

tf g

memoria

bellas artes

2017-2018



MENCIÓN: Artes Plásticas

TÍTULO: La Fiesta.

ESTUDIANTE: Vacacela Procel, Cristian Andrés

DIRECTOR/A: Trujillo, David



PALABRAS CLAVE: Distracción, Proceso, Nimio, Principio de equivalencia, La Fiesta.

RESUMEN: Partimos del concepto “producción distraída”, entendida como una herramienta capaz de crear disruptivas dentro de nuestras formas productivas. Desarrollando una propuesta de carácter colaborativo, cuyo resultado fue la organización de una “No-Exposición” en un lugar de residencia de los colaboradores.

Utilizando el proceso tanto como instrumento de trabajo, como resultado final. Siendo las interacciones que se establecen entre los colaboradores lo que generó un evento, que hemos llamado “La Fiesta”.

Centrándonos en cómo interpretamos, desarrollamos y utilizamos los procesos y las formas productivas en nuestra práctica artística. Aspectos que establecen un código abierto de acciones que genera una producción distraída, lúdica y experimental.

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5 - 6
2. Referentes	6 - 9
3. Justificación de la propuesta	9 - 10
4. Proceso de Producción	11 - 24
5. Resultados	24 -
6. Bibliografía	25 - 26

1.Propuesta y objetivos

El objetivo del trabajo propuesto es generar un evento, llamado “*La fiesta*”, siendo éste el resultado de un proceso colaborativo llevado a cabo dentro de una de las residencias de los colaboradores. Desarrollamos la propuesta partiendo del concepto *producción distraída*, del tratado teórico *Poéticas de las producción artística a principios del siglo XXI*(A.Loreto, 2011), entendida ésta, como una manera de encontrar disruptivas dentro de nuestras formas productivas, además de mostrarse como una evidencia del actual consumo en la experiencia de la imagen del siglo XXI. Así, encontramos en la distracción una manera de crear una estrategia específica para enlazar con lo real, nuestro tiempo y nuestro espacio, donde tanto el autor como el lugar y el público están en movimiento, generando situaciones de participación y formas de percepción nuevas.

En este sentido, nos centramos en desarrollar todo el proyecto a través de la colaboración, atendiendo a una intención de crear una red de interacciones de “código abierto”, es decir, de colaboración abierta, en la que todos los colaboradores activos crean y modifican el “código” sin restricciones. Generando una serie de acciones abiertas, clasificándolas como acciones fluctuantes, pues según como se establezcan las interacciones entre el código, los colaboradores y los espectadores, éstas generan resultados distintos.

Se desarrolla dicho código de manera totalmente procesual, en un principio explicamos la temática que desarrollamos en nuestro TFG a los colaboradores interesados a participar, en un segundo aspecto en reuniones pactadas desarrollamos, alteramos y definimos los aspectos procesuales. Qué es lo que se va hacer y cómo, se definen en las interacciones que se establecen entre los colaboradores, siendo así, desde su concepción de carácter indefinido y procesual. Buscando generar un evento expositivo no al uso, una no-exposición, en el que se vuelva los resultados de la colaboración. En este sentido los colaboradores y espectadores son el eje de producción, dando lugar un espacio mixto, en el que no importa tanto la visibilidad o la obra, un espacio en el que a través de unos procesos creativos y la experiencia de estos mismos *in situ*. Sea el vehículo entre la producción artística, obra, y su consumidor.

Persiguiendo conseguir una producción desobediente o al margen, en la que el conjunto de experiencias que se dan en la obra, sea el vehículo para acceder al discurso intelectual: conocemos experimentando, conocemos al jugar con las configuraciones de lo sensible, conocemos en la comunicación y conocemos en la participación.

Objetivo general

/Producir un evento(no-exposición) de carácter interactivo en los lugares de residencia de los colaboradores, cuyo resultado sea la producción de la obra de la propuesta anteriormente desarrollada.

Objetivos específicos

/Ahondar en el entendimiento de la producción artística, centrándonos en sus procesos y las formas productivas que se generan a través de esta.

/Generar una propuesta de carácter colaborativo. Bajo la relación, la comunicación y la experiencia práctica.

/Generar un registro de toda la producción que se lleve a cabo.

2.Referentes

Conceptuales

/Robert Filliou

Creación Permanente concepto basado fundamentalmente en tres puntos:

Desmitificación del autor dentro de las nuevas acciones artísticas. La diferencia entre público, artistas, exhibicionistas o espectadores, se transforma en algo imperceptible.

Desmaterialización del trabajo artístico. Es decir, el arte no está obligado a realizar objetos.

Democratización de la actividad artística y de sus potenciales intérpretes. Cualquiera puede hacer arte. Son estos los principios que definieron Filliou, que junto a Brecht en su galería/taller "Cedilla Sonriente", argumentaba que el artista tiene que apostar por un medio mucho más amplio, el de la Creación Permanente, que no es sino aquel que se extiende a su alrededor por todas partes y donde vaya éste. Generando un juego o un principio, el principio de equivalencia; "Bien hecho=Mal hecho=No hecho"



Fig.1.Rober Filliou,Autoportrait bien fait, mal fait, pas fait, 1973.

/Poéticas de la producción artística a principios del siglo XXI de Loreto Alonso.

