



TFM

Trabajo Fin de Master



Título:
NULLA DIES SINE LINEA
el proceso como obra y la obra como proceso continuo

Autor: Julio Adán Rodríguez

Tutor: Mariano de Blas Ortega

Área temática: 2. Arte-Creación-Producción.

Línea de investigación en la que se encuadra el TFM:

Grupo: Teoría y práctica del arte contemporáneo.
Departamento de Pintura (plástica, técnica y concepto).

Convocatoria: Septiembre.

Año: 2011



TFM

Trabajo Fin de Master

Título:
NULLA DIES SINE LINEA
el proceso como obra y la obra como proceso continuo

Autor: Julio Adán Rodríguez

Tutor: Mariano de Blas Ortega

Área temática: 2. Arte-Creación-Producción.

Línea de investigación en la que se encuadra el TFM:

Grupo: Teoría y práctica del arte contemporáneo.

Departamento de Pintura (plástica, técnica y concepto).

Convocatoria: Septiembre.

Año: 2011

índice

RESUMEN/ABSTRACT	5
INTRODUCCIÓN	7
ALGUNAS IDEAS	9
EL JUEGO	10
EL PROCESO	18
EL ESPECTADOR	47
DIBUJO IN VERSO	136
ALGUNAS REFERENCIAS	56
CONCLUSIONES	65
BIBLIOGRAFÍA	67
CURRÍCULUM	70

resumen/abstract

El presente escrito (Trabajo Fin de Máster) está centrado principalmente en explicar y analizar varias ideas que pueden ser encontradas en gran parte de la producción artística contemporánea y en mi propia obra. En concreto, estas ideas son el juego -sus reglas y características y por qué pensamos que puede definir cualquier trabajo artístico-, el proceso -cómo la obra de arte moderno se basa en él y lo considera como la parte fundamental de la propia obra, despreciando el tradicional resultado- y el espectador -la forma en que éste se involucra con la obra, interpretándola y formando parte activa de la misma-.

Se ha seleccionado la pieza *Dibujo in verso 1* de entre mis trabajos para explicar estas ideas, ya que pienso que incluye a las tres de una forma muy presente y clara. Así, se realizará un análisis descriptivo de la obra, explicando cómo, partiendo de un juego, se genera una imagen en proceso que es activado y desarrollado por el propio espectador. Además, la obra se relacionará con trabajos de otros artistas que reúnen estos tres puntos en común y con otros trabajos que mantengan alguna simetría, ya sea de tipo formal o conceptual, de mi propia producción artística.

Palabras clave: Proceso, juego, espectador y dibujo.

The present writing is focused mainly on explaining and analyzing several ideas that can be found in most of contemporary art production and in my own work. Specifically, these ideas are the game -its rules and features and why we think it's able to define any artistic work-, the process -how modern art work is based on it and consider it as a main part of the work itself, ignoring the traditional product- and the viewer -the way he or she decodes and activates the art work-.

I have selected the work *In verse drawing 1* because I consider this one can explain clearly all these three ideas. Additionally, I'll draw an analogy between my own work and other artists' art works.

Key words: Process, game, viewer and drawing.

“El proceso nunca termina, siempre queda abierto. Lo que se realiza, se silencia, desaparece de mis notas de trabajo; lo que no logro realizar sigue siendo materia de reflexión”.

Eulalia Valldosera.

introducción

“Los buenos artistas no tienen vacaciones”

Martin Kippenberger

La famosa frase de Apeles o la que al menos le atribuyó Plinio el Viejo, *Nulla dies sine linea* sintetiza bastante bien lo que considero debe ser el proceder de cualquier artista. La propia cita que encabeza este apartado ilustra, con tono irónico, esta filosofía. También las palabras de Eulalia Valldosera –con las que se abre este Trabajo Fin de Máster– sirven para explicar esta idea. Así, yo mismo tengo siempre presente esta máxima a la hora de afrontar mi trabajo artístico. Ningún día sin dibujar, ningún día sin al menos trazar una línea. Ya sea en sentido literal o en sentido figurado. No hace falta utilizar un lápiz para dibujar. El mero hecho de reflexionar, de pensar sobre el trabajo de creación cada día, es suficiente.

En este trabajo de análisis de mi obra se apuntarán ésta y otras ideas que considero están incluidas en toda mi obra.

El proceso es la idea fundamental que argumenta mi trabajo personal. Y mi trabajo es un continuo proceso. Además, éste es considerado como parte expositiva del trabajo; bien mostrando el propio proceso, bien aludiéndolo por medio de su resultado. O, incluso, disponiendo los elementos necesarios para mostrar dicho proceso antes de que sea realizado.

La idea de mostrar y considerar un resultado como *la obra*, parece que está cambiando en favor de tomar el proceso que la produjo como obra por sí mismo. Como ya he mencionado, yo me posiciono con mi trabajo en esta línea y en este TFM que comienza ahora, se intentará explicar y dejar constancia de ello.

El Juego es otro concepto que aparece también en la mayoría de mi producción de una forma bastante patente. Las características principales que definen la idea de juego, pueden ser aplicadas de manera bastante simétrica a las propias de la labor artística. Así, las reglas y maneras de uno, son atribuibles al otro.

La tercera de las ideas seleccionadas para su análisis será la de espectador. Cómo el espectador pasa de ser mero receptor de la propuesta del artista, a ser parte activa de la obra participando en su proceso e incluso modificándola con su intervención.

El escrito se dividirá en la presente introducción, seguida de distintos capítulos en los que se desgranarán estas ideas tratando de llegar a una explicación de las mismas e intentando acercarnos a cómo se plantean en mi trabajo. Para ello, se ha seleccionado la pieza *Dibujo in verso 1*, ya que considero que incorpora de forma clara estos tres importantes puntos que, además, están presentes en la mayoría de mis trabajos.

También se buscarán encuentros de mi trabajo con el de otros autores, haciendo referencia de obras en las que podamos encontrar las mencionadas tres ideas fundamentales sobre las que girará el escrito.

Por último, se cerrará con una serie de conclusiones.

algunas ideas

“Sin teoría ninguna revolución”
Karl Marx

Si bien considero que idea, proceso y resultado deben ser manejados a un mismo nivel para que una obra funcione, es en la idea en lo primero que centraré este análisis. Esto es porque habitualmente es la forma en que se gesta una obra; una idea desemboca en una imagen y después en un título. No tiene por qué seguir este orden. Además si se partiera exclusivamente de una idea como germen de la obra se podría caer en un resultado meramente ilustrativo de dicha idea y eso es algo que intento evitar, procurando conseguir obras en las que los tres componentes interactúen entre sí con un mismo nivel de jerarquía.

Aunque sí se podría afirmar que una idea capitaliza mi obra en conjunto. Un tema general o unos parámetros en los que se mueven las series de trabajos con sus ideas específicas (así como sus procesos y resultados). Éste no es otro que las problemáticas del desarrollo de una obra de arte y sus posibles soluciones. El trabajo de taller de artista. Sus estrategias técnicas. Con una querencia por los materiales y los procedimientos clásicos de la Historia del arte como la pintura y, sobre todo, el dibujo.

A continuación se desarrollan algunos de estas ideas. Ideas que forman parte de mi obra y en torno a las que gira. No son todas, por supuesto, pero son las que aparecen en la mayoría de obras que forman mi ocupación artística.

el juego

Una de las ideas principales que pueden apreciarse en mi trabajo y, por lo tanto, una de las ideas que más me interesan a la hora de afrontar la creación de una obra, es la del juego. El juego en varios de sus aspectos y su relación con el arte. Se tratará por tanto en este capítulo de llegar a una idea más o menos clara del concepto “juego” y relacionarlo con la labor artística en general, comentando aspectos directamente relacionados con mi propio trabajo.

Hay numerosas teorías que intentan descifrar y explicar qué es el juego. Desde un punto de vista psicológico y fisiológico se puede decir que su origen se definiría como la descarga de un exceso de energía vital, o que obedece a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o sirve como entrenamiento de actividades más serias necesarias más adelante en la vida, o que es válido como ejercicio para adquirir dominio de sí mismo. También pueden considerarlo como el deseo de entrar en competencia con otros o como satisfacción de deseos que no pueden realizarse en la realidad y en la ficción del juego son satisfechos.

Pero todas estas explicaciones no consiguen ser más que parciales y ninguna de ellas por sí misma sería una explicación completa. Además no explican un elemento inherente y fundamental en el juego: el placer que produce el juego en el niño, la pasión con que se entrega el jugador a su pasión o el fanatismo de los seguidores de su juego favorito. En definitiva, lo que J. Huizinga denomina como la “broma” del juego, escapa a todas estas explicaciones lógicas.

Parece claro que hay un origen irracional para el concepto juego. Los niños ya desde recién nacidos juegan y a un nivel más irracional, los animales actúan de la misma forma. Por lo tanto pensar que el juego obedece únicamente a criterios racionales lo limitaría al ámbito de los hombres. Ahora bien, el nivel de sofisticación del juego, como algo más que el “jugar”, sí que lo acerca a terrenos más humanos y lo hace encajar en una estructura social, como un factor de la vida cultural.

Las grandes ocupaciones y características de la cultura y la sociedad están impregnadas de juego. El lenguaje como instrumento del ser humano para comunicar y describir el mundo natural funciona como un juego, creando un mundo ajeno a la naturaleza que sirve para comprenderla e interpretarla. Esto mismo sirve para el mundo de las ideas, de lo abstracto y, a la vez genera y enriquece este mundo de las ideas, de lo espiritual. Cada expresión de algo abstracto se apoya en una metáfora y ésta en un juego de palabras. Así se genera este mundo inventado, esta convención paralela al mundo de la naturaleza, de la realidad. En mi trabajo suelo hacer uso del lenguaje y estos juegos de palabras apoyándome en los títulos para generar un discurso que se completa –de forma indivisible– con la parte visual.

Otra característica fundamental en el ser humano y su sociedad es la del culto y los ritos. Las ceremonias de que constan dichos ritos no se diferencian lo más mínimo de la forma en que funcionan los juegos. Como muy bien dice Huizinga en *Homo Ludens*: “*en el mito y en el culto es donde tienen su origen las grandes fuerzas impulsivas de la vida cultural: derecho y orden, tráfico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia. Todo esto hunde así sus raíces en el terreno de la actividad lúdica*”

Estos factores parecen algo muy serio y podría decirse que por lo tanto el juego no podría considerarse tan cercano a ellos. Esto es por una primera idea de que el juego se opone a lo serio. Pero esta concepción no se mantiene ante un análisis un poco más detenido. Se puede decir que lo serio es lo opuesto al juego, pero de ninguna manera puede afirmarse lo mismo en el sentido contrario de esta proposición. Esto es, el juego puede ser algo muy serio. Éste no tiene por qué propiciar incondicionalmente la risa. Si bien es verdad que el juego puede hacernos reír y puede ser una actividad ligera y lúdica, un niño, un deportista de elite o un jugador de ajedrez cuando juega, lo considera algo muy serio, para nada cómico y la risa no es algo que se provoque en su actividad. Lo mismo puede aplicarse a la actividad artística.

También podemos afirmar que el juego se acompaña de toda clase de elementos de belleza, que propende a lo estético. Desde sus formas más primitivas ya podemos apreciar estos factores como definitorios del juego. En el cuerpo humano en movimiento, en las danzas que constituían juegos

ancestrales se encuentran expresiones que percibimos como bellas. Y ya en formas más desarrolladas de juego éste cuenta con percepciones estéticas como el ritmo y la armonía. Por supuesto no todos los juegos contarán con estas características, pero éstas lo acercan al mundo de la cultura y el arte y es de la relación del juego con el arte de lo que se está hablando en el presente escrito. Este es un factor que podemos incluir en mis trabajos artísticos. En toda creación plástica, la parte estética es tenida en cuenta y en mis obras, aunque de una forma sesgada e incluso en ocasiones azarosa, el resultado estético tiene una importancia real.

Este tipo de juego puede denominarse como de índole social. Como formas superiores de juego. Así, no se entrará en una descripción profunda de los juegos primarios de animales y niños, sino que centraremos nuestra atención alrededor de factores como competiciones y carreras, exhibiciones y representaciones, danzas y música, o torneos. En definitiva, al juego social como ya se ha mencionado con anterioridad.

De esta forma, podemos decir que todo juego es una actividad libre. Un juego obligado deja de ser un juego en toda su expresión y este carácter de libertad lo aleja de cualquier proceso natural. Es, insistimos, un producto cultural y social. El juego no es una tarea o un deber, se realiza por placer y en tiempo de ocio. Esta característica vuelve a acercarlo a la actividad artística. Ya Bertrand Russell dice en su *Elogio de la ociosidad*:

*“En el pasado, había una reducida clase ociosa y una más numerosa clase trabajadora. La clase ociosa disfrutaba de ventajas que no se fundaban en la justicia social; esto la hacía necesariamente opresiva, limitaba sus simpatías y la obligaba a inventar teorías que justificasen sus privilegios. Estos hechos disminuían grandemente su mérito, pero, a pesar de estos inconvenientes, contribuyó a casi todo lo que llamamos civilización. Cultivó las artes, descubrió las ciencias, escribió los libros, inventó las máquinas y refinó las relaciones sociales. Aun la liberación de los oprimidos ha sido, generalmente, iniciada desde arriba. Sin la clase ociosa, la humanidad nunca hubiese salido de la barbarie”.*¹

Y es que parece claro que sin las necesidades del “mundo corriente” cubiertas, el dedicarse al juego o el arte se nos antoja bastante complicado.

