

Repetición y azar, un diálogo en el proceso creativo contemporáneo

Tesis doctoral de
María Luisa Sánchez Pérez.

Dirigida por
Francisco Lagares Prieto

Programa de Doctorado en Historia y Artes
Departamento de Dibujo
Facultad de Bellas Artes Alonso Cano
Universidad de Granada



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

Las diferentes traducciones de las citas textuales en otros idiomas han sido realizadas en exclusiva para la elaboración de este trabajo.

A pesar de haber intentado conseguir el máximo nivel de calidad y ajuste del color en las imágenes, puede que no todos los colores se ajusten a la realidad.

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales
Autor: María Luisa Sánchez Pérez
ISBN: 978-84-9163-897-1
URI: <http://hdl.handle.net/10481/51858>





Gracias
a Javier por ser el impulsor,
a mi madre y a Lola por su apoyo incondicional,
a mi padre por responder
y a Rosario y a Félix,
a Jose por escucharme,
a Antonio por su ayuda,
a Mar por todo,
y a Paco por su dirección.



Índice

INTRODUCCIÓN.....	9
HIPÓTESIS.....	15
OBJETIVOS.....	17
METODOLOGÍA.....	19
Referencias bibliográficas metodología.....	29
AZAR.....	31
Una dosis de contingencia.....	33
Chance versus random.....	37
De caos nada, maldita sea.....	39
¿Quién rompió el vidrio?.....	53
El error en arte no es error.....	69
Un mes y cuarenta gomas.....	85
Referencias bibliográficas azar.....	117
REPETICIÓN.....	129
Repetir, repetir, repetir.....	131
¡Caramba!, lleva más de un día hacer cuatro mil cuadros.....	135
Un logro de alguna forma impresionante.....	149
Yo estuve aquí.....	165
Espíritu y banausía.....	175
Referencias bibliográficas repetición.....	187
DIÁLOGO.....	195
Hablar de la obra propia.....	197
Querido Gianmarco.....	199
Ocho.....	203
<i>dpapl</i>	205
<i>Veils</i>	213
<i>Traces</i>	221
<i>Doodles</i>	229
<i>Gridirons</i>	237
<i>Addenda</i>	245
<i>Leftovers</i>	249
<i>Trazos de un París Contado</i>	253
Un vaivén.....	259
Currículo de difusión.....	261
Referencias bibliográficas diálogo.....	265
CONCLUSIONES.....	269
BIBLIOGRAFÍA GENERAL.....	273
GLOSARIO DE AUTORES.....	289



INTRODUCCIÓN

Repetición y azar, un diálogo en el proceso creativo contemporáneo es el título elegido para esta tesis doctoral. Escoger un título es un proceso crucial, un artista lo sabe. El título condiciona la forma en que la obra va a ser percibida e interpretada y puede ser usado para inducir dicha percepción e interpretación. En un estudio académico el título resume y condensa el tema propuesto y también predispone a la lectura de algo concreto. El título de este trabajo agrupa los cuatro conceptos que configuran esta investigación: Repetición, azar, diálogo y proceso creativo contemporáneo. Ninguno de estos conceptos podría ser eliminado y no cabría añadir más.

Hablar de **repetición** es hablar de la vida, de rutinas, de átomos, de leyes físicas, de lenguaje, de símbolos, de matemáticas, de series, de animales, de plantas, de órbitas, de ciclos, de nacimiento, de muerte. Hablar de repetición es hablar de filosofía, de antropología, de ciencias puras, de política, de literatura, de cine... de arte. Hablar de repetición es empezar y no acabar. La repetición es algo que todos conocemos, que todos hemos experimentado, es un concepto vital y universal tan extendido que convive con nosotros casi sin llamar la atención. Al menos sin llamarla de forma continuada.