Analiza el contexto y entretrejo de la producción artística actual, donde el objetivo de su investigación es entender desde un análisis teórico << las condiciones que afectan a la práctica artística en la actualidad, identificar los factores que generan esas condiciones y visibilizar actitudes y propuestas que se ofrecen en la actualidad, no siempre incluidas en las nociones de arte dominantes ni en sus circuitos oficiales>>. En su tratado nos ayuda a

entender la compleja realidad de la producción artística. Situando a los productores/as culturales en un mismo círculo de condiciones ante su posible productividad, su exposición o visibilidad y legitimación por los circuitos artísticos. Ayudándonos a establecer en el proyecto el eje de estructuración, *producción distraída*, análisis del propio concepto desde la perspectiva psicológica del individuo y de la sociedad que le compone.



Fig.2.A. Alonso.(2011)Poéticas de la producción artística a principios del siglo XXI, UANL.

/ZAJ!

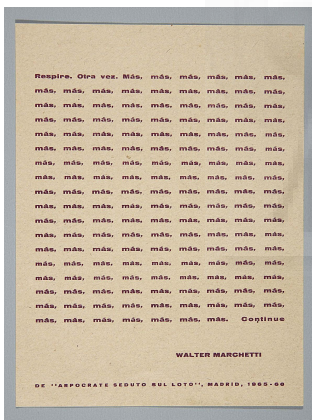


Fig.3. Grupo Zaj,(1966).

"La palabra Zaj no tiene significado alguno. Zaj es Zaj porque Zaj es no Zaj". Juan Hidalgo y Walter Marchetti fueron los principales integrantes del grupo. Sus acciones-conciertos o etcéteras exponen el gesto cotidiano como forma de pensamiento o reflexión a las acciones detalladas. Para escuchar un concierto Zaj hay que abrir los ojos y oídos, provistas de un lenguaje musical, teatral, visual y táctil. La vida diaria se transformaba en acto artístico articulado a través del humor, la contradicción y la ausencia de sentido. Son estos conceptos, **la contradicción y la ausencia de sentido** Zaj, lo que más nos influye del grupo y nos ayuda a establecer una relación entre todos los referentes. La contradicción del objeto artístico, propia de un objeto mágico, en la que se observa la unión entre lo natural y lo aparentemente sobrenatural. Se muestra constantemente en sus acciones en base a términos contrapuestos,

como puede ser la afirmación o la negación, una provocación por la ausencia de sentido que se expresa en una **"experiencia de vacío"** ante la obra Zaj.

Visuales

/C.A.S.I.TA

C.A.S.I.T.A (**Cómo Articular Situaciones Ilusionantes entre Trabajo y Arte**) es un colectivo formado por los artistas Loreto Alonso, Eduardo Galvagni y Diego del Pozo Barriuso, su trabajo se centra en el desarrollo teórico de la producción artística a través de procesos como ellos denominan intrépidos, hiperproductivos y desconectados. En su proyecto el "El ente transparente" nos influye su práctica por el afán por establecer reflexiones sobre la interconexión entre los tiempos y espacios de la producción, transmitiendo la idea de que *<<somos productivos en el ocio, somos productivos consumiendo y somos productivos en nuestras relaciones sociales>>* borrando la línea de tiempo de trabajo a un tiempo y espacio total en el que existe la posibilidad de construirnos y entendernos sin convertir el afecto en producto.



Fig.4.C.A.S.I.T.A. (2006). El ente transparente.

/AGGTELEK

Colectivo formado por Xandro Vallés y Gema Perales, su trabajo se centra en la teorización de la producción artística a través de unos procesos creativos desconectados, hiper productivos o intrépidos. Para demostrar todos los argumentos y las ideas de su investigación, utilizan el proceso de creación no sólo como un instrumento de trabajo, sino también como resultado final objeto o proyecto, lo que significa que, el proceso, forma parte intrínseca de una obra de arte y por consiguiente tiene que estar presente y visible a la hora de mostrarla.



Fig.5. AGGTELEK,(2008).Storyboard/Index (1er Ensayo Escultórico).Pintura acrílica_papel.300 x 300 cm.

3. Justificación de la propuesta

Nuestro proyecto, lejos de una crítica nihilista de la producción artística, se presenta de forma propositiva y experimental. En el ahondamiento de la relación entre el propio individuo y las formas productivas. En este aspecto en primer lugar llevamos a cabo una lectura a partir del tratado de A.Loreto sobre el paradigma productivo de nuestra práctica artística, de los conceptos; producción (acción), y obra (objeto), siendo las relaciones que se crean entre estos conceptos lo que es interesante para nosotros y nos incita a desarrollar el proyecto.

En este sentido, entendemos que las formas productivas se enmarcan en un contexto de transdisciplinariedad, donde la "obra", dentro de la producción artística, más que un valor autónomo creacionista, tiene un valor simbólico, es decir representativo de una idea o concepto, preocupándose continuamente por la obra como resultado, no como experiencia. Consideramos así la no-objetualización de la pieza, la experiencia, más enriquecedora que la imagen de ésta como resultado de una ejecución. Redefiniendo nuestra práctica, como productora de "sobras" más que obras, atendiendo al propio concepto.

Sobra: 1. Demasía y exceso en cualquier cosa sobre su justo ser, peso o valor. 2. Parte que sobra o queda de una cosa tras haber usado lo necesario.

Nuestras sobras se establecen en un marco cultural en el que se establece una concepción de "producción" en lugar de "creación", alejándonos de la idea de autor creador, concepto que relaciona las prácticas artísticas con el *contexto de los actos, las relaciones sociales, y económicas comunes*(1). El arte entendido como una producción simbólica, nos permite ser conscientes de la compleja realidad en la que se establece nuestra práctica artística dentro de un sistema productivo, *generador de una economía basada en los intercambios inmateriales y simbólicos*(2).