¹ Bertrand Russell, *Elogio de la Ociosidad*. Ed. Edhasa, Barcelona, 1986.

Otra característica del juego es que no es la “vida corriente”. Es un método para escaparse de ella en todo caso. Al igual que ocurre con el arte (aunque se convierta en una realidad tan absorbente y principal que puedan intercambiarse o confundirse)

Ambos tienen un carácter desinteresado por definición. Aunque, como en la característica anterior, pueda convertirse en lo contrario. Pero esto ocurre por factores externos -como la profesionalización- que muchas veces se hacen difícil de separar y no es en sí mismo una característica propia de juego o arte.

Es una actividad de o para recreo. Pero adorna y completa la vida, por lo que se convierte en indispensable en un sentido biológico y por su valor expresivo y sus conexiones sociales y espirituales en un sentido cultural. En algunos de mis trabajos recurro a actividades claramente recreativas como el juego de las peonzas o los imanes.

También cabe mencionar que el juego se desarrolla dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Tiene una duración. En su desarrollo, existe el juego. Cuando este proceso acaba, también acaba el juego. Esta característica se encuentra en estrecha relación con mi concepción personal de obra de arte. La obra -o la parte más interesante de la obra- se da durante su proceso de creación y no en el resultado. Aunque éste, al igual que en el juego, atestigua lo que lo produjo.

Pero como hemos dicho, el juego también tiene un marcado límite espacial. Se desenvuelve dentro de su campo de juego -material o ideal- acordado de antemano y en el que hay unas reglas que se respetan. Esta característica también lo empareja con los ritos, que se realizan en un lugar sagrado de forma expresa y con el arte si pensamos en el taller del artista o la sala de exposiciones. Por tanto el juego se desarrollará en un coto temporal y espacial apartado del llamado “mundo corriente” y generando una serie de normas propias y un orden perfecto dentro de este “mundo corriente” claramente imperfecto. Lo que ocurre dentro del juego lo hace por algo claramente definido y respetando unas normas aceptadas por todos los que se encuentran dentro de ese juego.

Llegados a este punto de definición y enumeración de rasgos característicos del juego, se puede decir que es confusa la separación entre juego y labor artística, y que las peculiaridades de un concepto,

pueden ser atribuidas al otro casi por igual, por lo que en adelante lo que se explique sobre el juego, puede ser entendido de igual forma para la idea de labor o creación artística.

Podemos observar que el juego en esas formas superiores a las que nos referimos –y el arte también– es una lucha por algo o una representación de algo. Se podría incluso decir que es la representación de esa lucha. Es una exhibición que intenta mostrar algo de una forma más bella (incluso sublime) de lo que habitualmente pueda ser. Estas representaciones se dan también en el mundo de las religiones, cumpliendo todos los rasgos formales, si bien hay que sumar un factor más difícil de analizar como es el elemento espiritual, místico. Esto eleva al rito a una categoría que se deslinda de las maneras del juego, haciéndolo trascendente, sagrado y lo desvía de nuestra atención. Aún así, en los ritos y cultos se “juega” como se hace también en la actividad artística, por lo que no es descabellado decir que juego, religión o culto y arte se comportan de formas si no iguales, muy próximas. O incluso nos podría llevar a afirmar que el juego o el arte serían algo sagrado.

Así se puede concluir que el hombre juega por gusto y recreo como niño por debajo del nivel de la vida seria, pero también por encima de ese nivel si pensamos en los juegos de belleza o los juegos sacros. Así como en el arte.

En cuanto aspectos etimológicos del concepto “juego” cabe destacar que en la mayoría de las culturas y sus lenguas, no encontramos un sólo término que corresponda a dicho concepto. Así, si nos centramos en las lenguas más próximas a la nuestra o de las que ésta procede, podemos observar que en griego hallamos dos términos claramente diferenciados para referirse a los dos tipos de juego ya comentados. El término **παῖδια** referido al juego de los niños y **ἀγων** para referirse a los juegos de competición o lucha. Esto ocurre en casi todas las lenguas, incluso las más lejanas como el hindú o el chino. Sin embargo si atendemos al latín, éste sólo se refiere al concepto “juego” con la palabra *ludere*, mezclando ambas interpretaciones del concepto en una sola manera de referirse a él. Teniendo en cuenta que el latín es la lengua que más directamente influye en la nuestra propia, es interesante mencionar esa asimilación del concepto “jugar” como un todo. Lo lúdico abarcaría todas las concepciones de juego

en nuestro idioma. También creo importante comentar el término que utiliza el inglés para definir el verbo jugar; *to play* se emplea para jugar, pero también para expresar la acción de tocar un instrumento o representar una obra de teatro. Estas actividades culturales y artísticas se identifican así con la idea de juego.

Se puede decir que la cultura, en sus fases primarias, surge en forma de juego. Esto después se sofisticada y complica, pero no debemos obviar esta conexión. También puede aplicarse esta correspondencia con el arte, claro, y en mi obra personal esta relación es también patente y se hace aún más explícita por elementos empleados en algunos de mis trabajos como se explicará más adelante.

El hecho de que uno de los rasgos característicos del juego sea el de la competencia, el hacer algo mejor que los otros para así obtener el reconocimiento por parte de los demás, es algo que lo acerca claramente al arte y uno de sus mecanismos para salir al exterior: los concursos de arte, los premios en que se concurre aceptando unas bases o reglas de juego para ganar a otros participantes. Además este sentimiento de competencia deriva en un impulso de intentar mejorar en lo personal, y esto es algo nada desdeñable.

Pero también parece fundamental referir que el arte –o el juego– puede aparecer, hasta cierto grado, sin finalidad alguna. Desarrollándose dentro de sí mismo y despreocupándose de su desenlace. Así, la meta de la acción se encontraría en su propio curso, en su proceso, sin relación directa con lo que llegue después. Algo está en juego, pero ese “algo” no tiene por qué ser algo material; bien que el balón entre en la portería en el caso del juego, bien un bonito cuadro en el del arte. Sino el hecho de que el juego resulte, que sea satisfactorio para el jugador/artista. Esta idea se encuentra siempre presente en mi trabajo artístico; el proceso de ese juego es lo que me importa y le doy importancia mostrándolo o refiriéndome a él de forma explícita.

La relación entre juego y arte en un sentido general es de un fuerte arraigo. Hasta el punto en que es muy difícil diferenciar qué es arte y qué es juego. Esta afirmación sobre todo es atribuible a las llamadas artes místicas, las que directamente están inspiradas –y representadas en su interpretación mitológica– por las Musas. Éstas son la música y la danza. Reúnen todas

las características que definen al concepto juego; el carácter competitivo o agonal, el establecimiento de unas reglas, la utilización en inglés del verbo *to play* para referirse a ellas y, sobre todo, su relación con lo cultural. Y es que en todo culto se canta, baila y juega, como ya explica Platón en *Las leyes*.

Y es la danza el arte que más y mejor puede identificarse con el juego, pudiéndose llegar a decir que es una forma particularmente completa del juego.

La relación con las artes plásticas, que es la que en principio más pueda interesarnos, no es tan directa. El que las artes visuales no pertenezcan al grupo de las “artes músicas” hace que los rasgos identificativos de éstas no encajen de forma tan natural con los del juego. Al menos a priori. La diferencia principal la podríamos hallar en que mientras las “artes músicas” cobran vida con su ejecución, las artes plásticas o visuales, tradicionalmente, realizan un producto visible y duradero, vinculado a lo material y para su contemplación posterior a su realización e incluso podrían atribuírsele una finalidad práctica, alejada de lo lúdico. Esta relación con el juego sólo lo encontraríamos en lo referente a la parte expositiva de las obras. Esto cambia con el surgimiento de nuevos lenguajes como el *happening* o la *performance* más cercanos a la danza, que se sitúa en un terreno fronterizo entre lo plástico y lo experiencial o lo propiamente músico: un espectáculo en que la obra se hace viva. Como ya se ha comentado, en mi trabajo personal, hago hincapié en esa parte procesual de la obra, pero además, se han ido incorporando maneras cercanas a la *performance*, la acción y, si se quiere, al arte espectáculo, por lo que estos elementos tan característicos para poder hablar de juego, van apareciendo en mi obra.

Sin embargo, sí podemos encontrar conexiones entre juego y artes plásticas en su concepción más tradicional. Así, la relación de las representaciones plásticas con los ritos y cultos hace inequívoca dicha relación con el juego. Además, podemos pensar en esos dibujos despreocupados, casi automáticos e inconscientes en los que se trazan líneas sobre un papel y que pueden dar origen a complicadas ornamentaciones. Sin duda esta acción parece muy ligada al juego, pero a un juego de grado bajo, casi infantil.

Es si nos centramos en un plano más social de las artes plásticas cuando podemos observar semejanzas y conexiones con el juego más elaborado. En el reconocimiento de la obra por parte del espectador o, sobre todo, en el carácter competitivo de los concursos de arte no hay dificultad en observar rasgos identificativos del juego, de la función lúdica de la competición.

Para concluir este capítulo y a modo de síntesis, podríamos acudir a las palabras del propio Huizinga para definir el concepto “juego” tan presente a la hora de afrontar un trabajo artístico por mi parte:

“el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente”.

el proceso

La llegada del Arte Conceptual desplazó el interés por la “obra” hacia el interés por el proceso de su ideación, o de su conformación, abordando el problema del estatuto existencial de la “obra de arte” como objeto.

El grado “cero” referencial de la obra artística, al que había llegado el arte conceptual (sirva de ejemplo la obra *Una y tres sillas* de J. Kosuth en 1965), debido a la desmaterialización del objeto artístico, significó el punto culminante de la denominada “estética procesual”. La atención exclusiva hacia la idea creativa y al proceso previo a la propia constitución material de la obra, tienen el especial interés por explicitar sus procesos formativos a partir de este momento.

Las obras conceptuales ya no serán un objeto en el sentido tradicional, sino un sistema abierto, un proceso abierto, y en él quedarán inmersos en su constitución, las acciones y la procesualidad del artista, en un momento espacial y temporal. La dimensión procesual es de esta forma, una construcción que en su consecuencia constitutiva precisa del comportamiento (mental) humano. Así, quedan desbordados entonces los límites y nociones del objeto artístico tradicional. Éste sometido al principio de desmaterialización en el ejemplo del arte conceptual, aparecerá deconstruido, para ser interpretado y no sólo percibido.² En esta línea, se podría decir que el arte conceptual es la culminación -en sentido estricto- de la estética procesual en el arte contemporáneo del siglo XX.

Si atendemos a estas razones, el proceso artístico quedaría aparentemente invertido, al dar importancia sólo a la idea, el pensamiento y la teoría en lugar de la obra (objeto). También se cuestionará la realidad del arte, si la idea junto al proceso pasan a constituir la realidad artística.

El valor óptico (utilizando el término que acuñara Heidegger) de la obra, en sí misma, ya no cuenta, sino el proceso intelectual que ésta provoca tanto en el artista como en el espectador.

Podemos reconocer que los objetos hoy calificados como artísticos, no fueron considerados así en otras épocas. En el siglo XX, los objetos artísticos producidos en nuestra cultura occidental, han sido tan diferentes y contradictorios para confirmarnos “*la gran inestabilidad que atribuimos al*

² Juan E. Cirlot. *El mundo del objeto a la luz del surrealismo*. Barcelona. Anthropos. 1986.

*concepto de arte, cuyas sucesivas ampliaciones y restricciones parecen constituir una de sus constantes”*³

Desde el Renacimiento, lo relacionado con los fenómenos artísticos ha venido desarrollándose sobre productos cualificados, llamados objetivamente como obras de arte. Esta característica objetual de nuestra cultura artística ha otorgado al arte un carácter universal y por encima de toda temporalidad, gracias a una ilusión de perennidad desprendida por las obras (objeto).

Dotar a las obras de esa perpetuidad e inmortalidad, atiende a una aspiración que pretende la ‘naturalización’ de la actividad artística. Pretende imitar las categorías de posesión, habituales en la burguesía renacentista. Pero lógicamente se trata una pretensión efímera.

El carácter procesual de las obras artísticas nos permiten evidenciar que éstas *“no son ser, sino devenir”*.⁴

La obra de arte como concepto, partía del supuesto que establece una delimitación respecto a obras no artísticas o artefactos. Comenzaba la discusión sobre el arte (o filosofía del arte), es decir la *“cuestión de la diferencia entre las obras de arte y los objetos reales”*⁵ u obras no artísticas.

