

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN:

Bellas Artes- Artes plásticas

Axioma

TÍTULO:

El discurso honesto que eleva el acontecimiento

ESTUDIANTE:

Tania Rabasco Fernández

DIRECTOR/A:

José Miguel Maldonado Gómez

PALABRAS CLAVE: Teoría de conjuntos, teoría de juegos, intermedia, acontecimiento, proceso creativo.

RESUMEN: Este proyecto intermedia parte de interconexiones axiomáticas entre el sonido y su estructura. Se representa de forma multidisciplinar. Podemos encontrar una constante relación triádica entre el objeto, signo primario e interpretante (teoría de Pierce) que será tratada posteriormente. En él prevalece la materia, la forma y el signo dentro de mi imaginario; mediante una danza empírica, intuitiva y azarosa.

En este proyecto intento hacer un análisis de las pautas de creación y de entendimiento con un modelo de estudio mediante el proceso. Además, pretendo llegar a un discurso honesto en el que no tengo el control, manteniendo un diálogo directo y constante con el material.

Esta necesidad de estudio de mi probable pauta creativa surge de la inquietud que genera el hecho de darle la vuelta al proceso creativo enseñado durante el grado, ya que a mí particularmente no me funciona. Nunca he partido desde el boceto, no he trabajado desde el *sentido estricto* de las enseñanzas artísticas, siempre he creado desde lo experimental, el *mamarracheo** y el juego.

Este trabajo es la ilusión por crear un arte que no se corresponda a unos clichés que satisfacen los deseos de una sociedad que exige un arte lleno de estereotipos y pautas.

Me gustaría, con este proyecto llegar a una crítica constructiva sobre la noción de ciertos requisitos que tiene un proceso creativo y replantear que hay de bueno y que hay de malo en la obra artística, además de conseguir una introspección y autoconocimiento de que quiero decir y como quiero seguir creando, elevando el proceso creativo ante el resultado.

**mamarracheo*, trabajar desde el mamarracheo para mí, es trabajar satíricamente hacia algo. El mamarracheo es diversión, es juego.

ÍNDICE

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS.....	4
1.1. Propuesta.....	4
1.2. Objetivos.....	5
2. REFERENTES.....	6
2.1. Corrientes y movimientos artísticos.....	6
2.2. Artistas.....	7
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	12
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN.....	17
5. RESULTADOS.....	26
6. BIBLIOGRAFÍA.....	30

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

1.1. Propuesta

Este proyecto nace como crítica al proceso estándar de creación tema-proceso-representación. Es una búsqueda hacia la elevación suprema del proceso y acontecimiento artístico.

El trabajo comienza analizando el proceso creativo desde dentro del arte y no desde el proceso de producción de realización de una pieza tradicional. Es más bien un análisis del proceso de producción de una idea, objeto, intereses y acontecimientos artísticos. ¿Cómo se entiende y se siente el acontecimiento artístico? Este acontecimiento ha sido entendido como el momento de la acción creativa, cuando te olvidas de los resultados y disfrutas del proceso, sin reglas y sin prejuicios.

Si nos fijamos en el punto de partida de mi proceso creativo, siempre empiezo jugando desde la necesidad de manipular y juntar objetos y materiales. No sé dónde quiero llegar y no tengo nada bajo control. Esa sensación de incertidumbre la busco a diario en mi vida cotidiana. Nuestra manera de expresarnos es solo un reflejo de quienes somos en la intimidad.

Lo que tenga que realizarse y lo que con ello se gana son cuestiones que sólo en segundo orden se plantean dentro del juego.

Reina una extraordinaria uniformidad en todas las culturas por lo que respecta a los usos agonales y la significación que se les presta. Esta uniformidad casi completa demuestra, ya de por sí, cuán arraigada se halla la actitud agonal lúdica en lo más hondo del alma y de la convivencia humana.

*“No busco resultados sino sensaciones, el resultado te lo da el proceso. La euforia que te proporciona el conjunto, el acontecimiento que nace cuando te mira y te habla aunque aún no tenga nombre”.*¹

El acierto viene y va accidentalmente, sobre todo en ese momento en el que desconectas de las leyes, del conocimiento, justo en ese instante en el que pierdes el miedo ante el objeto y la intuición te habla para ver más clara la acción. ¡Qué suerte poder apreciarla, qué sublime es mantenerme en la acción!”

Mediante nuevos sistemas de creación abiertos y experimentales, junto con la implementación de métodos azarosos, me propongo liberarme del método creativo de la representación, acercándonos así al material, signo y experiencia.

La experiencia de lo abstracto, como diría Feldman, sin control, sin sentido. El sin sentido desde el hecho, el sentido no es inmediato.