Hablar de producción incita a la confusión, pues el término incita tanto a una acción (acto, como forma de dar lugar y significación) como a un objeto (como resultado de ese acto, un significado o un imagen), en el caso de la producción simbólica, el objeto es de carácter inmaterial. Centrándonos en consecuencia en la acción, pretendiendo que nuestra producción artística sea un "juego" que precisa de la participación, no solo para adquirir sentido, sino incluso para existir. La obra es más bien una "duración", el tiempo en que se produce el encuentro o propuesta.

Así, el carácter procesual dentro del proyecto, no solo adquiere un papel procedimental, es el proceso y sus formas productivas lo que nos permiten acceder a una producción de conocimiento, de experiencia, de sobras. Es en ésta donde se encierra el carácter del proyecto, lejos de ser una experiencia individualista o centralizada en el productor, se establece la búsqueda de una red colaborativa no centralizada.

En este camino, Fillou establece el concepto de Eternal Network o Creación Permanente, en el que incita a que el artista forma parte de una red mucho más grande que la de sus acciones individuales, o al contrario sus acciones forman parte de una red, una red de conocimiento que se extiende por donde vaya.

En este sentido, el carácter colaborativo del proyecto atiende a una intención de crear una red de interacciones de código abierto, es decir, de colaboración abierta en la que todos los colaboradores activos pueden modificar el "código" sin restricciones para poder producir la obra. Es una manera de alcanzar un acción fluctuante que nos permite abordar desde cierto punto de vista el paradigma productivo, anteriormente desarrollado, y encontrar formas productivas en las interacciones que se establecen en dicha red descentralizada y colaborativa.

Presentamos como tal la propuesta actual como colofón del desarrollo que hemos adquirido dentro del grado de Bellas Artes, tanto en el punto técnico así como en el conceptual, partiendo de una sola idea a su objetualización, introduciendo conceptos que ensancharon el entendimiento de lo que puede llegar a ser o es el objeto artístico. Centrando el interés, más bien, por un comportamiento ante éste, así como establecer estrategias creativas alternativas para desarrollar nuestro proyecto personal.

(1)/(2)Alonso, L. (2009). Una producción cultural distraída, desobediente, en precario e invertebrada: análisis de algunas prácticas artísticas en la actualidad. Universidad Complutense de Madrid. PG 16-19.

4. Proceso de producción

/Documentación teórica

“El arte es lo que hace la vida más interesante que el arte.”

Robert Fillou.

La propuesta que exponemos se relaciona directamente con el último trabajo, “Tu acción es mi lienzo”, realizado en la asignatura “Gestión de los proyectos artísticos” del cuarto curso. En la cual nos centramos en el concepto, experiencia colaborativa, generando un Happening dentro de las instalaciones de la facultad, en este comenzamos a vislumbrar las relaciones que se establecen entre el objeto y la acción.

Establecemos en el proyecto la importancia por lo “nimio”, el hecho mínimo, insignificante o sin sentido dentro del propio proceso creativo. Introducido ya por el Dadaísmo por medio de balbuceos, gritos, cantos sin sentidos...da forma a una totalidad no significativa, construidas de insignificancias, y provistas de un atractivo mágico. En este contexto marcamos la idea y el ideal, del proceso, a partir del principio de equivalencia de Robert Fillou.

BIEN HECHO=MAL HECHO=NO HECHO

No existe acción bien hecha, mal hecha o no hecha, éstas no son categorías absolutas sino las formas en que una obra cumple con la expectativas que plantea. Filliou trata de fomentar una actitud participativa y lúdica que dé paso a un proceso de *Creación Permanente*, que en el caso de convertirse en objetos, *serían arte hasta el momento en el que su objetualización se haya cumplido, transformándose así en no-arte, y además si este objeto fuera expuesto en una galería, por ejemplo, el producto mutaría en anti-arte*(3), en algo opuesto por completo al espíritu que le dió origen, pues lo importante para la creación artística *Fluxus* será la vivencia de la experiencia como propio conocimiento. Así el proyecto se enmarca como un juego. La simplicidad, el carácter lúdico dentro de la colaboración, la no pretensión y la no profesionalidad(amateur), serán aspectos importantes dentro del proyecto.

Producción distraída.

En este sentido encontramos la sorpresa y el encuentro casual ligado a la distracción una manera de crear una estrategia específica, que nos permite enlazar con lo real, con nuestro tiempo y nuestro espacio.

En dicho modo, establecemos, tres conceptos vitales; espectador distraído, considerado como una figura improvisada, que hasta cierto punto es inconsciente de asistir a un acto artístico o participación del mismo, autor distraído, fuera de su papel como autor omnipresente, adquiere una participación.

(3)Bartolomé, F. (2000).La mirada móvil, a favor de un arte intermedia. Santiago de Compostela, España: Universidad, Servicio de Publicación e Intercambio Científico.

Estableciendo interacciones con el público, espacios y momentos concretos, espacio distraído, atiende aquel espacio en movimiento, marcado por su carácter temporal y experimental.

A continuación queremos realizar una pequeña descripción del proceso de producción del proyecto. Que al ser mayoritariamente procesual es en este punto donde se concretan recursos formales y temáticos anteriormente no establecidos por la propia intencionalidad del proyecto.

/La Fiesta



Fig.6. Exponiendo, la temática del TFG, en búsqueda de posibles colaboradores.



Fig.7. Primer contacto con los colaboradores.