En realidad, la frontera no la encontramos ni en los materiales utilizados, ni en el carácter ideal creativo de la obra artística respecto a la manualidad de la obra no artística y por lo tanto, no creativa. El hábito cultural artístico de occidente convierte antigüedades en obras de arte y a los casos de objetos de uso doméstico o cotidiano, en objetos artísticos al ser ubicados en nuevos contextos culturales y temporales. Además, los *ready-made* de Marcel Duchamp, nos revela que el corazón de toda operación artística queda ubicado dentro del proceso de manipulación semántica de los diversos materiales culturales. Así, estamos frente a una metáfora de carácter visual y conceptual, cuya operación es mediada por un proceso de descontextualización de los significados habituales dados a los objetos en el mundo de la vida cotidiana.

En esta línea, las obras de arte necesitarán de su conservación y almacenamiento. Se clasificarán según una estructura jerárquica en los museos como “productos artísticos”, abonando el terreno que propiciará la aparición del concepto de obra maestra en resonancia al concepto de

³Vicente Aguilera. *Diccionario del arte moderno*. Valencia. Fernando Torres. 1979.

⁴Theodor Adorno. *Teoría estética*. Barcelona. Orbis. 1983.

⁵Arthur C. Danto. *Después del fin del arte*. Barcelona. Paidós. 1999.

genio.

Este reconocimiento dado al producto artístico, en una determinada época, estará subordinando a los criterios valorativos y a los términos instaurados para la actividad artística. Tanto los criterios como los términos son variables, en constante mutación, acorde a la situación histórica donde estén englobados. Las oscilaciones en la valoración de obras y artistas expresan la negación inmanente en las obras a la adjudicación del supuesto de intemporalidad. Por lo tanto, el proceso de constitución y recepción de la obra de arte será un hecho de carácter dinámico. Los productos artísticos del presente quedan dentro de la cadena institucional del arte, desde una perspectiva histórica.

En conclusión, la propia dimensión procesual e intencional de las obras ha causado en el contexto artístico la ficción de la esencialidad y la intemporalidad como hechos de cultura. Todas estas variaciones de los contextos histórico-culturales someten las obras que son en sí mismas procesos abiertos. Desde su origen en los inicios de la modernidad, la obra de arte mostraba un lado artesanal como producto, que conseguía gradualmente obtener un elevado valor mercantil, al servir de fundamento material de la “belleza espiritual”.

Ésta necesitaba de una quietud contemplativa y venerativa, constituyendo un valor cultural entre el mundo material y social. Pero, la obra de arte dentro de un contexto cultural y social que deja constantemente las huellas de su movilidad, en efecto, resultará profundamente cuestionada, en su caracterización de un valor intemporal. Y será el transcurso histórico quien se encargue de demostrar lo efímero de tal atributo.

El cuestionamiento profundo sobre las ideas y los valores de la civilización occidental, configurarán la llamada crisis de la Modernidad. Esta situación logrará alcanzar las bases tradicionales del arte. La crisis afectará a la “*artisticidad misma del arte*”.⁶ Este fenómeno revela la crisis de la noción misma de obra de arte, como “crisis del objeto artístico”. Precisamente, la operación artística se consumaba en el recorrido desde la cosa a la percepción estética intencional de un objeto; de hecho, la obra era captada en relación al objeto estético. De tal modo que la crisis del concepto de obra, ponía en cuestión todo el orden artístico construido desde las raíces mismas de la cultura moderna.

⁶ Giulio Carlo Argan. *Proyecto y destino*. Caracas. UC de Venezuela. 1969.

La llegada de la civilización tecnológica provoca una ruptura entre el ciclo evolutivo de la cosa al objeto. El concepto de obra de arte, a partir de este momento, se sitúa en el espacio de un pasado cultural. Se observa por lo tanto en la operación industrial una desintegración del trayecto de la cosa al objeto por un lado, y por el otro la descomposición del propio objeto. “El objeto se ha descompuesto en cosa e imagen, en dato y proyecto”.⁷ Queda configurado finalmente, en el nuevo horizonte estético, la dimensión del proyecto desplegada en el diseño, el urbanismo, la tecnología industrial y los medios de masas.

La obra artística tradicional en su concepción de única e irrepetible, para la contemplación singular, en un lugar especial (sala de exposiciones, museo, etc.), -residuo del valor de culto que antes tuvo la obra mágica religiosa- llena de perennidad y belleza eterna, creaba una cierta distanciaci3n; lo que Walter Benjamin denominara como “aura”.

La crisis de la obra artística ocasionar3 -tambi3n seg3n Benjamin- el despojamiento de dicha “aura”, que pervivía en las artes mayores y en la habilidad o virtuosismo artístco.

El agotamiento de la obra como estructura cerrada y finita conlleva la continua conversi3n de la propia categoría de obra. La nueva categoría que ahora se presenta para la obra es la de “inacabada” e inagotable, e incorporar3 la fluctuaci3n de la contingencia, el azar y lo eventual. Se inicia como exploraci3n abierta, como una propuesta o proyecto estéticamente que es expuesto.

A partir de este momento, el arte no puede devolverse ya al artesanado, ni depender simplemente de la industria o la t3cnica. La obra artístca cumplir3, un trayecto no meramente cuantitativo o mercantil, ser3 “*como construcci3n hist3rica, examen critico de situaciones hist3ricas, planificaci3n de la existencia*”.⁸

La propuesta est3tica -la obra, el producto- del artista desata el proceso artístco-est3tico capaz de tomar distintas configuraciones y desarrollos; que pasan a demandar la participaci3n de sus receptores. As3, el arte del siglo XX presentar3 una situaci3n de transici3n de un “*orden fundamentalmente espacial y est3tico a un nuevo orden espacio-temporal y dinámico... La situaci3n ha de ser explicada antropol3gicamente: supone el paso de una cultura de lo est3tico-artesanal a una cultura de lo dinámico-*

⁷ Ibid.

⁸ Ibid.

tecnológico"⁹.

La obra de arte imperecedera y estática ya no será considerada el centro de gravedad del hecho artístico. Pasando a convertirse en el medio que desata un proceso artístico dinámico. Teniendo en cuenta esta determinación, la dimensión creativa será notablemente enriquecida, al quedar integrada a la colectividad. El arte, entonces, llega a constituirse en un proceso dinámico y abierto, frente a un horizonte cultural plural y heterogéneo. Ahora, las obras artísticas sustentadas desde el centro de lo temporal, se estructurarán bajo el signo del devenir.

Esta disposición del arte contemporáneo, hacia la verdadera comprensión del elemento temporal en el arte, aparece con la manifestación de una separación progresiva del objeto en favor del proceso.

A partir de ahora y de forma paulatina, tendrán más importancia los procesos formativos de constitución de la obra que la propia obra física; el interés quedará fijado en los diversos "procesos", en el quehacer artístico y sus diferentes transformaciones en el tiempo. *"...de un transcurso de recorrido en el tiempo de una duración, tanto en lo referente al momento de su creación como al de su disfrute"*.¹⁰

Una vez pérdida la intemporalidad y al ser ésta insertada en el tiempo como acontecimiento, la obra queda abierta a su naturaleza procesual. No pudiendo desligarse ya de su constitución como acontecimiento temporal.

Aparece así un menosprecio por la materia -por los materiales- perdiendo el valor intrínseco de objeto artístico, transformándose en mero "instrumento" para efectuar el acontecimiento.

Las obras poseerían entonces un carácter procesual condicionado por el tiempo físico. Esto realzaría en ellas, un carácter efímero, con materiales cuyas propiedades procesuales las sujeta al cambio.

Por lo tanto la obra deviene en un proceso abierto continuo, y su existencia es posible, sólo en el discurrir procesual.

De esta manera, la obra o el objeto de arte como tal, es el residuo, el resultado o testimonio de un proceso más amplio que le ha permitido su existencia.

Las obras artísticas ya no constituirían un objeto como lo entendemos en el sentido tradicional, sino que implicarían un sistema abierto, un proceso relacional (el espectador participa de ese proceso como se comentará en

⁹ José Jiménez. *Imágenes del hombre: fundamentos de estética*. Madrid. Tecnos. 1986

¹⁰ Gillo Dorfles. *El significado de las opciones*. Barcelona. Lumen. 1975.

el siguiente capítulo de este texto).

El proceso artístico no termina en la obra de arte, sino que continua en la medida en que más allá se encontrará un sujeto-espectador. El carácter abierto e inacabado de la obra provoca e impulsa el proceso productivo de la recepción-creación. De hecho, el espectador reproducirá el proceso en sentido contrario. El problema se encontrará entonces, en los diversos procesos que desatará la presencia de la obra.

Parece claro que nos estamos enfrentando con una complicación del proceso artístico. Si antes, la producción artística estaba caracterizada por dos momentos muy específicos, el momento de las obras, ahora, la intención creadora del espectador, lo sumaremos como un tercer momento de dicho proceso.

Estos cambios harán que la creatividad artística se extienda o amplíe, por la condición procesual misma, al superar los límites físicos del objeto-resultado, del formato tradicional. Es así pues, que la ruptura con el concepto de obra como producto final, pondrá en cuestión las maneras y el aspecto artesanal caduco de las viejas técnicas (como pueda ser la de la pintura). En esta misma línea, quedará cuestionada la institución del arte, y en consecuencia las relaciones con el público.

Quedará entonces, rota la tradicional polaridad del hecho artístico, entre el subproceso poético-productivo (*poíesis*) y el subproceso estético-receptivo (*aisthesis*).¹¹ El carácter procesual de la obra creará un espacio continuo dentro del proceso artístico, que irá del artista y la obra, al espectador.

Esta nueva estética procesual reflexionará así, sobre los procesos y los productos artísticos. Por esta razón, y al buscar centrar su atención únicamente en el proceso creativo, y no en el producto manual acabado o producto fina, terminará sobrevalorando el mismo acto de creación. En todo caso, no se partirá de la nada para crear, ni será un acto mecánico; se constituirá a partir de un cúmulo de experiencias y reflexiones, que desembocarán a la consecución de la obra, y de ahí a su transparencia, en el modo en que ha de ser pensada y presentada o expuesta.

En todo caso, el estudio de los procesos creativos en la esfera del arte contemporáneo, sigue remitiéndonos a Duchamp y al nuevo concepto de creatividad que ofrece. Desde su profundo análisis de la *poíesis* y de la *aisthesis*, el objeto artístico -el resultado objetual- importará al arte, no en la

¹¹ Román De la Calle. *Estética & crítica y otros ensayos*. Edivart. 1973.

percepción de sus términos formales, sino en la reflexión en torno a dicho objeto, o al acontecimiento desarrollado en el tiempo y en la construcción y análisis del proceso creativo. Con Duchamp el objeto se considerará el punto de partida para la investigación, y no sólo para la interpretación.

El quehacer artístico dentro de esta estética procesual se constituirá en un arte en gran parte mental-conceptual. Al centrar su atención en el espacio del proceso creativo, el momento de creación intelectual cobrará gran importancia. La autorreflexión en torno a su "práctica" (y una relectura de la historia del arte) permitirá la decantación paulatina de la dimensión mental-conceptual en el proceso de la creación artística.

Una obra de arte es un signo que se refiere al mundo de las ideas. Por otro lado, lo que es característico de las ideas es la simplicidad, o, podríamos decir incluso, "unidad", que implica que la uniformidad es también típica de una buena obra de arte.

Recapitulando, podemos afirmar que en una sociedad basada en el resultado, el producto, el beneficio y la rentabilidad, nos encontramos con varios frentes de acción donde se plantean o donde parece posible plantear otras dinámicas de trabajo. El arte contemporáneo sería uno de estos frentes.

Si tenemos esto en cuenta, el trabajo artístico no suele responder a las estrategias del mercado (no al menos en un sentido tradicional). El resultado es algo de difícil visualización en muchas de las etapas del proceso artístico y, en algunas ocasiones, no es nada más que una excusa para desarrollar un proceso de trabajo y una investigación libre. Aunque claro, también aparece la necesidad de cerrar el proceso en algún punto para presentarlo y para buscar interacción y diálogo con el usuario.

Y es que el proceso del trabajo artístico debe responder a las necesidades de un sector donde la presentación de la obra es un elemento clave para definirla.

Dicha presentación del trabajo artístico ha sido básica en el hecho institucional. Tradicionalmente se ofrecía la presentación de un resultado cerrado, negando la posibilidad de entender la misma presentación como parte del proceso. O la parte del proceso como la misma presentación.

Nos hallamos en una situación donde la institución hace las veces de varias instituciones, donde hemos pasado de dar prioridad a la presentación a

entender la necesidad de un tiempo para la producción, a reestructurar las formas de presentación. En lo que respecta a la parte de producción, no parece que haya duda de que el artista realiza una labor creativa y que puede tener control (si ese es su deseo) sobre lo que está sucediendo creativamente. En cuanto a lo que atañe a la presentación, ya con menos control, el artista también puede decidir qué grado de interacción quiere tener con el receptor.