¹ FELDMAN, M. 2012. *Pensamientos verticales*. Traducción de Ezequiel Fanego. Caligrama, Barcelona.

Confío en mi conocimiento y vínculo con el proceso creativo, en la lectura formal, psicológica e introspectiva que tengo mientras realizo esos conjuntos, pienso en el espacio que habitan y en el lenguaje que ofrecen.

*“No hay nada como la integridad del acto creativo que cualquier detalle de la obra alcanza para establecerlo. El hecho de que esos detalles se acumulen y formen lo que se conoce como una obra de arte no prueba nada.”*²

1.2. Objetivos

- Investigar sobre la necesidad creativa.
- Experimentar con el contexto y objetos mediante la teoría de conjuntos y teoría del juego.
- Generar pensamientos críticos y modelos resultantes sobre la práctica artística desde la multidisciplinariedad.
- Generar modelos de crítica hacia el sistema de crear.
- Indagar dentro del diagrama analítico durante el proceso creativo.
- Encontrarme sumergida en un discurso honesto en el que predomine el proceso y la acción.
- Llegar a un reconocimiento de mis intereses des-artísticos.

² FELDMAN, M. 2012. *Pensamientos verticales*. Traducción de Ezequiel Fanego. Caligrama, Barcelona.

2. REFERENTES

2.1. Corrientes y movimientos artísticos

Otro de los aspectos tabú en el Arte son los referentes y no quiero tratarlo como la individualidad del artista. “[...] *Tan solo en las bellas artes perdura la cuestión de la originalidad como vestigio de individualismo y especialización. Es el signo ideológico del ego autosuficiente*”.³

Inconscientemente vamos adoptando una serie de referentes visuales, conceptuales, métodos y maneras de ver. Nada puede ser ya creado desde cero, de hecho nunca lo ha sido, siempre se ha creado desde el referente y el contexto. Ninguna obra va a ser la misma si se cambia de contexto.

Hablamos de la idiosincrasia en todo su esplendor, la que yo sólo puedo identificar mediante el estilo y la manera de ver. ¿Por qué queremos perpetuar el estilo? El estilo, eso que persigue el artista durante su carrera experimental, sin observar que mientras lo está buscando ya lo está forzando. ¿Por qué concebimos un solo estilo? Pero ni el estilo es exclusivo, ni individual, simplemente pasa por nuestro filtro mental de todo lo concebido “*clicheinaicamente*”^{*} nombrado anteriormente.

No me interesa la originalidad, ni lo innovador. Me parece más curioso preguntarme el porqué de esos intereses, de esa representación de tiempos y maneras. Centrarme en el vínculo que yo pueda crear en cualquier proceso, esa conexión con el lienzo y el color, con las formas y el contraste.

Los movimientos y corrientes artísticos que a mí me han creado especial interés son:

Surrealismo: nace en Francia tras la segunda guerra mundial. Este movimiento artístico tiene como fuente de inspiración el funcionamiento del subconsciente, dándole la espalda al control racional.

Dadaísmo: nace en forma de rebelión contra las convenciones literarias y artísticas. Es un movimiento cultural que tiene como finalidad contrariar la artes.

Fluxus (palabra latina que significa flujo). Este movimiento se engendra en Norteamérica y Europa, impulsado principalmente por George Maciunas. Esta corriente pretende la

³ KAPROW, A. 2017. *La educación del des-artista*. Árdora ediciones, Madrid.

^{*}el término *Clicheinaicamente*, proviene del término cliché, todo aquel concepto ya asentado en una sociedad.

incorporación de la interdisciplinariedad y la adopción de medios y materiales procedentes de diferentes campos. Buscaba la impaciente renovación del Arte.

Found art; Ready made/ Object trouvé: describe el arte realizado mediante el uso de objetos que normalmente no se consideran artísticos, a menudo porque no cumplen una función artística en lo cotidiano, sin ocultar su origen, pero casi siempre modificados. Dentro de este movimiento hay dos corrientes:

- El Ready made, que parte de un objeto encontrado al cual se le aplica un concepto o descontextualización de su medio natural para revalorizarlo y darle un nuevo sentido.
- Y el object trouvé, que parte de un objeto encontrado el cual se manipula técnicamente, cambiando su aspecto.