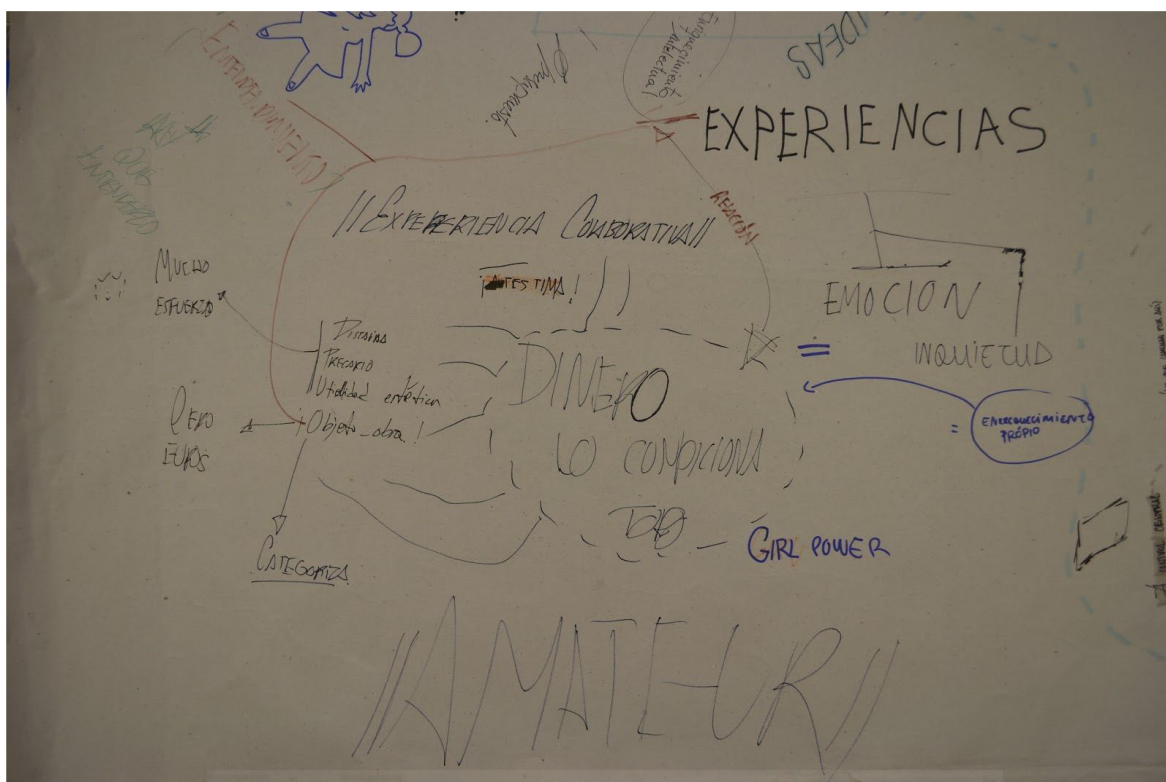
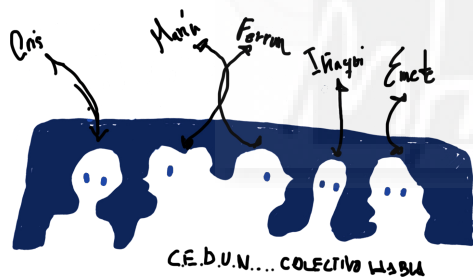
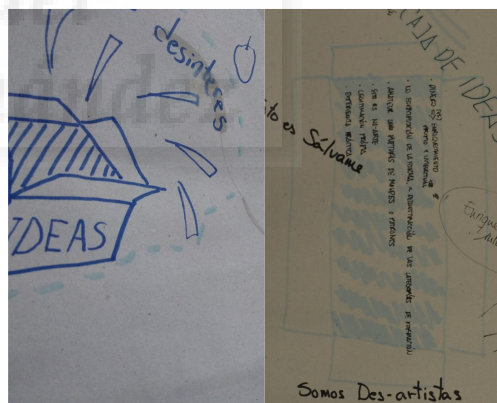


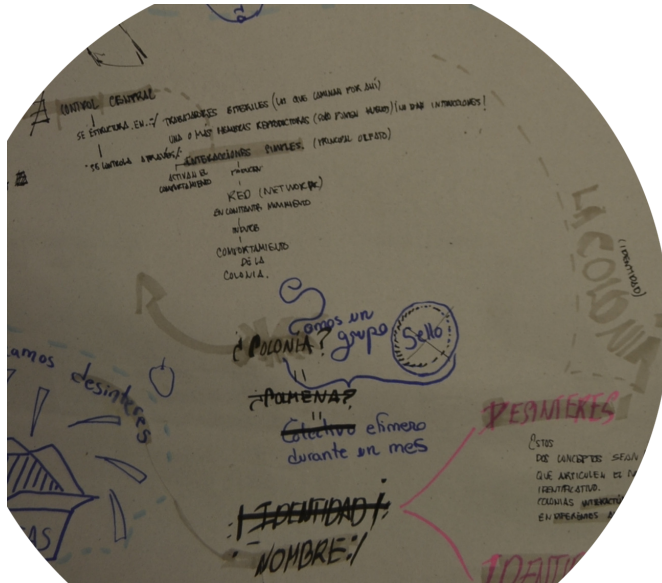
Fig.9. Esquema #1 de conceptos, expuestos, añadidos y configurados.



Colectivo efímero de una noche. Se establece una caja de ideas, estableciendo conceptos:



- / No-especificación de la forma. Construcción las categorías de las formas
- / Amateur como ruptura de moldes o patrones
- / Esto es no-arte
- / Legitimación propia
- / Experiencia práctica



La identidad del colectivo. No se trataba de poner nombre al colectivo, más su manera de actuar o ser.