De todas formas, el trabajo procesual en conjunto con la participación del espectador convierte la producción artística y su presentación en plataformas por el diálogo, la crítica y la reformulación. Esta posibilidad otorga al campo artístico un elevado valor social.

El proceso -y el arte procesual- se ha convertido en uno de los grandes paradigmas del arte e incluso de toda la cultura contemporánea. Un arte en desarrollo, movimiento y cambio. En “desarrollo” por la implicación por parte del artista en el proceso de creación. En el arte contemporáneo, la propia creación se ha convertido en un proceso que no se detiene, sino que por el contrario, prosigue después incluso de la formulación o construcción de una manifestación. Muy frecuentemente, las obras de arte constituyen versiones o iteraciones modificadas de un concepto desarrollado con mayor amplitud y que no concluye con una única representación, sino expresándose a través de una serie de obras con ligeras diferencias entre sí, o incluso de una obra que se mejora o cambia con cada presentación.

Un arte emancipado ya de las seguridades representadas por el objeto final, máxima expresión de un proceso creativo, y que responde en su creación a la gran cambio que ha tenido lugar desde una cultura industrial basada en la noción de producto final a otra posindustrial y en red, investigando en la diversidad de forma y procederes de los sistemas y los objetos sin limitarse a las normas de un mercado del arte tradicional que favorecía el espécimen único (lamentablemente, sigue funcionando en gran medida de esta forma, aunque ya de forma residual). Más *work-in-progress* que obra acabada, este arte promete la serie infinita, la obra inacabada y abierta.

Además “en desarrollo” podría entenderse también como una referencia a esos tipos de sistemas abiertos en los que los artistas ceden a otros -como

el espectador- poder y autonomía. Por supuesto, estos sistemas procesuales funcionarán mejor si las reglas están claramente definidas y son respetadas por los participantes. Algo que hace referencia al capítulo del juego y del espectador. Parece clara, por tanto, la interrelación existente entre los tres temas o ideas que forman el presente TFM y que están, además, incluidas en mi trabajo, y de forma aún más explícita en la obra *Dibujo in verso 1* (sometida a análisis más adelante).

Los procesos están en “movimiento”. Dentro de este concepto de proceso, “en movimiento” haría referencia básicamente al destacable aspecto de performatividad y temporalidad. Este flujo en los procesos da forma a un nuevo paradigma artístico, cuya positiva aceptación futura parece asegurada, pues promueve la idea de un arte que se mezcla y coexiste con la cotidianidad, acompañándola y modificándose, sucesivamente, a través de ella.

Diremos, por último, que es “cambio” lo que experimentan los procesos. Mientras que por “desarrollo” entendemos algo referido al proceso de producción, y por “movimiento” lo que alude a los procesos de performatividad, el término “cambio” describe los diferentes estadios de la existencia y del comportamiento de los procesos y sus puntos de mutación. Unos momentos de cambio que frecuentemente transmiten la impresión de un sistema viviente. Podemos encontrar en los últimos años, artistas que recurren a la generación de forma en vivo, produciendo objetos físicos e inmateriales que se dirían dotados de vida propia o que incluso llegan a tenerla.

También podríamos hablar de la naturaleza social y experimental del Arte Relacional ¹² o de otras prácticas artísticas sociales y participativas más intervencionistas que desafían al arte tradicional y a sus sistemas e instituciones y que están basadas en el proceso. La efímero de éstas exige unos sistemas no basados en la permanencia o el mantenimiento, sino más bien adaptados a lo fugaz y experimental de las artes.

Pero sobre todo, el arte vuelve a desenvolverse dentro de postulados propios de la ciencia, aunque con otros objetivos: el de descubrir, sin más,

¹² Nicolás Bourriaud introduce el término de “estética relacional” como un “conjunto de prácticas artísticas que plantean como su medio y finalidad las relaciones sociales y humanas, en lugar de la producción de objetos en un espacio artístico privado”. Bourriaud pone el énfasis en el carácter procesual de la relación de humano-a-humano y alude a las obras de arte que crean explícitamente eventos sociales. En: Bourriaud, N. *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2007.

nuevos medios procesuales con los que ampliar el campo de la expresión artística.

Y es que parece claro que el arte tiende hacia un paradigmático giro hacia el proceso -aunque hay que advertir que se trata tan sólo un camino entre muchos- que, incuestionablemente, posee el potencial de ejercer un efecto duradero en la concepción del arte.

Las imágenes procesuales son acontecimientos que se desarrollan ante el ojo del espectador. El espacio artístico se torna performativo, un espacio donde el experimento procesual y el diálogo entre la obra, el artista y el espectador constituyen la obra de arte en sí misma. El objeto físico, el resultado objetual o el sistema continúan teniendo su papel, pero indivisiblemente del resto de componentes del proceso.

De forma autónoma, el sistema mostrará formaciones siempre cambiantes difíciles de diferenciar. Sin embargo, por pequeños que esos cambios visuales sean, la sucesión de patrones nunca será la misma. La exigencia del original formulada, sobre todo, por Benjamin, se tiene en cuenta aquí por la inimitabilidad del arte procesual en el momento de su presentación.¹³ Estos cambios sutiles ejercen un fuerte impacto sobre la percepción y comprensión específicas y subjetivas -por parte del receptor- del momento y el lugar en que acontece. Pero la naturaleza del arte procesual permite una atención compartida, una elección entre capacidad de actuación activa y pasiva por parte del espectador.

El lingüista John L. Austin desarrolló la idea de que todo acto de habla encierra en sí la dimensión de un acto que excede la acción oral,¹⁴ defendiendo que la frontera entre palabra y cosa es más un *infrave*¹⁵ que una separación ya que el habla no se limita a describir y analizar el mundo, sino que posee el poder de generar y constituir sus condiciones. Según esta proposición teórica, el arte procesual muestra similitudes con el acto de hablar por vía de sus propiedades de performatividad, es decir, de la forma en la que funde forma y sentido en una misma entidad.

No obstante, para Austin el poder generativo del habla se encuentra circunscrito al dominio de los hechos sociales. Si seguimos el argumento

¹³ Walter Benjamin. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca. México. 2003.

¹⁴ John Langshaw Austin. *How to do things with words*. J. O. Urmson. Oxford. 1962.

¹⁵ Marcel Duchamp acuñó el término "infrave" para designar la diferencia prácticamente imperceptible entre dos elementos aparentemente idénticos. Marcel Duchamp. *Notas*. Tecnos. Madrid. 1998.

de Austin y lo aplicamos al arte procesual, encontraremos simetrías significativas e interesantes entre unidad de habla y procesualidad; que son dos líneas en el tiempo. Cuando se integra en el dominio de una estructura social -esto es, cuando pone el énfasis en la performatividad frente a la visualidad- el arte procesual posee el poder de generar nuevas condiciones del mundo.

Como último apunte, podemos decir que el arte procesual -más bien el arte en general- es experimental por naturaleza, en la medida en que los artistas trabajan con procesos de resultados relativamente inciertos. En lo que respecta a las obras centradas en la idea de proceso, para llegar a un resultado en dichos procesos, es necesario realizar numerosos experimentos por parte del artista a fin de comprobar el comportamiento y evolución de los elementos utilizados. Esta experimentación creativa da lugar a obras de naturaleza prototípica.

Parece osado hablar sin más del arte procesual como un género. Sin embargo lo que aglutina a diversas formas artísticas en esta categoría es la manera en que se apropian de la realidad: en virtud de su carácter temporal, su origen en red, su naturaleza cambiante y su compromiso con el mundo real, se ubican más allá del registro de la representación.

el espectador

Aproximadamente diez años después de la edición del *Homo Ludens* de Johan Huizinga, en una conferencia Marcel Duchamp abordó la problemática del proceso creativo dilucidando la compleja relación entre artista, espectador y obra. Para Duchamp, la ejecución de una obra de arte, el conjunto de las decisiones creativas, “descansa en la intuición pura”, otorgando, a nivel estético, poco espacio a las decisiones conscientes. En otras palabras, se podría decir que, en el laborioso proceso de transformar materia en objeto artístico, el trabajo artesanal y las habilidades técnicas, son sólo una pequeña parte visible de entre toda la actividad creativa y que la parte oculta correspondería a la entrada en “el laberinto que se encuentra más allá del espacio y tiempo” y en donde la obra de arte resuena. En ese sentido, y utilizando la expresión del propio Duchamp, hay que pensar en el artista como *“un ser mediumístico”*, en la medida en que se sumerge en el caos para visualizar patrones de sentido. Y es justamente en esa coincidencia del trabajo sistemático y de estado parecido al trance que conduce la visión artística en donde podemos decir que la posibilidad de pensar el juego se hace presente. Un juego entre autor, obra y espectador.

Pero no podremos considerar el ciclo del proceso creativo completo mientras no está establecida la estructura dinámica artista-obra-espectador. Podremos pensar en la obra de arte como en una interfaz que encarna la energía emanada de las actividades psíquicas y físicas del artista. Se considerará un organismo, una estructura energética, una entidad. Para Duchamp, la obra de arte actúa como una especie de catalizador de una “osmosis estética”, un proceso activado entre el artista y el espectador mediante el que se produce la transferencia de un “coeficiente de arte”. Como él mismo explica: *“(…) el «coeficiente de arte» es como una relación aritmética entre lo inexpresivo pero intentado y lo no intencionalmente expresado. (...) «coeficiente de arte» es una expresión personal del arte en su estado bruto, es decir, el que se encuentra todavía en un estado primario, pendiente de «refinado», como el azúcar pura de la melaza, por el espectador (...) El acto creativo toma otro aspecto cuando el*

espectador experimenta el fenómeno de transmutación: mediante la mudanza de materia inerte a obra de arte, surge una verdadera transustanciación, y el papel del espectador es el de determinar el peso de la obra en la escala estética”¹⁶

Podemos deducir pues, que para que se desarrolle la dimensión estética de la obra, el espectador deberá contemplar, participar o interactuar, debiéndose implicar en una especie de juego de decodificación de ideas, sensaciones y afectos, un juego cuyas reglas subyacen a ese “estado bruto” del arte.

En una visión tradicional del arte, el hecho de hablar de un espectador frente a una obra nos remite a una actitud - pasiva- de contemplación: el espectador es aquel que presencia. Pero con la llegada del arte de la segunda mitad del siglo XX, se modificó este concepto y el espectador hoy tiene, cuando menos, una función mediática.

Haremos referencia al arte crítico de las vanguardias de principio de siglo como el que allanó el camino para que el público empezara a tener una actitud diferente al contemplar un trabajo artístico (poniendo en entredicho incluso el concepto de “frente a la obra”). Aunque en este periodo no podemos referirnos propiamente a un espectador participativo, en cierto sentido se dio un primer paso hacia la desestructuración de la rigidez de la relación entre el espectador y la obra. Sírvanos de ejemplo gráfico la obra de Marcel Duchamp *Étant Donnés*. 1º *La chute deau*, 2º *Le graz d’éclairage*. Fue en la década de 1950, con un progresivo mestizaje de las disciplinas artísticas (artes plásticas, danza, teatro, etc.), que las fronteras de la obra de arte se desdibujaron y el público fue adquiriendo cada vez una actitud más activa.

Es probable que el momento histórico y social contribuyera a estos cambios; el periodo de entreguerras y posguerra llevó a un estado de pérdida de los valores establecidos por el orden precedente. Ante la imposibilidad de creer en los valores imperantes y aceptados como seguros hasta entonces (la religión, el capitalismo, el Comunismo, las instituciones burguesas, etc.), esta generación se planteó la validez de los valores en los que habían sido educados y se propuso la revisión de los conceptos más elementales, incluidos los referentes al mundo del arte.

¹⁶ Marcel Duchamp. *Conferencia de la Federación Americana de las Artes*. En Art News. Vol.: 56. N°4. 1957.

Se produce un cambio de actitud con respecto al concepto de lo real y a la relación del espectador con el objeto artístico.

Se estaba produciendo un cambio de actitud, concerniente al arte de participación: la obra se presentaba para ser accionada por un público, que empezaba a levantarse de sus cómodas butacas de espectador. El espectáculo dejó de tener lugar en el espacio sagrado del marco y comenzaba a acontecer en el espacio privado del espectador, en el espacio de la vida.

Se pasa del museo como lugar de exposición en el cual algo se muestra para ser contemplado de forma pasiva, a espacios diferentes que se definían ahora como artísticos. Se revisaron en su estética y en sus funciones, a la vez que otros movimientos artísticos de lenguaje totalmente diferente fueron surgiendo y cobrando importancia: del Arte Cinético de principios de los 60, en los que la obra era un juguete de funcionamiento mecánico, al Arte Procesual de las décadas de los '60 y '70. De esta forma por ejemplo, obras de Arte Cinético precisaban del público una actividad por la cual los mecanismos creados y propuestos por el artista se ponían en funcionamiento generando la obra.

Por medio de este espectador que hemos definido como activo, los juegos visuales, ópticos o cinéticos construían en la retina o en la sala de exposiciones una obra que se alineaba más con las artes vinculadas al tiempo que a las del espacio.