2.2. Artistas

Morton Feldman fue un compositor estadounidense, conocido por algunas piezas singulares que fueron creadas al margen de los parámetros tradicionales. Me quedo con su libro biográfico *Pensamientos Verticales*, del que extraigo la inspiración de estar dentro de todo el campo artístico y cómo influyó en su obra. Cómo se nutría de todos los ámbitos creativos, la capacidad de visión y análisis dentro del Arte, y la importancia que le daba al contexto, a los pequeños detalles junto con Philip Guston y Jonh Cage. Feldman hizo su música intermedia mediante nuevos sistemas de notación abierta y experimental. Desarrolló métodos del azar, se propuso liberar al sonido de la retórica de la música y del control del compositor.

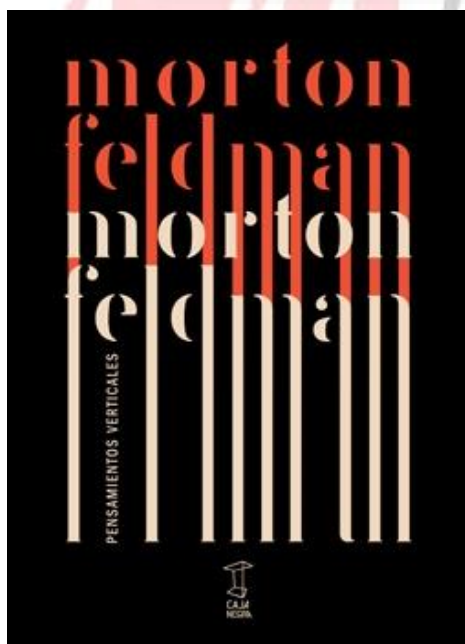


Fig 1. *Pensamientos verticales*, Molton Feldman: con prólogo de Pablo Gianer. 1ª ed.-1ª reimp. Buenos Aires: Vaja negra, 2017.

Anne Tardós es una poeta, artista visual, académica y compositora estadounidense nacida en Francia. De Anne Tardós me fascinó su obra *Refrigerator destrostingen*, a partir de un sonido de su frigorífico hace una pieza musical. Tardós me produjo curiosidad por toda la música cotidiana que nos rodea, me hizo escucharla y analizarla. Sobre todo la que se repetía constantemente. Sus arduas letras también fueron un referente relevante.

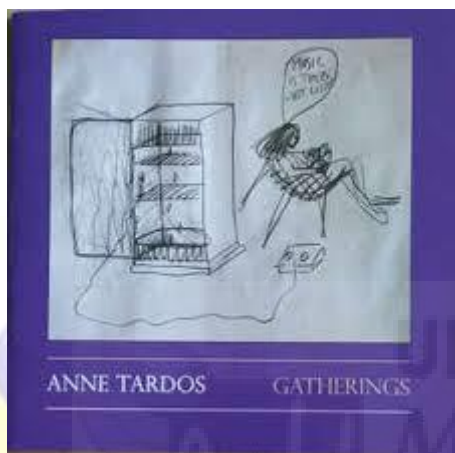


Fig 2, Anne Tardós, *Cassette Gatherings; Refrigerator defrosting*, (1982).

<https://youtu.be/ua6SnQQcH0>

Elsa Von Freytag-Loninghven (12 de julio de 1874 - 15 diciembre de 1927) fue una artista dadaísta de vanguardia nacida en Alemania. Fue pintora, escultora, performer y poeta. Toda ella es un acontecimiento en el que logra convertir cualquier acto ordinario en poesía. La “reina dadá” conseguía darle un nuevo valor a algún objeto encontrado en la basura. Tenía la capacidad y convicción suficiente para ver el Arte y el acontecimiento artístico por encima de los márgenes tradicionales marcados de la época.



Fig 3. *Autorretrato Elsa Von Freytag-Loninghaven, (1915).*

Simone Forti (nacida el 25 de marzo de 1935) artista, bailarina, coreógrafa y escritora incansable que gracias a sus innovaciones y experimentaciones en la danza la hicieron partícipe del movimiento Fluxus temprano. Forti me ha inspirado con el juego del movimiento y el espacio-contexto, la pura acción por encima del resultado.



Fig 4. Simone Forti, performance *Handbook in Motion, (1980).*

June Crespo reside y trabaja en Bilbao, trabaja mucho la escultura, el molde, la reproducción en serie. Sus materiales son robustos e industriales en su mayoría, se nota la influencia del contexto Bilbaíno.

Con Crespo comparto la manera de trabajar agrupando, amontonando junto con la importancia del proceso como obra. Su trabajo es un constante diálogo con el objeto y la materia pura.



Fig 5. June Crespo, escultura *cosa y tú*, 2015. Bilbao.