- / No existe un control central
- / Se estructura a través de interacciones simples.
- / Cada interacción en colectivo ayuda a establecer una red en constante cambio(network)

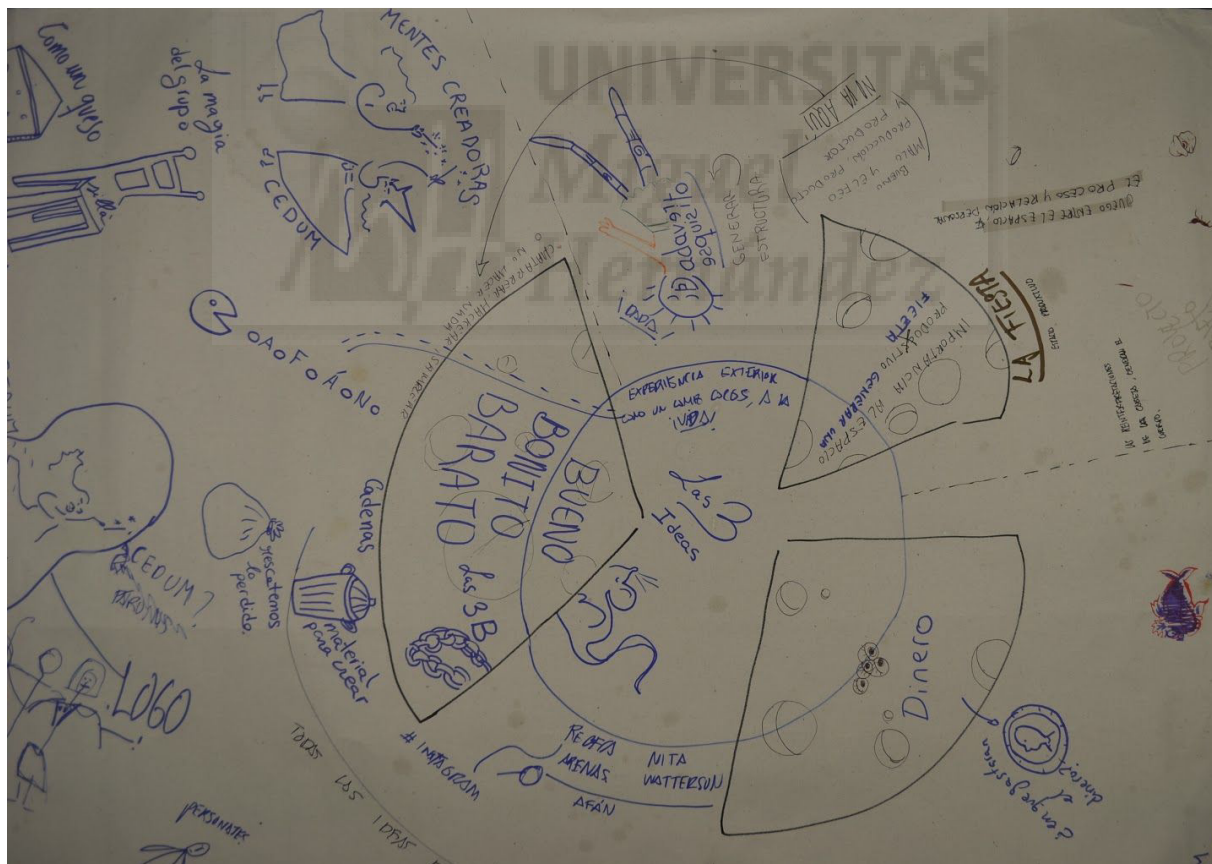


Fig.10. Esquema #2 de conceptos.



Se establece en base a la idea del cadáver exquisito dadaísta, una manera de interactuar sin la necesidad de partir de algo cerrado, un juego. Se envió por Gmail un texto (cabeza del muñón), el cual se podía modificar como cada integrante considerase, de manera que se quería generar una estructura a partir de su interpretación. La temática del texto, no tiene relación o sentido con el resto de conceptos establecidos.

Cabeza muñón

El Muñón exquisito. Las reinterpretaciones de la cabeza del muñón forman en conjunto el cuerpo:

Un espacio desdibujado, donde se ve cartón, objetos y hormigas estériles pululando, dibujando a su paso líneas que dejan rastro de su paso, unas las siguen, otras dibujan otras líneas más. No existe cabeza más bien un muñón de muchos ojos y manos, es una fiesta. Aunque las hormigas invitadas no les gustan las fiestas pero si las siestas, la comida, dormir y dominar cosas para sentirse poderosos.

Brazo muñón

Poderosamente, poderosa la hormiga y su maraña se hicieron con la fiesta convirtiéndola en enredos. Enredos enmarañados, junto a marañas. Muñones mojados de pan moldeado.

M A R A Ñ A

Torso muñón



Piernas muñón

En un festín de carne se encuentran las hormigas dejando su huella, la huella es un rastro, una hendidura, una cicatriz, una historia. El muñón es historia superviviente de un acontecimiento, es residuo y es producto. Vida y muerte. Amasijo de carne muerta sumándose al amasijo de vida en forma de enjambre, en forma de movimiento y textura. Hacen de la carne su casa, su hogar, su centro de intimidad donde soñar y ser pretencioso. El hormiguero de carne es un lugar bello porque puedes ser vanidoso sin que se te juzgue. Puedes ser depresivo, prepotente, pesimista, resentido, rencoroso, consecuente. Es una celda de libertad donde el juicio no existe. Lugar de apología de lo incorrecto, lugar donde desobedecer a la reina. ¿ En que momento deje de ser humano para formar parte del hormiguero?