Hacer que el público llegara a ocupar el lugar del propio objeto artístico fue un paso decisivo a la hora de delimitar cuál es la función del espectador y qué importancia tiene en el proceso de constitución de la obra (si pensamos en la obra *Allestimento teatrale (cubo di specchi)* de Luciano Fabro, podremos comprender esta idea).

El espectador que se empieza a situar frente a un tipo de obra de carácter inmaterial y se introduce en ella, no se limita a observar. Esta situación nos hace plantearnos la vigencia del espectador pasivo. Al igual que hoy no parecen tenerse en cuenta las fronteras entre disciplinas artísticas, parece que se desdibujan también los límites entre el espectador y la obra.

En una realidad y una estructura social en la que el éxito se fundamenta en la interacción y la colaboración, parece obvio que el arte habrá de seguir esos postulados de colaboración e interacción.

De esta forma, el arte contemporáneo suele reflexionar sobre estas estructuras sociales y, cada vez con mayor asiduidad, no se limita a representarlas visualmente, sino que integra a seres humanos -al tradicional receptor o el espectador- en la formación procesual de las obras de arte.

El valor óptico de la obra, en sí misma, deja de tener importancia para cederla al proceso intelectual que ésta provoca tanto en el artista como en el espectador.

La propuesta estética -la obra, el producto resultante- del artista desencadena un proceso artístico-estético y demanda la participación de sus receptores.

La obra de arte imperecedera y estática ya no será considerada el centro de gravedad del hecho artístico. Pasando a convertirse en el medio que desata un proceso artístico dinámico. Desde esta determinada postulación, la dimensión creativa será notablemente enriquecida, al quedar integrada al gran colectivo, al espectador.

Desde el punto de vista de esta nueva obra, de este proceso artístico, la participación de la conciencia del espectador variará también entonces. El espectador, convertido en protagonista, generará nuevos procesos *"...lo inacabado [en la obra abierta] provoca e impulsa el proceso productivo de la recepción-creación"*.¹⁷ Entonces la obra procesual, inacabada por naturaleza, acrecentaría la mente del espectador (en el caso conceptual). Este obtendría no sólo una comprensión receptiva, sino también productiva. De lo que podemos deducir que el análisis generativo de los procesos comienza a indicar en la obra un mero aspecto instrumental que sirve para activar al espectador.

El proceso artístico no concluye con la obra de arte, continua, en la medida en que más allá, esté sucesivamente el espectador. Lo inconcluso o abierto de la obra provoca e impulsa el proceso productivo de la recepción-creación. De hecho, el espectador reproducirá el proceso propuesto por el artista, pero en sentido contrario. El problema radica por lo tanto, en los diversos procesos que desatará la presencia de la obra ante el espectador. Si antes, la producción artística estaba caracterizada por dos momentos muy específicos -el momento de creación de las obras y las propias obras- ahora, deberemos añadir a esta lista la intención creadora del espectador, que completará el propio proceso.

¹⁷ Simón Marchan Fiz. *Del arte objetual al arte de concepto (1960-1974) Epílogo sobre la sensibilidad postmoderna*. Akal. Madrid. 1997.

A causa del arte procesual quedará cuestionada la institución del arte, y en consecuencia las relaciones con el público. Este nuevo carácter procesual de la obra, creará un espacio continuo dentro del proceso artístico, que irá del artista y la obra, al espectador.

Una vez alterados los presupuestos tradicionales por los que se guiaban las relaciones entre la obra de arte y los espectadores, estos ocasionarán actos de libertad sobre la obra. La idea de obra abierta o inacabada, generará grandes avances en la participación del espectador. En consecuencia, implicar de un modo más directo al espectador para que complete la obra, hará que se transforme su consciencia, su consciencia del hacer humano. De esta forma, progresivamente, se irá extendiendo o ampliando el proceso creativo. Así, el momento *poético* se continuaría hasta el momento de la recepción estética. Se consolidaría entonces, de este modo, la apertura a una estética de la recepción, comprendida por el ya mencionado triángulo que formarían, el artista, la obra y el público.

Así queda definitivamente rota una organización en el arte vigente desde el Renacimiento, esto es; el espectador como público separado del artista.

Podemos interpretar la comunicación entre la obra y el receptor como un lenguaje. A principios del siglo XX, el investigador de la lingüística Ferdinand de Saussure, intentó estudiar la lógica del lenguaje verbal como un caso especial de semiótica (o semiología) de tal forma que los resultados podrían ser aplicados a códigos de señales distintos del lenguaje.

La comunicación (y el lenguaje) como un proceso se suele describir mediante el modelo teórico propuesto por el ingeniero electrónico y matemático Claude Elwood Shannon. Shannon originalmente desarrolló un modelo aplicado a la tecnología de la comunicación, pero hoy en día es también usado en la investigación de la comunicación artística. El modelo de Shannon muestra cómo un mensaje siempre es interpretado, al menos, dos veces. El artista primero pone su mensaje en el lenguaje de la obra de arte y a continuación el público lo interpreta con su propio lenguaje. El mensaje alcanza al receptor sólo en la medida en que ambos códigos sean congruentes y comprensibles. Además, este modelo propuesto muestra cómo las perturbaciones modifican el mensaje y afectan a la interpretación del mismo por el receptor.

Pero es que si la debilidad del mensaje simbólico del arte es la falta de precisión, esto es a la vez, su fuerza. La ambigüedad propia de los símbolos, permite cierta dispersión y diferencias en su interpretación. Este espacio para la especulación es útil para el arte porque hace más fácil la aplicación del mensaje a las variadas necesidades del público. Por otra parte, añade una excitación misteriosa a la obra de arte, lo que la convierte en más interesante para el público

Esta ambigüedad queda también justificada porque el contenido de una obra de arte al destaparse a menudo gradualmente, nos permite al principio tomar por ambigüedad tal información y que sea revelada más adelante como contenido importante del trabajo. El placer estético mismo que una buena obra de arte nos puede ofrecer puede resultar del esfuerzo, por parte del espectador, de percibir y del éxito una vez encuentre el contenido inicialmente oculto. En las grandes obras de arte incluso podemos destapar varias capas sucesivas del contenido ocultado. El descubrimiento de cada nueva capa se agrega al placer del receptor y aumenta así el valor estético total del trabajo.

El mensaje de una obra de arte, por tanto, no es dependiente solamente del trabajo en sí mismo, sino que necesita de la labor del público.

Es importante también que la primera impresión de una obra de arte tenga una relación correcta a las expectativas del público. El espectador profano suele requerir una cantidad considerable de redundancias para comenzar a interpretar una obra, mientras que un público consistente en expertos en arte necesitará sólo unas cuantas pistas para desentrañar el mensaje de fondo de la obra; en otras palabras, espera más información y menos redundancia.

Una obra de arte no debería en todo caso preocuparse por estas expectativas en alguna medida (ya que la convertiría en algo es trivial), pero no excesivamente (puesto que la haría incomprensible).

Otra solución puede ser hacer que el simbolismo en la obras esté codificado doblemente: en una misma obra, ciertos mensajes pueden estar pensados para el público general y otros para los entendidos en arte.

Podemos cerrar este capítulo dedicado a la importancia del espectador en la obra de arte contemporáneo, remarcando el hecho la importancia y conveniencia de incorporar el receptor en el proceso de creación artística.

Esta situación denota un deseo hacia la inestabilidad, hacia la posible modificación y también hacia la creación colectiva de un campo de opinión. El trabajo artístico evoluciona y se mantiene activo mientras se establece este diálogo con el usuario, con el espectador, participando en esta inestabilidad que provoca que la obra no quede estancada como un producto definido y finalizado, sino como un proceso abierto y lleno de posibilidades.

dibujo in verso 1

La idea principal y desde la que parte Dibujo in verso gira en torno al concepto de que todo movimiento en el espacio (e incluso en otros ámbitos o dimensiones como el tiempo) describe un dibujo al realizar ese desplazamiento. Estos movimientos pueden dejar un rastro gráfico si el elemento desplazado tiene esa capacidad o puede no dejar esa constancia gráfica si no es inherente en él dicha característica.

En el primer grupo encontraríamos gran número de ejemplos, siendo el más evidente el de cualquier manifestación artística de tipo plástico o gráfico. Esto es, un dibujo tradicional no es más que el desplazamiento de la mano del artista sujetando un lápiz sobre la superficie del papel.

Pero también podemos hablar de otro tipo de movimiento/dibujo como pueda ser el rastro de un avión surcando el cielo, un cuchillo cortando un filete sobre el plato o el camino descrito en una explanada de césped por el paso reiterado de la gente por él. Entendiendo así al dibujo como resto o residuo de una acción.

En el segundo grupo, los dibujos descritos por los movimientos, no son visibles. Al menos en principio. Podríamos hablar de los dibujos descritos por las miradas de un espectador contemplando un cuadro en una exposición, o los dedos de un pianista al desplazarse por el teclado de su piano.

Es en este segundo grupo de dibujos/movimientos en el que se centra la atención para desarrollar la serie *Dibujo in verso*. Así, si en otros trabajos me centré en hacer visibles las corrientes magnéticas o las vibraciones sonoras mediante el dibujo que producían los movimientos que provocaban, en esta ocasión me fijo en el dibujo que realizan en su desplazamiento o baile una serie de peonzas sobre un soporte.

Para ello dispongo en el suelo de la sala en la que se realice la acción un rollo de papel continuo fijado por un soporte a la pared. El papel es cubierto por una fina capa de grafito en polvo sobre la cual lanzo un número indeterminado de peonzas que en su danza desplazarán la capa

de grafito dibujando su trayectoria. Una vez mediadas una cantidad de tiradas indeterminada estimada por mí mismo en el momento de realizar la acción, se procede a desenrollar un par de metros el papel, descubriendo así las trayectorias trazadas por las peonzas sobre el papel y habilitando una nueva superficie cubierta de grafito para repetir el proceso.

Esta sería la parte performativa de la obra y se realizaría el día de la inauguración de la exposición (además de en el estudio en ocasiones previas).

Además, en el estudio, realizo grabaciones en vídeo de la acción en un plano fijo y cenital que capta la acción realizada por las peonzas. Estos vídeos se proyectan en la instalación en la pared sobre el rollo de papel. La proyección del vídeo es considerada como un dibujo al uso colgado en la pared de la sala. En movimiento. Pero un dibujo.

En un formato alternativo de montaje, se realiza primero la acción en el taller y se captura el vídeo. Después, a la hora de montar la instalación, se utiliza como pantalla de proyección el papel donde se produjo la acción proyectada, haciendo coincidir el movimiento de las peonzas con las líneas dibujadas por ellas mismas con anterioridad en el estudio. De esta forma se funden pasado y presente en un solo tiempo. En este caso se elimina la parte performativa en la exposición.

Sin embargo, lo habitual es que las tres partes que conforman la obra -esto es; *performance*, dibujo y vídeo- formen un todo inseparable en la instalación.

Intento conseguir un discurso conceptual y estético que no se desligue del dibujo. Nunca se repetirá un plano o se emplearán artificios en la edición del vídeo, se utilizan elementos muy básicos de la realización del dibujo (grafito sobre papel) y se trata de dotar al conjunto de la frescura e inmediatez propias del boceto o el dibujo.

Se ha elegido la serie *Dibujo In Verso 1* para ilustrar la idea de juego que aparece en muchos de mis trabajos. Si bien a todos ellos se les puede aplicar las características que definen al juego, en este trabajo en concreto parece que esos elementos sean aún más visibles. Ya el propio elemento elegido para realizar los dibujos -unas peonzas- liga el trabajo al concepto juego. Pero además el resto de factores definitorios del juego aparecen aquí: como que la acción o juego discurre en un tiempo determinado y un

espacio acotado y especialmente dispuesto para el desarrollo del juego, hay unas reglas que se cumplen obligatoriamente, se tiende a un resultado estético o armonioso (aunque de forma azarosa), tiene cierto carácter de espectáculo y además la acción se muestra en su desarrollo, entre otras de las características ya comentadas en el capítulo anterior de este texto.

Además, en *Dibujo in verso 1* se vuelve a hablar del proceso. Este es presentado directamente, sin imágenes o terceras partes que se refieran a él. Y además, se muestra el resultado de ese proceso en la misma obra. Es por tanto una obra que se realiza en presencia del espectador. También es importante mencionar la posibilidad de participación del visitante a la exposición, interactuando con la obra y siendo así parte activa en la elaboración de la misma en una suerte de interacción analógica llevada a cabo en la misma galería transmutada en una suerte de estudio del artista. De esta forma, el visitante adopta el doble papel de espectador y artífice de una obra de arte, mostrándose su proceso como elemento expositivo y confundiendo conceptos habitualmente definidos y claramente separados como autor-espectador, proceso-resultado o taller-sala de exposiciones.