Alejandro Almanza Pereda Su obra se caracteriza fundamentalmente de la necesidad de agrupar cosas, el conjunto como soporte de la fuente de inspiración, esa característica es la que más similitud tiene su obra con la mía. También su manera de trabajar, él cuándo se dispone hacer una obra va a mercadillos y rastros a ver objetos que le inspiren, y cuando ya los tiene se dispone a juntarlos, a jugar con ellos, a crear el conjunto, la composición.



Fig 6. Alejandro Almansa Pereda, *Instalación con muebles y luces*, museo Oscar Neumeyer, 2012.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Realización de un ‘proyecto intermedia’ que parte de la interconexión del sonido, el ámbito escultórico y el ámbito literario. *El término intermedia implica fluidez y simultaneidad de roles... no estamos acostumbrados a pensar de este modo, simultáneamente, o sin jerarquizar; pero el intermedialista lo hace de una manera natural. Contexto en lugar de categoría. Flujo en lugar de obra de arte.*⁴

Este proyecto pretende realizar un análisis mediante la teoría de conjuntos con objetos y materiales que me rodean, en el que consigo una vinculación con el manual del des-artista de Alla Kaprow. Mi proyecto está vinculado a este libro sobre todo en el proceso creativo, en el que se concibe el procedimiento artístico como juego y el juego como creación, como flujo. Para llevarlo a cabo, propongo a los miembros de mi casa que jueguen, haciendo conjuntos tridimensionales al azar, sin nociones de arte, elevando la intuición como elemento esencial artístico.

La finalidad del proyecto es originar un recorrido analítico y empírico sobre las maneras de crear, el estilo e intereses propios dentro del “Arte”, haciendo partícipes a usuarios de las redes y poniendo en movimiento la obra, en la plataforma Instagram, que podría ser la mayor performance visualizada ya por Kaprow en los 60 *con una red global de “pasajes de televisión” transmitiendo y recibiendo simultáneamente. Abiertos al público las 24 horas del día, como una lavandería. Un pasaje en cada gran ciudad del mundo. Cada uno equipado con cien o más monitores de televisión de distintas escalas (...). La gente tendrá libertad para hacer lo que quiera y podrán observarse a sí mismos en los monitores de diversas formas*⁵.

*“La naturaleza juguetona y el uso lúdico de la tecnología sugieren un interés positivo por actos de descubrimiento constante. Juguetear se convierte en un futuro cercano en un beneficio psicológico y social”.*⁶

A partir de esta red social, intento poder llevar el proceso a la actualidad globalizada de una manera instantánea.

Este trabajo parte de un diario de sonidos cotidianos repetitivos y sonidos sensoriales dentro de mi contexto, mi casa, debido al aislamiento por la crisis sanitaria de la covid-19.

En esta búsqueda del sonido, descubrí a Morton Feldman. En concreto, su libro biográfico *Pensamientos verticales*, del que extraje la delicadeza con la que se alimentaba de otras fuentes artísticas, como la pintura de Philip Guston, y la sensibilidad para ver más allá de las

⁴ KAPROW, A. 2017. *La educación del des-artista*. Árdora ediciones, Madrid.

⁵ KAPROW, A. 2017. *La educación del des-artista*. Árdora ediciones, Madrid.

⁶ KAPROW, A. 2017. *La educación del des-artista*. Árdora ediciones, Madrid.

convenciones tradicionales, saliéndose del cliché de la música para abrazar al sonido junto con John Cage.

*Si no existe algo así como una posición moral u honesta o verdadera en el Arte, lo que se aproxima es, un arte con tan solo un poco menos de control.*⁷

Partiendo del sonido me condujo directamente en la escritura, una de las disciplinas que había dejado en pausa desde hacía ya un tiempo. Con toda la situación que estábamos viviendo, me salía natural escribir todo lo que me pasaba por la cabeza sin pensarlo demasiado y sin releerlo, lo que es llamado como escritura terapéutica.

De la escritura, surgió un especial interés hacía el mundo tridimensional, centrándome en todos los objetos que me rodeaban dentro de casa. Esto fue debido a la dificultad para poder acceder a materiales dada por la crisis sanitaria que nos mantenía confinados. Comencé en esta disciplina desde la necesidad de juntarlos o crearlos mediante diversas técnicas. Dichos materiales me hicieron introducir mayoritariamente el ámbito escultórico en el proyecto ya que me daba múltiples resultados necesarios para mi análisis.

Pasaba el tiempo y la escultura más que cualquier otra disciplina proporcionaba muchas más variantes a la hora de analizar la introducción del juego como modelo de creación. A partir de ahí empecé a crear conjuntos, tanto a nivel escultórico como sonoro y literario, y es entonces cuando surge el concepto, ya madurado, y empiezo a investigar sobre la teoría de conjuntos y la teoría de los juegos.