Colectivo colonia.

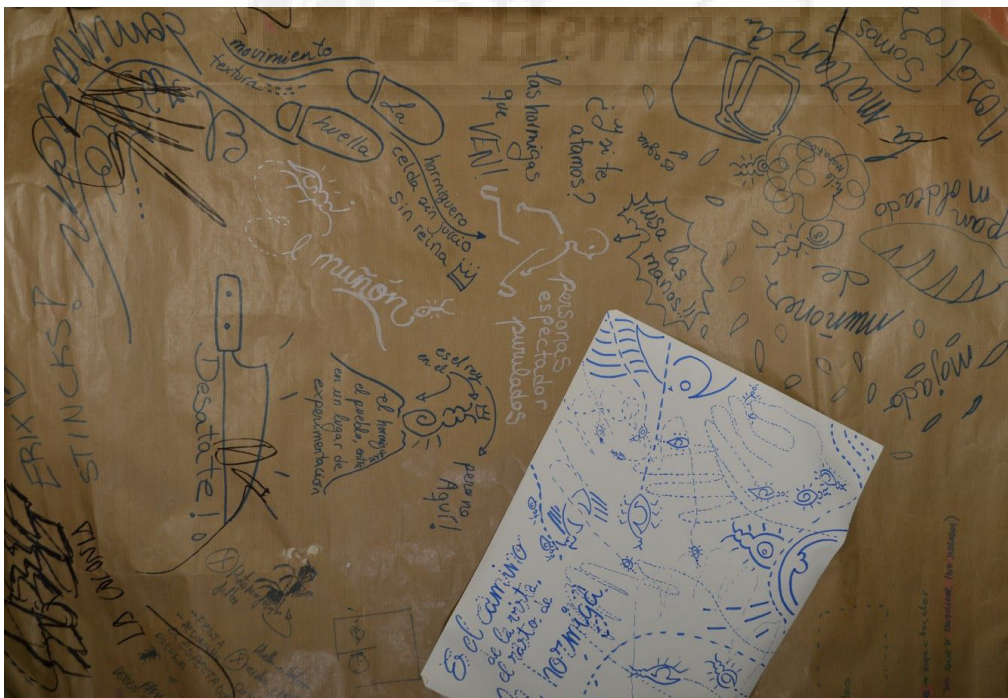


Fig.11.Esquema#3 de Conceptos muñón, puntos de acción.



En base con el esquema #2 se comienza a dar luz "La Fiesta", junto a los puntos de acción que genera C.C a través del Muñón exquisito.

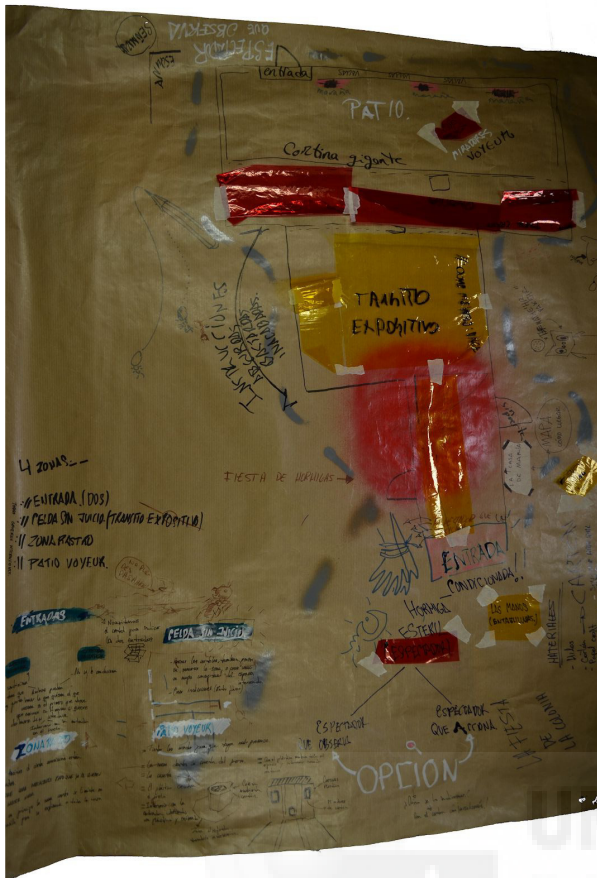
Muñón Exquisito



Objeto muñón. Resultado de las libres interpretaciones. Seleccionando conceptos clave de cada interpretación, el "código abierto".

- /Condicionamiento _ espectador
- /Celda sin Juicio _ Espacio expositivo
- /Muñón de pan mojado
- /Maraña
- /Huella _ Discontinuidad
- /El mirador
- /Residuo _ Cartón

Fig.12. Objeto muñón.



- /: La fiesta.
- /: La casa de María, site specific.
- /: Nita Watterson.
- /: No-exposición.
- /: 4 zonas: Entrada(dos). Celda sin juicio(tránsito expositivo). Zona rastro. Patio voyeur.
- /: Jueves 17 de Mayo, 19:00.

Fig.13. Esquema #4. Uso del objeto muñón.



Se colocó en distintos lugares de la facultad.

Fig.14. Cartel. No-Exposición, La Fiesta.

Se lleva a cabo la intervención dentro de "La casa de María". El mismo día se lleva a cabo y termina.