El azar es otro factor determinante en esta serie. Si bien hay ciertos de estos factores fijados, de carácter físico, la casualidad tiene un papel protagonista en este juego. Nunca habrá dos tiradas, y por lo tanto dos dibujos, iguales. Deleuze dice a propósito de la literatura, que ésta no tiende en su desplazamiento hacia sitios seguros, constantes, sino hacia lugares indeterminados, imprecisos. Con las propuestas visuales y con esta misma obra ocurre lo mismo. La intensidad o el resultado de un texto, de una obra, no siempre está determinada por la intención de sus autores. Factores externos como el tiempo, el espacio, los soportes, los imaginarios colectivos, inciden decisivamente en la percepción del espectador y en el resultado del propio proceso artístico.

Arte y azar están unidos desde el principio. Como la vida y el caos. O al menos están transidos por la incertidumbre. Incertidumbre de las intenciones, los medios, los fines. La física y la teoría social contemporáneas se sitúan desde el principio de incertidumbre de Heisenberg, que comienza en la física cuántica y se expande a toda la esfera social. Los físicos hoy en día reconocen que mucho más de la mitad

de la materia conocida en el universo corresponde a materia oscura imposibles de caracterizar desde nuestro paradigma epistemológico.

Arte y azar se entrelazan también en la técnica de composición visual. Hay técnicas que se juegan desde un menor control entre materiales y soporte de la obra. Pensemos en el *dripping* de Jackson Pollock o en esta especie de *action drawing* que es *Dibujo in verso 1*. La fotografía y el cine documental, se plantean también desde el azar de situaciones y escenarios. En ellos el espacio, la luz y los actores responden a su propio devenir. Con la *performance*, sobre todo en espacios públicos, ocurre algo similar.

"...y si se intenta producir otro resultado que no sea la obra de arte, nada se produce. Es, pues, el juego reservado al pensamiento y al arte, donde ya no hay sino victorias para los que han sabido jugar, es decir, afirmar y ramificar el azar, en lugar de dividirlo para dominarlo, para apostar, para ganar. Este juego que sólo está en el pensamiento, y que no tiene otro resultado sino la obra de arte, es también lo que hace que el pensamiento y el arte sean reales y trastornen la realidad"¹⁸

Esto abre un campo realmente interesante para los trabajos englobados en esta serie, quedando camino por recorrer abordando este tema en futuros trabajos.

Como hemos descrito anteriormente, el arte procesual -y en general el arte- siempre ha mostrado un gran interés por indagar acerca de sus propias cualidades como medio. En *Dibujo in verso 1* se muestra el proceso que se desarrolla durante la creación de una manifestación artística al uso; esto es, un dibujo. Éste se va generando sobre el soporte a los ojos del espectador y, además, gracias a su participación involucrándose en dicho proceso.

La imagen generativa o sintética no puede incluirse ni en el género de imagen en movimiento ni en el de imagen fija, sino que estaría a medio camino entre ambos. A pesar de que presenta propiedades características de los dos medios, constituye un género en sí mismo. La imagen generativa suele originarse en un proceso. A diferencia de la imagen en movimiento, no está decidida de antemano, sino que se genera en el preciso momento de su presentación, aun cuando algunos elementos pudieran haberse elaborado y planificado con anterioridad. Por lo tanto,

¹⁸ Gilles Deleuze. *Lógica del sentido*. Barral editores, Barcelona, 1971.

siempre ocurre en directo y es de carácter performativo.

Se desarrolla dentro de un sistema planteado y construido por el artista dentro del cual el proceso de generación va evolucionando de forma paralela al transcurso del tiempo. Este sistema puede ser un ingenio mecánico o cualquier otro entorno que sea capaz de producir la imagen. Todos estos fundamentos están presentes de forma evidente también en *Dibujo in verso 1*.

Al igual que la imagen en movimiento, la imagen generativa expresa cambio y duración: “fluye”. Sin embargo, mientras que la imagen en movimiento es finita en tanto en cuanto está grabada y sólo puede materializarse mediante la reproducción, la imagen generativa es, al menos en teoría, infinita y continua. Flusser asegura que “*es un error descifrarlas [las imágenes] como si fueran ‘eventos congelados’. Por el contrario, convertidos en situaciones, son la traducción de éstos en escenas*”.¹⁹

¹⁹ Vilém Flusser. *Hacia una filosofía de la fotografía*. Trillas, México, 1990.



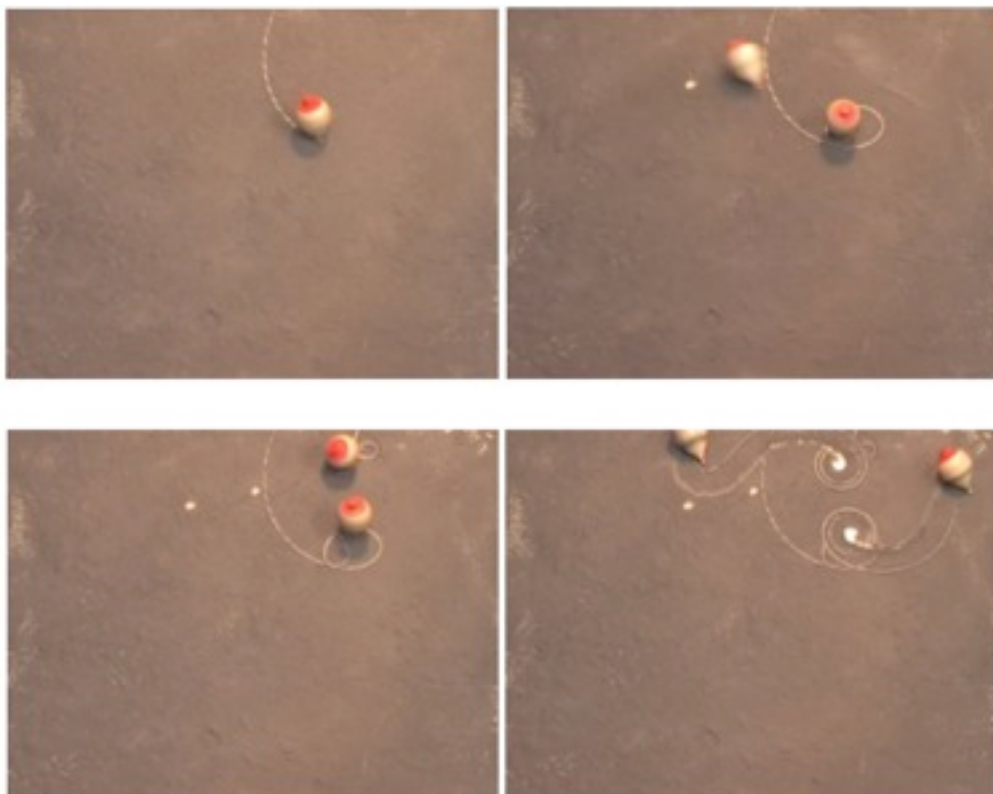
Dibujo in verso 1

Acción y video instalación
medidas variables
Duración variable



Dibujo in verso 1

Acción y video instalación
medidas variables
Duración variable



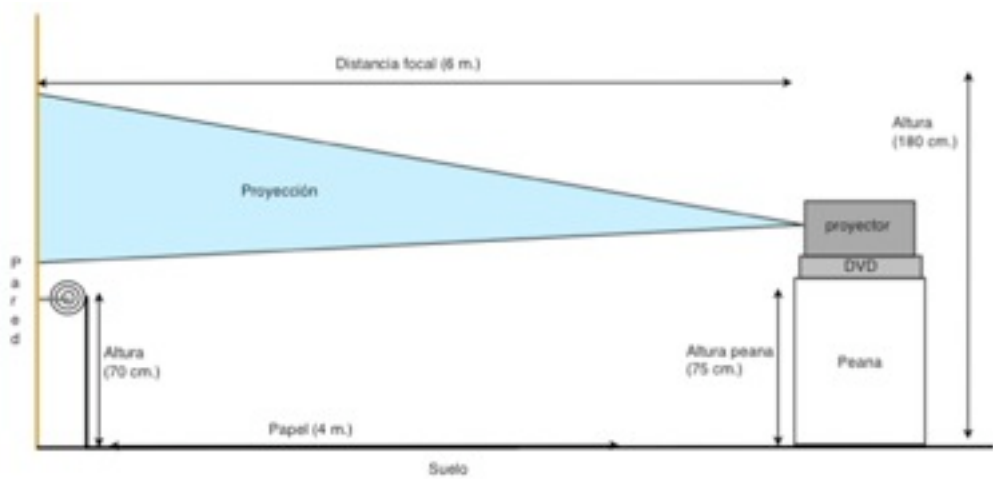
Dibujo in verso 1

Vídeo digital en DVD
Fotogramas
1' 01"



Dibujo in verso 1

Grafito/Papel
Distintas medidas



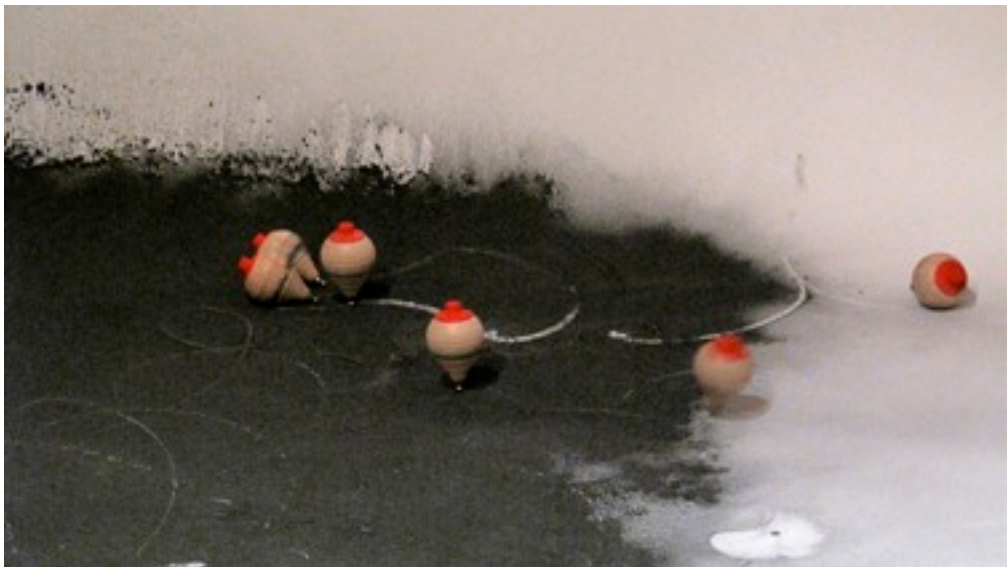
Esquema de montaje de la instalación



Detalle



Detalle



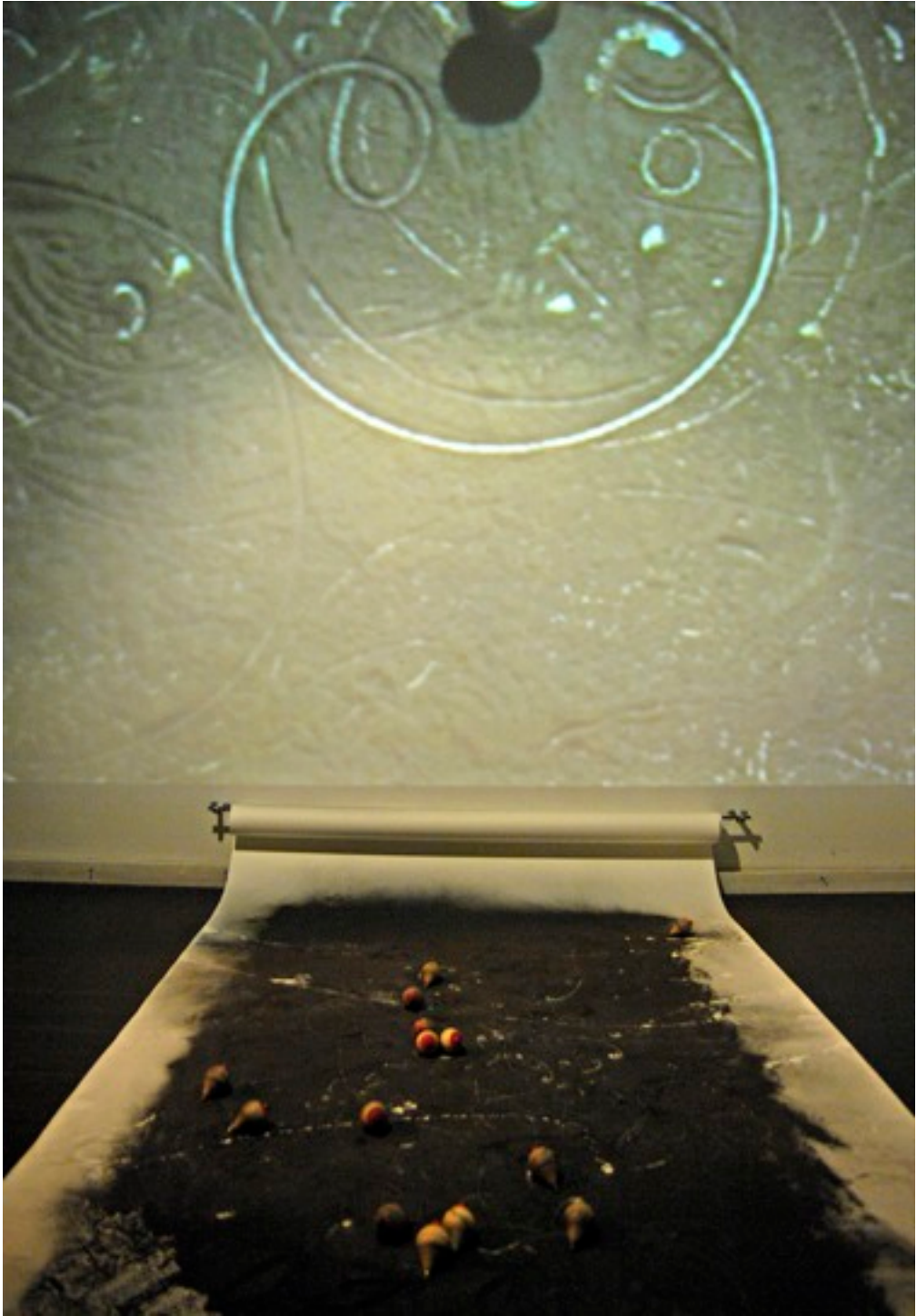
Detalle



Distintos momentos de la acción



Detalle



Detalle



Distintos momentos de la participación del espectador



Detalle



Detalle



Detalle



Detalle de la intervención de los espectadores



Detalle



Detalle

algunas referencias

En lo que atañe a los antecedentes artísticos o históricos, me gustaría incorporar además los míos propios. Los trabajos anteriores que me llevaron a desarrollar el presente *Dibujo In Verso 1*.