Decidí investigar sobre la teoría de conjuntos porque analizando mis obras encuentro con la existencia de *unión* (u), *intersección* (n), *complemento* (\bar{A}), *diferencia* ($A-B$) y *diferencia simétrica* (Δ)⁸. Todos estos elementos son analizados y sirven como soporte para la investigación y experimentación. Esta teoría matemática va a ir reforzando *simbióticamente* todo el proceso de forma práctica, sin necesidad de demostración.

Además de la teoría de conjuntos y la teoría del juego (que será tratada posteriormente), para hacer una simbiosis he tenido en cuenta las 4 contraseñas de Kaprow nombradas en su libro *La educación del des-artista 1976*. Con estas 4 contraseñas me siento muy identificada en cuanto a entendimiento del sistema que presenta la institución artística.

⁷ FELDMAN, M. 2012. *Pensamientos verticales*. Traducción de Ezequiel Fanego. Caligrama, Barcelona

⁸ ZECCHETTO V. 2002. *La danza de los signos*, Nociones de semiótica general. Quito, Ecuador: Abya-Yala. pp. 70-71.

Las contraseñas de Kaprow son las siguientes:

1. *No-Arte, existe sólo fugazmente.*
2. *El no-Arte se confunde a menudo con anti-arte.*
3. *El arte-arte se toma el Arte muy enserio.*
4. *Convertirnos en des-artistas.*

Estas contraseñas son englobadas con términos generales para ser entendidas, y todas ellas descritas con una curiosa ironía contra todos los asentamientos artísticos, afirmando ideas como *no existe el Arte, sólo artistas*⁹.

Haciendo una comparación de mi trabajo con las contraseñas de Kaprow podríamos decir que existe una clara relación entre su manera y mi manera de entender el Arte, *no-Arte es aquello que aún no ha sido aceptado como arte pero ha captado la atención de un artista con tal posibilidad en mente*¹⁰.

Esta primera contraseña se parece a mi primera pauta de búsqueda de interés. Esta búsqueda consiste en encontrar objetos que me creen especial interés, inspiración o necesidad y va acompañada con la idea de crear y reproducir objetos y texturas en otro material o color. La búsqueda de interés es la gestación de la posible idea o concepto que servirá de soporte y cierre del proyecto pero, anteriormente tiene que pasar ese filtro honesto para llegar a esa búsqueda de interés real.

La segunda contraseña de Kaprow la compone lo llamado como no-arte *introducido astuta y agresivamente en el mundo del arte, para poner en crisis los valores convencionales y provocar respuestas éticas y/o estéticas positivas (...) deliberadamente pretende difuminar su marco de actuación*.¹¹

Esta contraseña se corresponde con el proceso que llevo a cabo cuando me dedico a desprenderme de todo método tradicional y encorsetado en el que se ha visto el arte durante mucho tiempo, soportado y generado desde el tema. Esta contraseña la llamaría el proto arte *anti-clicheiano*, esto entendido como que sólo el objeto o material y yo, podemos crear un modo de ser verdadero sin pensar en un tercero que podría ser el resultado, el espectador, galerista, la puesta en escena, etc. Esta visión personal sobre el arte *anti-clicheiano* se sustenta con la teoría

⁹ KAPROW, A. 2017. *La educación del des-artista*. Árdora ediciones, Madrid.

¹⁰ KAPROW, A. 2017. *La educación del des-artista*. Árdora ediciones, Madrid.

¹¹ KAPROW, A. 2017. *La educación del des-artista*. Árdora ediciones, Madrid.

del pensador norteamericano Charles Peirce, *la secundidad es el modo de ser de aquellos que es tal como es, con respecto a un segundo, pero sin consideración de un tercero*¹².

Esta teoría desemboca en lo nombrado posteriormente, objeto/signo/interpretante, teoría también de Peirce que soporta este proyecto. Ya tenemos al objeto como punto de partida que consecuentemente el signo garantiza la salida del cliché por parte del interpretante.

*El momento prepictórico: clichés y nada más que clichés. La necesidad de un diagrama que va a remover, que va a limpiar el cliché para que de allí salga algo, siendo el diagrama sólo la posibilidad de hecho. El cliché es el dato, lo que está dado. Dado en la cabeza, dado en la calle, dado en la percepción, dado por todas partes. Ven entonces que el diagrama interviene como lo que va a remover el cliché para que la pintura salga*¹³.

Esta segunda contraseña la defiende la lucha de desapego o de innata relación entre el objeto, forma y cliché.