Leyendo para los estudios de esta tesis encontré la descripción de tres piezas en exposición. No era una exposición de arte sino de ciencia. “¡Lástima!”, pensé, porque la idea realmente introduce el enfoque que tiene este trabajo con respecto a la repetición en arte. Los estudios académicos requieren acotar los campos, no podía abrir mi investigación a museos de ciencia y objetos no artísticos. Pero guardé la cita y la tuve ahí presente mucho tiempo hasta que decidí que, en contra de lo que se recomienda, formaría parte de mi introducción. Forma parte de mi introducción porque es bella y forma parte de mi introducción porque es vital para entender el porqué la repetición me fascina a pesar de su carácter, digamos, repetitivo:

La exposición del museo recibe al visitante con tres esferas de piedra del mismo tamaño, primorosamente iluminadas, mitad bajo la luz, mitad a la sombra para revelar su textura en torno a su línea de crepúsculo. Las tres giran lentamente en torno a si mismas. Sobre la primera aparece

escrita esta pregunta: ¿UNA ESFERA CONCEBIDA POR UNA MENTE PERFECIONISTA? Y la esfera es, en efecto, tan perfectísima que el visitante puede precipitarse a asentir, pero, ante su sorpresa, esta esfera corresponde a un huevo de dinosaurio, el de un enorme Saltosaurus encontrado en la pampa argentina; no es, por lo tanto, un objeto con una forma artificial. Se trata de una forma viva. En la segunda esfera de piedra, menos perfecta que la anterior, la pregunta es: ¿OTRO HUEVO DE DINOSAURIO? El visitante, intrigado pero levemente mosqueado, duda. Tiene razón en hacerlo, porque la pieza corresponde a un precioso canto rodado del Llobregat cedido gentilmente por el restaurante Can Carretà de Graugés (Berga). Un cliente observador y de gran sentido estético lo dejó allí un día para deleite del resto de la clientela. No es, pues, un objeto con forma viva. Se trata de una forma espontánea. La pregunta de la tercera esfera de piedra, una esfera de nuevo perfecta y con cierta textura rítmica, no sorprende al visitante. ¡QUE! ¿OTRO CANTO RODADO? Algunos adivinan. Se trata de una esfera concebida por la mente humana y, aunque a muchos les suene a sarcasmo, la forma cultural corresponde a una bala de catapulta del siglo XV cedida por el museo militar de Montjuïc en Barcelona” (WAGENSBERG, 2004, p. 131).

Ante algo así solo cabe admiración por el diseñador de la exposición y su planteamiento y curiosidad por el concepto repetición. La repetición formal no parece implicar ningún otro tipo de relación en cuanto a orígenes o significados...¿o sí?. Pero eso ya se verá. El asunto es que este tipo de cuestiones siempre llamó mi atención al respecto. Este tipo de cuestiones y el hecho de que de forma intuitiva tiendo mucho a repetir en mis procesos creativos.

Tanto tendía a repetir en mis procesos creativos que después, como escape, dejaba que todo se volviera anárquico y desorganizado y permitía que gran variedad de azares interviniesen en mi obra. Estos procesos azarosos podían variar de simples derivas al dejar que los materiales interaccionaran unos con otros, a la aceptación y provocación de accidentes como roturas, desgarros, manchas, etc.

Hablar de **azar** también es hablar de vida, de átomos, de leyes físicas, de lenguaje, de símbolos, de matemáticas, de series, de animales, de plantas, de órbitas, de nacimiento, de muerte. Hablar de azar es hablar de filosofía, de antropología, de ciencias puras, de política, de literatura, de cine... de arte. Hablar de azar es empezar y no acabar. El azar es algo que todos conocemos, que todos hemos experimentado, es un concepto vital y universal tan extendido que convive con nosotros... y por lo general llama bastante la atención.

Así que los azares incluidos en mi proceso también me provocaban curiosidad, incluso los más difíciles de aceptar. Y cuando todo se volvía azaroso y caótico aparecía de nuevo la necesidad de estructura y orden y a partir de ahí ciertos procesos de control que incluían de nuevo la repetición. Repetición y azar se convirtieron en conceptos recurrentes en mis obras y en mis escritos sobre ellas hasta que decidí hacerlos proceso, tema e intención de la misma.