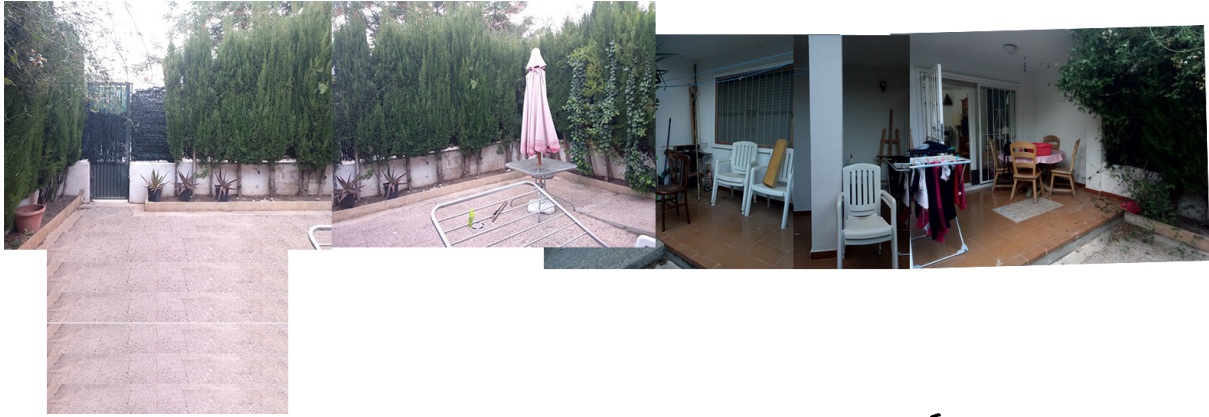


Fig.15. Patio Voyeur, antes de intervenir.



Fig.16.Patio Voyeur, intervenido.

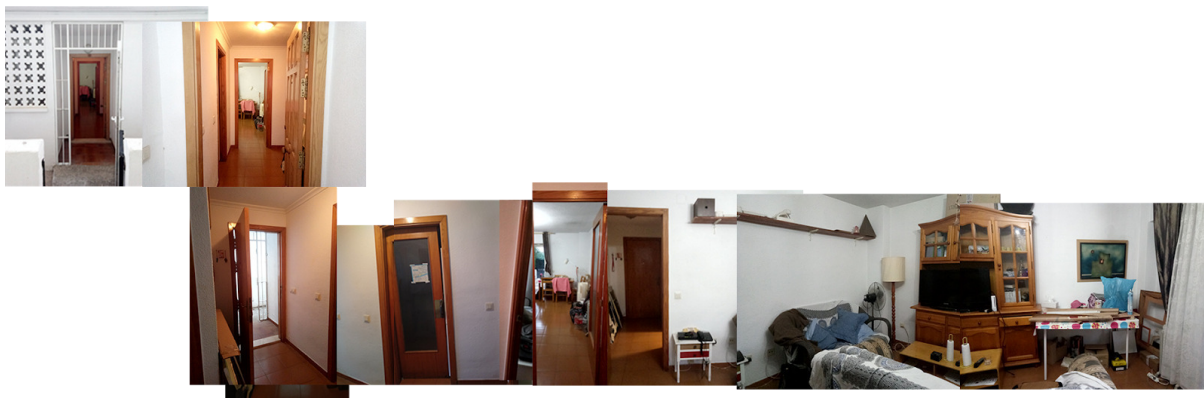


Fig.17. Celda sin juicio(tránsito expositivo), antes de intervenir.



Fig.18. Celda sin juicio(tránsito expositivo), intervenido.



Colaboración No-youtuber - Performer. Nita Wattersson

En búsqueda de espectadores distraídos en línea. Otra manera de visualizar las “sobras” creadas, la no youtuber, Anita, actuando como Nita Wattersson forma parte de la producción, una acción distraída en su totalidad, establece interacciones

mainstream. A través del filtro de youtube todo es más excitante, un unboxing de La Fiesta transmitido en directo en su canal de Youtube.

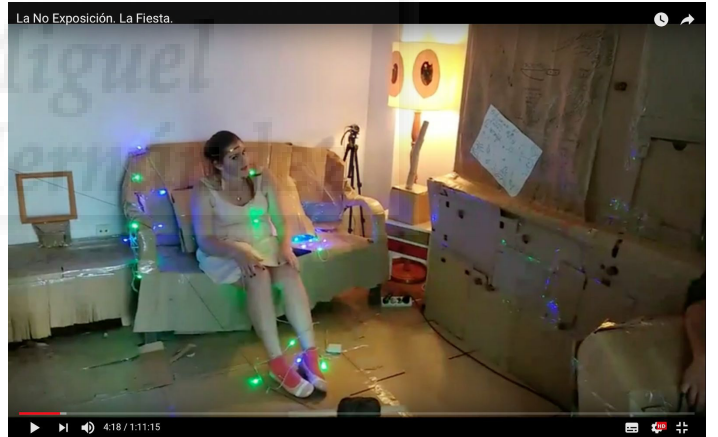
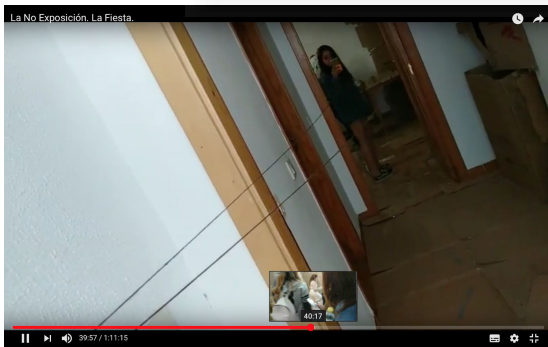


Fig.19.Frames del video transmitido por Youtube.