La tercera contraseña *es la condición por la que, tanto mental como literalmente, toda novedad termina cayendo. El Arte arte se toma el arte muy en serio. Asume, de manera encubierta, poseer una cierta rareza espiritual que desempeña una función superior.*

Sobre todo el Arte arte retiene para su uso exclusivo ciertas disposiciones y formatos sagrados transmitidos tradicionalmente: exposiciones, libros, grabaciones, conciertos, auditorios, santuarios, monumentos cívicos [...].

Esta contraseña es la que entiendo como ese desprendimiento que siento hacia la obra final, hacia la importancia de la terceridad del material. Cuando me dispongo a cerrar los ojos y me imagino mi proyecto ya finalizado y montado, justo en ese instante pierdo total relación binaria y el vínculo con ese proceso ya pasa a otro plano.

La tercera contraseña yo la entiendo como ese momento en el que estoy pensando en el tercero de una manera *clicheiana* para que todos entiendan mi obra, centrándome básicamente en la estética pura. Por ello, mi obra acaba cuando finaliza la acción, cuando siento el abandono hacia ella y no cuando es expuesta de manera terciaria.

Esta contraseña es la que me hizo desarrollar este proyecto, creo que sin querer he ido escogiendo convertirme en des-artista, dejando de lado el estilo, me cabrea tener que dejar claro tu estilo y hacer sólo un ámbito artístico para que te tomen en serio, para tener tu sello, tu marca.

¹² VERÓN, E. 1993. "Terceridades", en *La semiosis social*. Fragmentos de una teoría de la discursividad, Gedisa, Barcelona.

¹³ DELUEZE, G. 2007. *La estructura del diagrama*. 1ª ed. Traducción y notas Equipo editorial Cactus, Buenos Aires.

Cuarta contraseña convertirnos en des-artistas. El hecho de contemplar la situación como si no fuera más que una comedieta es una manera de salir del apuro¹⁴.

[...]evitar todos los roles estéticos, abandonar cualquier referencia a denominarnos artistas de cualquier tipo¹⁵.

Por otro lado, está el desaprender todo ese mundo referencial que te enseñan, el rechazo de crear desde algo, ya sea concepto, tema, copia. El adiestramiento de la mirada. Me parece mucho más interesante no partir de un referente, aunque sin querer salga. El proyecto podría ser un insulto a los antiguos bodegones, por ejemplo.

Al final hay un referente innato que sale en la obra ya hecha, y eso me parece maravilloso, porque joder esos son mis referentes reales.

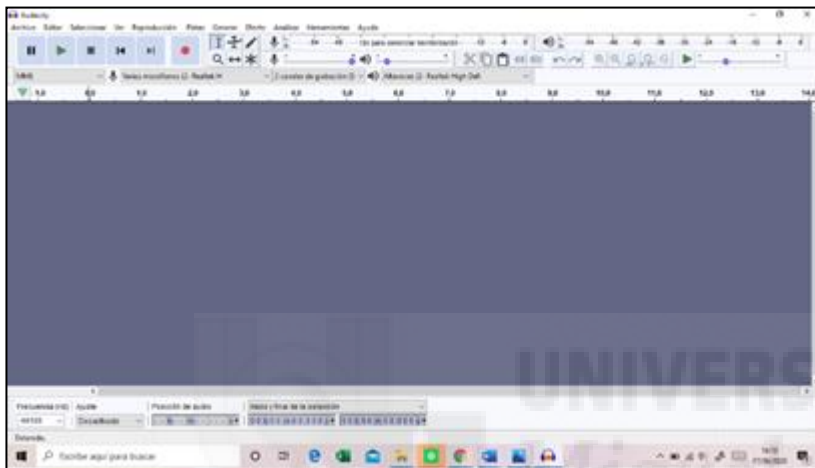
No siento esa necesidad de hacer de mi vida obra. No quiero conmemorar mi vida, quiero conmemorar el arte. Describir cómo me siento cuando estoy en la acción artística. El arte me hace olvidarme de la vida, por esa razón decidí hacer la carrera de Bellas Artes, por eso sería imposible e incoherente terminar haciendo obra de mi vida o de la vida. No hay un tema social ni vital en el proyecto, el tema es el análisis de mi comprensión dentro del arte y una pequeña revolución en el proceso creativo.

¹⁴ KAPROW, A. 2017. *La educación del des-artista*. Árdora ediciones, Madrid.

¹⁵ KAPROW, A. 2017. *La educación del des-artista*. Árdora ediciones, Madrid.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

La producción empezó por un diario de sonidos que me rodeaban constantemente mientras estaba confinada en casa. El proceso consistía en grabar los sonidos en los que me fijaba con frecuencia, y hacia un conjunto de sonidos en Audacity y en Mix pad.