Repetición y azar se antojaron, antes y al inicio de esta investigación, conceptos antagónicos y su uso en mis procesos creativos quedó establecido como una confrontación, un enfrentamiento de opuestos, una dialéctica desde los extremos. De hecho el título de esta tesis doctoral en todos los documentos iniciales incluía la palabra dialéctica en vez de diálogo. Pero la palabra **Diálogo** describe tanto los procesos creativos a los que me refiero como la estructura general de este trabajo. Repetición y azar dejaron un día de ser antagónicos para ser términos que conversan dentro de un proceso y al igual ocurrió con los diferentes ámbitos de este estudio. De repente, además de la repetición y el azar, empezaron a conversar diferentes formas de conocimiento, creativo y académico, conversaron artistas y autores de diferentes campos que han sido estudiados y referenciados, conversaron imagen y palabra a través del uso de imágenes que no solo ilustran sino guían la lectura de los textos y conversaron espectadores que visitaban las exposiciones de la obra generada o leían parte de las difusiones teóricas. Se presenta el diálogo pues como una forma de conocimiento basada en la apertura a diferentes puntos de vista con la intención de abrir un campo de opinión a partir del cual extraer conclusiones. Conclusiones que puedan ser punto de partida para nuevos debates, para nuevos diálogos, para la creación de nuevos campos de opinión y nuevas conclusiones. Y este diálogo se establece tanto dentro de cada obra y el corpus de obras realizada como en la investigación doctoral que la incluye.

Por último, **el proceso creativo contemporáneo** enmarca los estudios que se plantean a continuación en la contemporaneidad, en el arte de hoy, acota su temporalidad. Algunos de los artistas presentados y analizados no son contemporáneos sino pertenecientes o inmediatamente posteriores a las segundas vanguardias artísticas. Esto se debe a que se hace necesario plantear paradigmas artísticos que tuvieron su origen entonces para favorecer la comprensión de los conceptos analizados. Además de un marco temporal el proceso creativo establece también un marco conceptual en el planteamiento de cuestiones dentro de lo que es “el hacer” del artista hoy. Es decir, los conceptos analizados siempre se establecen desde esa perspectiva, no desde el resultado como obra.

Por lo tanto, y una vez presentados brevemente los cuatro conceptos que aparecen en el título, se puede establecer que este trabajo estudia el uso de un diálogo entre la repetición y el azar como recurso en el proceso creativo en la contemporaneidad. Y se puede establecer que el motivo por el cual elegí este tema a estudio fue personal y referente a observaciones sobre mi propio proceso creativo.

Repetición y azar son dos herramientas creativas que se configuran como protagonistas dentro de los nuevos paradigmas surgidos a partir de las primeras vanguardias. Anteriormente, en arte occidental la repetición venía marcada históricamente por su utilización como medio de reglamentación y determinación de lo artístico en forma de cánones y reglas. Además la repetición se establecía como concepto definitorio del arte mismo que tradicionalmente ha sido representacional, ya que la representación en su sentido más amplio es una repetición de lo dado. Este tipo de pensamiento referente a lo artístico dejaba poco margen a lo azaroso, a lo accidental, a lo que se salía de las reglas y cánones o a lo no representacional, que en cualquier caso se consideraba más artesanía que arte.

Es justamente a partir de la revolución industrial y la posibilidad de la producción en serie que la repetición adquiere nuevas connotaciones dentro de los panoramas artísticos. De hecho muchos de los nuevos paradigmas surgidos a principios del siglo XX basaron sus estructuras en conceptos e ideas relacionadas con la repetición. Mediante la repetición los artistas cuestionaron y cuestionan conceptos como la unicidad, la originalidad, la copia, el valor, el precio o la contextualización de la obra de arte. Conceptos todos ellos que acaban trascendiendo la idea de arte mismo. Y es justo este cuestionar el arte mismo lo que permite que el azar y sus derivados se establezcan como posibles. Las técnicas artísticas de flujo, las improvisaciones, los accidentes, las derivas, los diseños de sistemas aleatorios, las obras interactivas y otras muchas formas de introducir azar en los procesos artísticos han sido exploradas por los artistas y siguen siéndolo a día de hoy.

