria. 36 x 53 x 16 cm.

**Figura 62.** Vista de la instal·lació formada a partir del model de peça *Haze*, en *Stoned*.

**Figura 63.** Cultiu *indoor* de cànnabis.

- Figura 64.** Captura de pantalla de *Mandanga I*.
- Figura 65.** Captura de pantalla de *Mandanga II*.
- Figura 66.** Captura de pantalla del videojoc *Need for Speed VII: Underground* (2003).
- Figura 67.** Poster adjunt a la revista *Maxituning* Març 2005.
- Figura 68.** Pedrera de Calatorao, Saragossa.
- Figura 69.** Diferents fases del procés de talla en pedra.
- Figura 70.** Peces recentment pintades al taller, gener 2016.
- Figura 71.** *Purple Gravity*, 2015. Pintura sintètica sobre paper. (Obra amb la que participe en l'exposició *On-paper*, 2015).
- Figura 72.** Vista de la instal·lació *zape\_1988* a l'exposició *Geologia de l'inefable*, al centre cívic Can Felipa, Barcelona, 2016.
- Figura 73.** Detall de la instal·lació *zape\_1988*.
- Figura 74.** Vista de la instal·lació *zape\_1988* a l'exposició *Geologia de l'inefable*, 2016.
- Figura 75.** Detall de la instal·lació *zape\_1988*.
- Figura 76.** Vista de la l'exposició *Geologia de l'inefable*, al centre cívic Can Felipa, Barcelona, 2016.
- Figura 77.** Inauguració de la l'exposició *Geologia de l'inefable*, al centre cívic Can Felipa, Barcelona, 17 de febrero de 2016.
- Figura 78.** Entrevista a *Las Provincias*, per Noelia Camacho.
- Figura 79.** Article en *posdata*, en motiu de *Stoned*, per Marisol Salanova.
- Figura 80.** Retall de premsa amb la crítica de Rafa Marí amb motiu de *Stoned*.
- Figura 81.** Article en premsa digital sobre l'exposició *Stoned*. Per Álex Zahinos. *Levante*.
- Figura 82.** Article en premsa digital sobre l'exposició *Stoned*. Per María Ramis. *Makma*.
- Figura 83.** Fotografia digital de *#nofilters*. 55 x 60 cm.
- Figura 84.** *Subject Image*, 2016. Instal·lació amb fotografia digital impresa i marbre policromat.
- Figura 85.** *Subject Image*, 2016. Instal·lació amb fotografia digital impresa i marbre policromat.
- Figura 86.** *#nofilters*.