Empecé a experimentar desde el sonido hacía la escultura, mientras escuchaba el conjunto de sonidos ya manipulados, me disponía a crear un conjunto tridimensional, con todo tipo de objetos que me encontraba por casa, no olvidemos el contexto de creación.



Y cuando acababa la escultura empezaba a escribir de manera automática, sin dejar de mirarla.

solo el cielo ahí abajo
 donde se conecta
 podremos ver
 las letras sostendrán
 la libertad
 y cuando juguemos
 con la enfermedad
 se recordará la
 la llama que llorará
 el color del cielo

CONECTADOS DESHUMANIZADOS
 TODA INTERCONEXIÓN ESTÁ
 APROXIMANDO LA VIDA.
 APROXIMANDO
 EL LENGUAJE DE LO MECÁNICO
 LO MECÁNICO DEL LENGUAJE
 LÍQUIDO FLUORESCENTE
 TRAJE BLANCO
 IMAGEN
 IMAGINARIO
 SIMBOLO
 REAL
 OBJETO, IMAGEN, IMAGINARIO, SIMBOLO
 REAL, IMAGEN, IMAGINARIO, SIMBOLO
 LA ENFERMEDAD DE LA
 ACUMULACIÓN.
 REAL.

Era como si no quisiera que el proceso creativo acabara nunca. Después de hacer esta obra, llegué a la conclusión de que quería seguir indagando en la escultura. Me ofrecía muchísimas herramientas y formas. Continué haciendo conjuntos, con toda clase de objetos y texturas que había reproducido en moldes mediante alginato y formas creadas con metacrilato, para después reproducirlas con escayola y acrílico, esto siempre pasaba cuando no encontraba ningún objeto que me creara interés, este hecho me obligaba a reproducir texturas y formas sobre todo.



Composiciones:



Si analizamos el método seguido hasta ahora:

1. Analizamos el contexto y construimos junto a él.
2. Apreciamos que nos crea interés en cuanto a materia que nos rodea.
3. Alargamos el proceso de creación exprimiendo diversos ámbitos artísticos sin pensar en el resultado.
4. Jugamos durante el proceso creativo.
5. Buscamos la interacción de agentes externos.



En este proceso titulado *María JUEGA* se puede apreciar el sin sentido como propio sentido, es decir, cuando mi hermana entro a la habitación donde se le habían preparado un conjunto de objetos para que jugase, ¿ella que hizo? Juntarlos y agruparlos, agruparlos al igual que la paradoja de Russel.

Cuando entré otra vez a la habitación había cogido más objetos que yo no le había preparado, metiendo sus propios objetos de interés. Al terminar le pregunté:

- ¿Qué has hecho?

- He intentado reflejar la evolución de las dos artes. Del pincel al spray y del vinilo al cassette.

Y le digo riéndome,

- bah! enserio, sé sincera.

Y contesta:

- Al principio lo he hecho sin sentido intentando enlazar los objetos sintiéndome libre, y tras enlazarlos he conseguido que tuviera sentido.

¿Qué respuesta me dio este hecho?

Que cuando te dispones a realizar algo creativo tengas conocimientos artísticos o no, quieres sentir esa libertad que nos proporciona el “**sin sentido**”, sin límites, sin normas, sin diagrama y defenderé esa libertad del proceso en mi obra.

No es fácil el acceso a gente y tampoco que participen en el juego, así que seguí haciendo más conjuntos desde la inquietud de juntar y amontonar. Llegados a este punto podríamos decir que nos encontramos frente a otra pauta, que haciendo la simbiosis con las contraseñas de Kaprow, sería la contraseña 4, convertirnos en des-artistas.

“Esta contraseña se define por *el hecho de contemplar la situación como si no fuera más que una comedieta es una manera de salir del apuro. Yo propondría, como primer paso práctico hacia la carcajada, des-artear nuestra actividad, evitar todos los roles estéticos, abandonar cualquier referencia a denominarnos artista de cualquier tipo. Convirtiéndonos en des-artistas*”.