Bajo la idea que comenté anteriormente en la que expongo que cualquier movimiento en el espacio realiza un dibujo, bien visible bien imperceptible, empecé a investigar para intentar representar esos dibujos. Este interés fue motivado después de que el dibujo dejara de contar lo que representaba por contar una historia, un tiempo: la historia de su proceso.

El medio elegido fue el dibujo. Además de considerarlo el lenguaje más directo y en el que me siento más cómodo, me interesó la idea de utilizar un medio estático para representar movimiento. Si bien en el proceso del dibujo sí encontramos movimiento, el interés por esa parte de la creación de una obra (su proceso) empezó a importarme más adelante en el desarrollo del proyecto. De esta forma empecé a buscar soluciones para, con un medio estático, tratar de representar un desplazamiento.

La forma en que estimé podía representar ese movimiento fue la de representar una secuencia de un objeto desplazándose. Para conseguirlo, opté por superponer varias capas traslúcidas en las que dibujaba la forma en cuestión repetida en cada capa. Así se conseguía un efecto de secuencia o desplazamiento del objeto representado. Las capas siempre eran de material traslúcido, con cierto grado de opacidad para acentuar la sensación de profundidad y desplazamiento. Así, empleé capas de cera, encáustica, distintos tipos de resina, papeles vegetales o de poliéster y telas de nylon.

La imagen conseguida tenía cierto efecto estroboscópico, muy en la línea de los trabajos fotográficos de Muybridge o Marey y, en mayor medida, de las primeras máquinas pseudo-cinematográficas: el taumatropo, el fenakistoscopio, el zootropo, el praxinoscopio u otros ingenios de nombres igual de inverosímiles.

Los dibujos siempre se realizaban a línea teniendo muy en cuenta los espacios vacíos e intentando conseguir composiciones que generen un amplio espacio por el que se pudiera desarrollar el buscado movimiento.

Además de tratar de mantener una estética de dibujo desnudo y puro, utilizando -siempre que el soporte me lo permitía- un procedimiento seco y clásico en el dibujo como el grafito o el carbón.

La aparente desnudez y supuesta simplicidad primitiva del dibujo es lo que lo acerca a un valor mucho más absoluto y verdadero que una exagerada carga de retoricismos. En palabras de Kandinsky, “los llamados elementos “básicos o primarios” no son de naturaleza primitiva sino compleja”²⁰

Los espacios vacíos y en aparente silencio tienen mucho que decir en las composiciones. Influenciado en esos primeros momentos por la pintura (y por lo tanto por el pensamiento) de China: El vacío no es, como podría suponerse, algo vago e inexistente, sino un elemento eminentemente dinámico y activo. Y según Laozi; “el estado supremo del origen y elemento central en el mecanismo del mundo de las cosas”

Siempre huyendo de parafernalias complicadas y recurriendo a las herramientas básicas del dibujo y que podía encontrar fácilmente en mi estudio. Otra vez la buscada simplificación del dibujo.

Las formas elegidas para ser representadas en su desplazamiento empezaron siendo también contradictorias con la idea de movimiento, pues representaban jaulas que por definición niegan la posibilidad de desplazarse. Pero precisamente esa idea acentuaba la sensación que pretendía. No obstante, con el desarrollo del trabajo, los elementos representados evolucionaron hacia formas más dinámicas hasta que empezaron a parecerse a peonzas. Peonzas que en su desplazamiento describían un dibujo que se representaba con una línea. Esto es, dibujo hablando de dibujo o dibujo dibujando. Así podemos hablar de un metalenguaje artístico ya en esta etapa temprana de mi producción.

Y es que las peonzas son un elemento profundamente arraigado en mí, en una suerte de regresión hacia mi infancia. Creo que esa conexión es muy natural y un elemento que trato de incorporar a mis trabajos, tan ligados a la idea de juego.

A partir de esos trabajos en los que representaba formas de peonza que dibujaban en su desplazamiento, surgió la idea -lógica- de utilizar peonzas reales que dibujaran en su desplazamiento. De esta forma se llegó a la obra *Dibujo In Verso 1*.

²⁰ Vasili Kandinsky. *Punto y Línea sobre el Plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Ed. Paidós. 1996.

Una de las partes importantes en este trabajo o en la que se pone un mayor énfasis es la que se refiere a mostrar la parte procesual como parte expositiva. El espectador ya no contempla sólo el resultado de una acción, sino que está presente durante su desarrollo. En este sentido se encuentran paralelismos con otra obra propia titulada *Ecografía (no tocar, por favor)* en la que una serie de mecanismos activan instrumentos musicales que por medio de las vibraciones sonoras que generan, dibujan en presencia del espectador. O la reciente exposición en *La Casa Encendida* de Ryan McGinness titulada *Estudio franquicia*. En ésta, el artista norteamericano reproduce su estudio en la sala de exposiciones y trabaja en él durante la exposición. A la vista del público.

Otro aspecto importante en *Dibujo in verso 1* es el de la interacción del espectador con la obra. De esta forma la mano del artista pierde importancia, cediendo protagonismo al espectador y aprovechándose de esa intervención. En ese sentido, otra obra propia titulada *P/A (pruebas de artistas)*, es otra referencia. Se trata de una serie de serigrafías en las que se aprovechan los fantasmas acumulados en una misma pantalla de estampación, producidos por diferentes artistas en el taller. Con esa misma pantalla se realizan estampas serigráficas sobre papeles de anteriores pruebas de estampación de otros artistas y, además, utilizando mezclas de tintas sobrantes que otros artistas usaron en anteriores pruebas también. Se trata pues de la apropiación del proceso de otros artistas para reutilizarlos y reorientarlos hacia otro proceso. Un proceso propio.

Todos estos factores tratan de confundir conceptos habitualmente definidos y claramente separados como autor-espectador, proceso-resultado o taller-sala de exposiciones.

Por supuesto, además de los antecedentes de mi trabajo propio, también hay influencia en este trabajo de otros artistas que, unos a priori y otros posteriormente han dirigido de alguna forma la evolución del presente proyecto de trabajo.

Unos lo han hecho en el plano conceptual y otros en el formal o estético. Así, pueden encontrarse grandes referentes en la obra de las artistas Mona Hatoum o Rebecca Horn. La forma en que enfocan su trabajo influyó en gran medida en cómo enfoco el mío propio. Esos automatismos o máquinas de dibujar y ese interés por la línea y las formas simplificadas están

en mi trabajo.

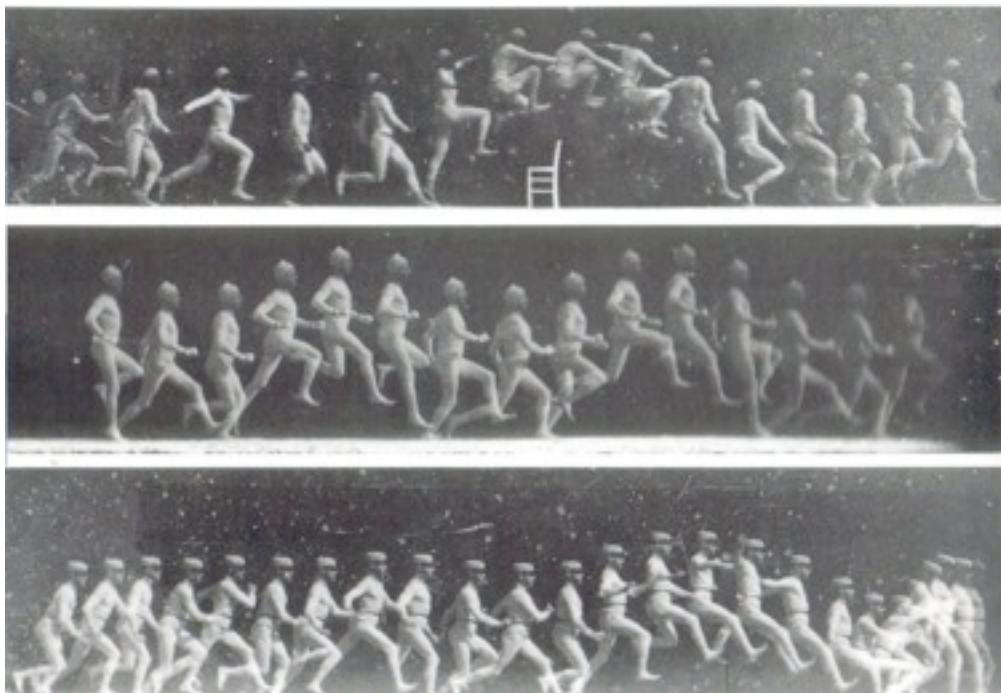
Los trabajos de *Land-art* en los que Richard Long traza enormes dibujos sobre el terreno tras un largo proceso.

Incluso se podrían encontrar referencias a las *action painting* de Jackson Pollock haciendo un juego de comparación con la obra *Dibujo in verso 1*, que serían “action drawings”. No sólo en lo concerniente a lo formal; la idea de azar es muy patente en ambos trabajos. Las obras de Pollock tienen una fuerte ligazón con la danza –el artista describía una especie de baile sobre el lienzo al realizar sus pinturas– y las peonzas realizan a su vez una danza sobre el papel. Esta cercanía con la danza, además de situar *Dibujo in verso 1* en los parámetros del juego otra vez (recordemos que la danza quedaría definida como una de las formas más completas de juego) me lleva a pensar en el trabajo de Israel Galván. Más concretamente en sus piezas *Solo*, *Arena* y *El final de este estado de cosas, redux*. En ellas, el bailar interpreta parte de su coreografía sobre una superficie cubierta de arena, haciendo visible el dibujo de sus movimientos. Toda una demostración de situación fronteriza entre la danza, la interpretación y las artes plásticas contemporáneas y una obra procesual en toda regla.