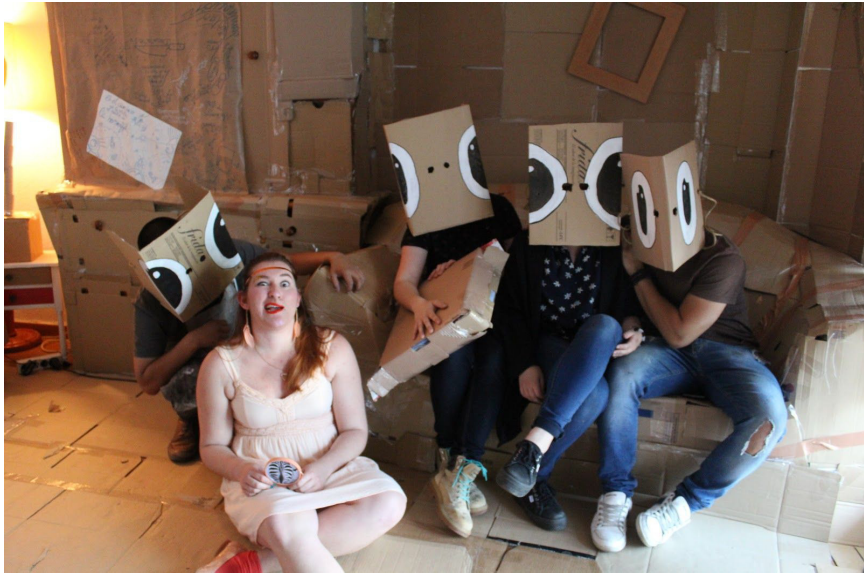


Fig.20. C:/A(Colectivo/Acciona) "La Fiesta" en colaboración con Nita Wattersson.



Fig.21. C:/A. No-exposición "La Fiesta". 2018.



Fig.21. C/:A. No-exposición "La Fiesta". 2018.



Fig.22. C/:A. No-exposición "La Fiesta". 2018.



Fig.23. C:/A. No-exposición "La Fiesta". 2018.

5.Resultados.

Como hemos venido argumentando, nuestros resultados(sobras) son el propio proceso, siendo "La Fiesta" el producto de un proceso colaborativo en el que nos hemos centrado en cómo interpretamos, desarrollamos, y utilizamos los procesos y las formas productivas, dentro de nuestra propia práctica artística. Generando un evento de carácter interactivo, llegando a cumplir el objetivo principal del proyecto, así como los específicos, desarrollando un registro de la obra, tanto audiovisual como fotográfico. Así como resultado del estudio en el entendimiento de la producción artística, ha servido para re-definirnos como productores de sobras, que se generan, a través de un código abierto de acciones, una producción distraída, lúdica y experimental.

Podemos decir que en base al proyecto expuesto, se ha iniciado un largo camino de investigación, sobre las prácticas artísticas colaborativas y conceptos como la producción simbólica, nimio o el principio de equivalencia. Los resultados del proyecto finalizado, creemos que han sido buenos, cumpliendo con las ideas iniciales planteadas, agradeciendo la ayuda del tutor para resolver las dificultades a la hora de desarrollar el proyecto.

6. Bibliografía

Libros:

Achille Bonito, O. (1990). Ubi Fluxus, ibi motus 1990-1962. Milán, Italia: Editorial Mazzotta.

Bartolomé, F. (2000). La mirada móvil, a favor de un arte intermedia. Santiago de Compostela, España: Universidad, Servicio de publicaciones e intercambio científico.

Cuesta Palacios, L. (1999). Procesos intelectuales y metodológicos de creatividad en el proceso artístico. Universidad del País Vasco, España: Servicio Editorial, D.L.

Ramírez, J. A. (2010). El sistema del arte en España. Madrid, España: Ediciones Cátedra.

Tesis doctoral, Ebook:

Alonso, A. L. (2009). Una producción cultural distraída, desobediente, en precario e invertebrada: análisis de algunas prácticas artísticas en la actualidad, Universidad Complutense de Madrid. ProQuest Ebook Central.
<http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaumh-ebooks/detail.action?docID=3194072>.
Created from bibliotecaumh-ebooks on 2018-06-05 00:49:53.

Ebook:

Brea, J. L. (2008). El tercer umbral: estatutos de las prácticas artísticas en la era del capitalismo. Murcia, España: Cendeac.
<http://books.google.com.mx/books?isbn=8496898326>

Referencias tomadas de internet (fuentes electrónicas):

Donoso, P. (2006). El cumpleaños del arte, un recuerdo de Robert Fillou. Interartive.
Recuperado de:
<https://interartive.org/2011/12/el-cumpleanos-del-arte/>

FETSAC. (2014). La Fiesta. Cargocollective. Recuperado de:
<http://cargocollective.com/bartlebooth/2-La-Fiesta>

Filliou, R. (2011). *Four dimensional space time continuum*. "Teaching and Learning as Performing Arts, Part 2. Recuperado de:
<http://www.newmedia-arts.info/cgi-bin/f2oeu.asp?ID=15000000034719&lg=FRA&VTEST=>

Publicaciones periódicas online:

Ximénez, N. (2012). Arte para comenzar el siglo. CINAV-ESAY, 1(0), 37-40. Recuperado de:
<https://avinvestigacion.files.wordpress.com/2013/02/avi-02-3-ximenez.pdf>