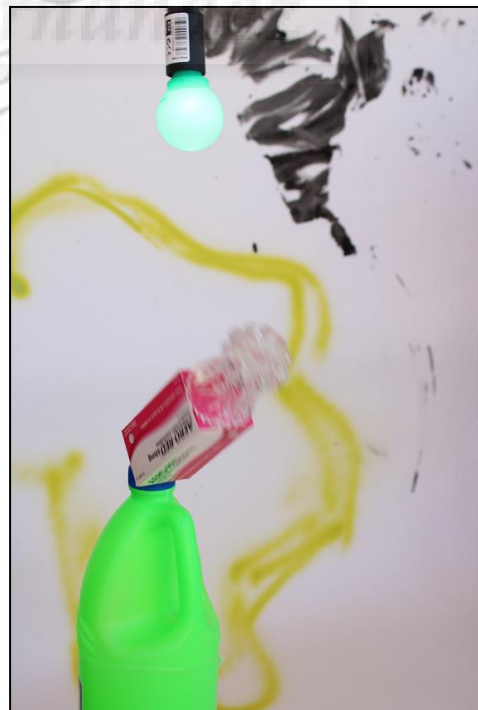


He encontrado la luz verde en el cajón abierto.

Y la necesidad ha vuelto aparecer.

Los cables en su sitio hacían la conexión junto con la fuente.

La búsqueda por casa ha creado la mezcla de colores.





5. RESULTADOS

Los resultados conseguidos son muchos más de los que me había propuesto. He conseguido desprenderme del referente y el cliché, descontextualizando objetos encontrados, en los que podía ver forma, color y espacio que ocupan.

He conseguido hacer un análisis de mi obra y mis intereses des-artísticos, dejando atrás todo el peso formal que debe tener una obra y solamente dejándome llevar desde el juego, pero un juego comprometido, un juego divertido.

También me he dado cuenta de que no ha sido un camino fácil, seguía una serie de patrones que tenía muy interiorizados en mi proceso creativo, pero gracias a ello me ha sido mucho más fácil ese análisis y desde ahí he podido llegar antes a un discurso honesto en el que disfrutando del proceso, ya tengo lo que quiero conseguir del Arte, dejando atrás el resultado y la obra.

Mi resultado ha sido introspectivo, analítico y experimental, me llevo muchos conocimientos a base de prueba- error.

Esta serie de conjuntos me han dado la respuesta de lo que quiero seguir haciendo, desde donde quiero crear, que quiero decir y porqué. Muchos interrogantes abiertos ahora son respondidos, respondidos con proceso y acción.

He conseguido tener mi propio sistema de creación desprendiéndome del que me han enseñado, analizarlo y conseguir respuestas. Trato temas que creo que son importantes dentro de la enseñanza y del mundo artístico en sí y que sé que mucha gente se sentiría identificada en ese rechazo. No estoy hablando de nada que no se haya tratado antes, simplemente yo sentía la necesidad o la inquietud de tratarlo mediante mi filtro personal.



Acontecimiento 1. Escultura.
Residuos de alginato azaroso. Medidas variable. 2020



Acontecimiento 2. Escultura.
Bota, papel charol, escayola y acrílico. Medidas variables. 2020



Acontecimiento 3. Escultura
Escayola y acrílico, madera, madera, vinilo, papel, huevo, metal y zapato con espuma de poliuretano.
Medidas variables. 2020



Acontecimiento 4. Escultura acontezoica.
Zapato, espuma de poliuretano, papel de charol, tubo de pruebas de ETS, escayola con acrílico, lámpara mágica.
Medidas variables. 2020



Acontecimiento 44. Escultura
Papeles variados, alambre, tinta toned, impresión en off set, escayola y acrílico y papel film.
Medidas variables. 2020



Acontecimiento 72. Escultura
Vinilos, lata Campbell de Andy Warhol, cuerda rasa, escayola, vestido. 2020



Acontecimiento 56. Escultura
Zapato con espuma de poliuretano, molde de escayola con acrílico, lata de Andy Warhol, molde de alavera de escayola. 2020

6. BIBLIOGRAFÍA

CLAIR, J. 2017. *La responsabilidad del artista*. Machadolibros (3ª ed.), Madrid.

DELUEZE, G. 2007. *La estructura del diagrama*. 1ª ed. Traducción y notas Equipo editorial Cactus, Buenos Aires.

FELDMAN, M. 2012. *Pensamientos verticales*. Traducción de Ezequiel Fanego. Caligrama, Barcelona.

GUERRA, L. 2017. *La inexistencia del Arte*. Brumaria, Madrid. Pág. 130.

KAPROW, A. 2017. *La educación del des-artista*. Árdora ediciones, Madrid.

KRAUSS, R. E. 2002. *La escultura en el campo expandido*. La posmodernidad / coord. por Hal Foster,

OTROS ENLACES DE INTERÉS:

<https://youtu.be/-QpM8vRypmE>

<https://youtu.be/w2uCuh9XP2Y>

[h Contra la cultura intelectual La Nación, 17/12/2006https://youtu.be/Jo7ULNBnFdk](https://youtu.be/Jo7ULNBnFdk)