Julio Adán

Cinematografía 41
grafito/papeles de poliéster
20 x 20
2005



Etienne Jules Marey

Fotografía



Julio Adán

Ecografía (no tocar, por favor)
vista de la instalación
medidas variables
2010



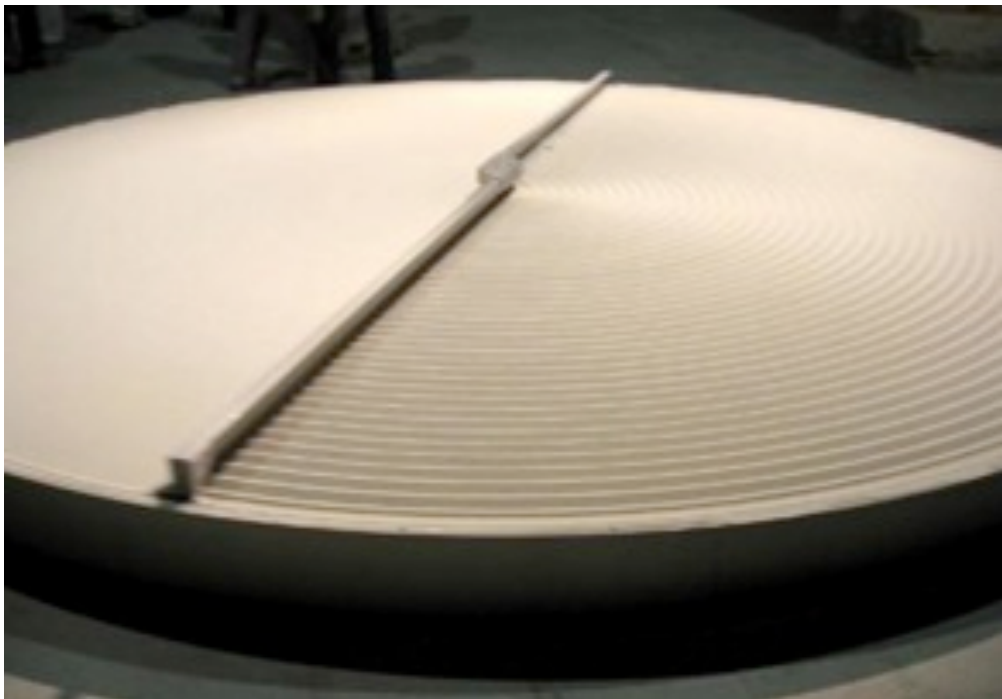
Ryan McGinness

Studio franchise
vista de la instalación
medidas variables
2010



Rebecca Horn

Pencil mask
1972



Mona Hatoum

Plus and minus
1994-2004



Jackson Pollock en plena *action painting*

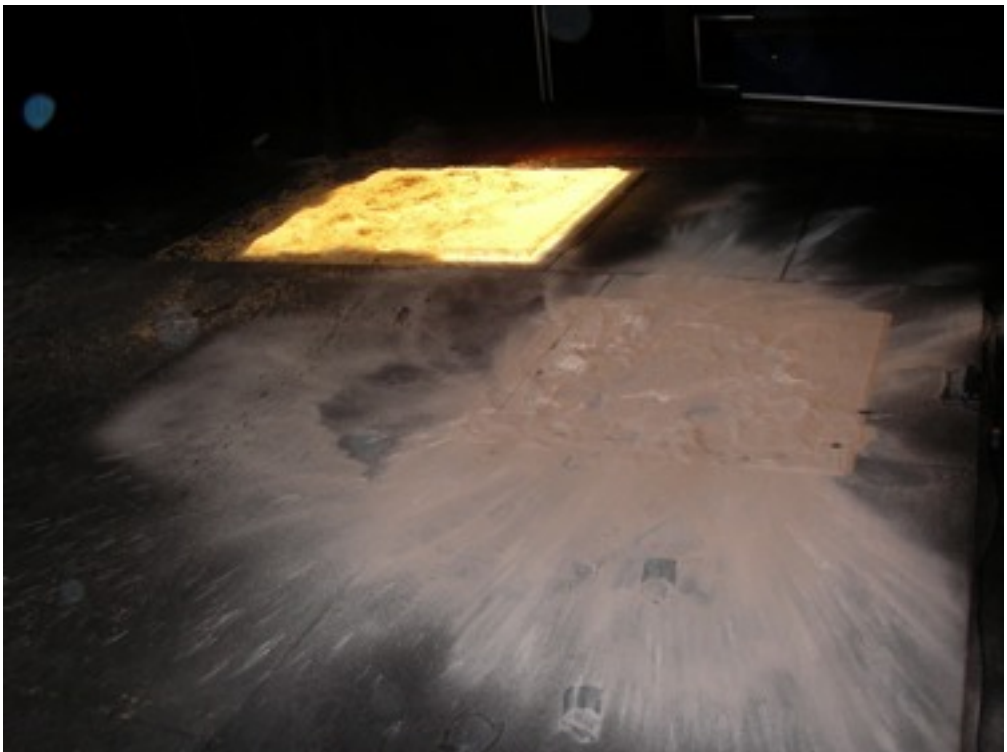


Richard Long

A line made by walking
1967



Israel Galván en una de sus coreografías



Resultado plástico de una pieza de Israel Galván

conclusiones

En los últimos años mi trabajo ha girado básicamente alrededor de la labor artística, sus métodos, soluciones y maneras. Cuando hablo de labor artística me refiero a cómo yo entiendo esa actividad. Una actividad que no tiene un método fijo y que puede generarse a partir de distintos puntos de partida. Así, unas veces una idea desemboca en una imagen y otras puede surgir una nueva idea dentro del proceso de otra obra o una imagen a la que llego por distintos motivos -a veces de forma poco consciente- desarrolla todo un discurso alrededor. Procurando que todos estos trabajos aborden, sobre todo, tres frentes fundamentales englobados en la idea de labor o creación artística. Esto es; el proceso de creación de la obra, la interacción del espectador con ésta y una última parte más externa como pueda ser su exposición.

La parte procesual de una obra es, en mi opinión, la parte fundamental de una obra. Al menos desde el punto de vista del artista (o bajo mi punto de vista como artista). Es el trabajo fundamental que se da en el taller tradicional de artista, la parte en la que el trabajo está más vivo y pueden darse más variaciones en el mismo. En el que el artista experimenta un mayor número de sensaciones. El resultado de un proceso tiene un valor meramente testimonial de una experiencia acontecida con anterioridad y se convierte en un vestigio arqueológico, en un producto más o menos válido para un intercambio, en un objeto externo ya al artista. En este sentido, me interesa mostrar como parte expositiva de la obra su propio proceso o referirme a este, bien por el residuo producido por dicho proceso, bien disponiendo los elementos necesarios para que éste se pueda dar.

Otro aspecto importante en el desarrollo de la labor artística es el concerniente al espectador que se pone delante de una obra en una exposición. Cuando un artista se plantea crear una obra, piensa en que ésta va a ser mostrada ante alguien externo. A mí me gusta pensar que el espectador completa o transforma la obra con su contemplación e interpretación. De esta forma, me gusta la idea de que quien contemple la obra intervenga de forma muy directa en ella, participando incluso en su realización interactuando o activándola.

Para ello dispongo una serie de mecanismos en algunos trabajos que necesitan de dicha colaboración y evidencian esa necesidad de intervención por parte del público de la exposición de estas obras.

En cuanto al último de los puntos que considero engloban la actividad artística, estoy interesado en trabajar en piezas que traten de forma principal los aspectos expositivos de una obra o serie de obras y lo que rodea a esta idea. La relación entre el artista y el comisariado, los aspectos que influyen en que un trabajo sea seleccionado para una exposición o un concurso o las distintas formas en que un trabajo puede ser mostrado.

Toda esta serie de intereses pertenecen a un ámbito cercano y doméstico. Mi día a día en el taller y mi labor como artista. Pero además del apego a este entorno, desarrollo otra serie de trabajos más cercanos aún, que se sitúan en mi más estricta intimidad. Preocupaciones e intereses que me afectan personalmente o por los que pueda sentir un personal afecto. Para ello me dejo enredar en aspectos lingüísticos y juegos de palabras, convirtiéndose así los textos en parte fundamental de las obras al mismo nivel que las imágenes. Evitando todo recurso grandilocuente y buscando la inspiración en asuntos cotidianos y domésticos. Otra vez.

bibliografía

- ADORNO, T. [1983]. *Teoría estética*. Orbis. Barcelona.
- AGUILERA, V. [1974]. *El arte en la sociedad contemporánea*. Fernando Torres. Valencia.
- ARGAN, G.C. [1969]. *Proyecto y destino*. Universidad Central de Venezuela. Caracas.
- AUSTIN, J. L. [1962]. *How to do things with words*. J. O. Urmson. Oxford.
- De AZÚA, F. [2002]. *Diccionario de las artes*. Ed. Anagrama. Colección Argumentos. Madrid.
- BARRO, D. [2008]. "Vámonos todos a la mierda". En *El último viaje de Juan Galdeano*. Galería Metta. Madrid.
- BELJON, J.J. [1993]. *Gramática del arte*. Celeste ediciones. Madrid.
- BENJAMIN, W. [2003]. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Ítaca. México.
- BERGER, J. [1997]. *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible*. Ed. Árdora Ediciones. Madrid.
- BOURDIEU, P. [2005]. *Capital cultural, escuela y espacio social*. Siglo XXI editores S.A. Buenos Aires.
- BOURRIAUD, N. [2007]. *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires.
- BREA, J. L. [2008]. *El tercer umbral. Estatutos de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Cendeac. Murcia.
- De La CALLE, R. [1973]. *Estética & crítica y otros ensayos*. Edivart. España.
- CALVET, L. J. [2007]. *Historia de la escritura. De Mesopotamia hasta nuestros días*. Ed. Paidós. Barcelona.
- CHENG, F. [2004]. *Vacío y plenitud. El lenguaje de la pintura china*. Ed. Siruela. Colección biblioteca de ensayo. Madrid.
- CIRLOT, J.E. [1986]. *El mundo del objeto a la luz del surrealismo*. Anthropos. Barcelona.
- DANTO, A. [1999]. *Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia*. Paidós. Barcelona.

- DELEUZE, G. [1971]. *Lógica del sentido*. Barral editores, Barcelona.
- De DIEGO, E. [1994]. *Mirar después de ver*. Catálogo XXII Bienal de Sao Paulo. Brossa/Moraza/Prada. Dirección General de Relaciones Culturales y Científicas. Ministerio de Asuntos Exteriores.
- DORFLES, G. [1975]. *El significado de las opciones*. Lumen. Barcelona.
- DUCHAMP, M. [1957]. "Conferencia de la Federación Americana de las Artes". En *Art News*. Vol.: 56. Nº4.
- DUCHAMP, M. [1998]. *Notas*. Tecnos. Madrid.
- FLUSSER, V. [1990]. *Hacia una filosofía de la fotografía*. Trillas, México.
- GUASCH, A. M. [2007]. *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza Editorial. Madrid.
- GUTIÉRREZ PÁRRAGA, T. [2009]. "El juego en el arte moderno y contemporáneo". En *Revista Arte, individuo y sociedad*. Vol. 21.
- HUIZINGA, J. [2008]. *Homo ludens*. Alianza Editorial. Madrid.
- JIMÉNEZ, J. [1986]. *Imágenes del hombre: fundamentos de estética*. Tecnos. Madrid.
- KANDINSKY, V. [2003]. *De lo espiritual en el arte. Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Ed. Paidós. Barcelona.
- KANDINSKY, V. [2002]. *Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Ed. Paidós. Barcelona.
- MARCHÁN FIZ, S. [1997]. *Del arte objetual al arte de concepto (1960-1974) Epílogo sobre la sensibilidad postmoderna*. Akal. Madrid.
- MORRIS, R. [1993]. *Continuous project altered daily: The writing of Robert Morris*. Institute of Technology. Massachusetts.
- MORRIS, R. [2008]. *Have I reasons. Work and writings, 1993-2007*. Duke University Press. Durham/Londres.
- PEREJAUME. [2005]. *Ludwigjool. Què és el collage, sinó acostar soledats?. Lluís II de Baviera, Josep Maris Jujol*. Ed. Originals. Barcelona.
- PEREJAUME. [2001]. *Que la literatura toque tierra. De Joan Brossa o la revuelta poética*. Fundación Joan Miró. Barcelona.
- RUSH, M. [2002]. *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Ed. Destino/Thames and Hudson. Barcelona.
- RUSSELL, B. [1986]. *Elogio de la Ociosidad*. Ed. Edhasa, Barcelona.
- De SAUSSURE, F. [2008]. *Curso de lingüística general*. Editorial Losada. Buenos Aires.

- SCHULZ, B. [2008]. *Madurar hacia la infancia. Relatos, inéditos y dibujos*. Ed. Siruela. Madrid.
- SEYMOUR, A. [1993]. *Richard Long: Walking in circles*. George Braziller. Nueva York.
- VALENTE, J. Á. [2002]. *Elogio del calígrafo. Ensayos sobre arte*. Ed. Galaxia Gutenberg. Círculo de Lectores. Barcelona.
- VALLDOSERA, E. [2009]. *Dependencias*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid.

currículum

Julio Adán

C/ Doctor Fourquet, 26. 28012. Madrid.

julioadan77@gmail.com

julioadan.wordpress.com

nadamasmate.wordpress.com



Máster en Arte, Creación e Investigación y licenciado en Bellas Artes por la UCM, cuenta con el BA Drawing degree por el Camberwell College of Arts de Londres.

En sus trabajos se interesa por los procesos de creación de la obra como parte expositiva de la misma, confundiendo conceptos habitualmente definidos y claramente separados como autor-espectador, proceso-resultado o taller-sala de exposiciones, utilizando para ello elementos cotidianos o cercanos al ámbito del taller que devienen en nuevas lecturas siempre vinculadas a los lenguajes tradicionales de las artes plásticas o valiéndose de juegos lingüísticos.

Forma parte del Archivo de Creadores Intransit, ha participado en Estampa (Feria Internacional de Arte Múltiple Contemporáneo) así como en los festivales In-Sonora, ARTe SONoro OFF o SON y cuenta con varias colaboraciones para la revista de arte experimental La Más Bella. Su trabajo ha sido expuesto en espacios como Centro de Arte Dos de Mayo CA2M, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón, La Casa Encendida, Centre D'Art La Panera, Pearlfisher Gallery London, Capa Madrid, Espacio Menosuno, Auditorio Nacional de Música o Arteleku, entre otros.

Desde 2009 compagina su actividad individual con la del colectivo *nadamasmate* junto a Mayte Nogueiras.