Es quizás en estos momentos que tanto repetición y azar cobran nuevo protagonismo en el panorama artístico al ser ambas partes fundamentales del cambio de paradigma que se vive actualmente debido a la inclusión de lo digital y lo digital online en arte. Las obras de *net-art*, caracterizadas por su inmaterialidad, se repiten cada vez que se reproducen y, a la vez, cada vez que se reproducen están expuestas a la variabilidad de forma azarosa puesto que Internet es un medio que permite la pos-producción.

Dentro de este panorama y mediante esta investigación se pretende un estudio teórico para depuración de conceptos referentes al uso de repetición y azar en los procesos creativos contemporáneos, así como la creación de un cuerpo de obra práctica cuya intención última sea precisamente ese diálogo. Este trabajo es, por tanto, una investigación basada en artes que combina la revisión bibliográfica y la creación artística. La metodología, que también incluye la difusión teórica y práctica, será ampliamente desarrollada y explicada en el apartado correspondiente, pero es óbice aclarar que debido al carácter de la investigación las fuentes y documentación consultadas presentan una gran variedad.

La parte teórica de esta investigación se ha estructurado a partir del estudio de procesos creativos, es decir, todos los conceptos se presentan mediante el análisis de los procesos seguidos por determinados artistas para la creación de sus obras. La selección de artistas realizada no pretende ser exhaustiva, no es un catálogo de artistas que usan o han usado la repetición, el azar o ambos en sus procesos, lo que sería imposible pues el número es ilimitado. Este estudio es el análisis y planteamiento de conceptos e ideas relacionadas con la repetición y el azar como herramientas creativas que se apoya en la forma en que determinados artistas las han utilizado. La selección de artistas se ha hecho para clarificar los conceptos según criterios propios y podría haber sido más amplia, más corta o sencillamente diferente. Ahora bien, si este uso de conceptos como herramientas en manos de estos artistas ha sido ya fuente de estudio en otras disciplinas o está directamente relacionados con otras áreas del saber, los estudios surgidos al respecto son también referentes obligados para este trabajo.

Por lo tanto, para el análisis de los procesos creativos de los artistas seleccionados se ha seguido una revisión bibliográfica. El carácter de las fuentes varía. Se han utilizado fuentes primarias en forma de autobiografías, entrevistas e investigaciones en forma de libros, tesis, ensayos o artículos y también vídeos, obras de *net-art* o páginas web de artistas. Como fuentes

secundarias: biografías, reseñas culturales, artículos digitales de difusión cultural, páginas web de museos y diccionarios. Y finalmente como fuentes terciarias bibliografías, catálogos de exposiciones y catálogos de imágenes Online. Esta variabilidad en las fuentes pretende aumentar los puntos de vista desde los que se establece el diálogo de opinión para la generación de conocimiento.

El hecho de que sea una Investigación Basada en Artes, la amplitud del tema, el ilimitado número de artistas que usan la repetición y el azar en su obra hoy y la gran cantidad de información y fuentes relativa tanto al tema como a los artistas, hicieron que en un principio la viabilidad del trabajo se cuestionara. ¿Es posible abarcar en una sola investigación todo lo mencionado? La realidad es que no se planteaba tarea fácil. No obstante, manteniendo siempre fijas las acotaciones temporales y conceptuales antes mencionadas y siendo conscientes del carácter abierto de la investigación, es precisamente esta dificultad la que le proporciona un sentido. Desistir de hacer investigaciones que integren diferentes tipos de conocimiento, de formas de hacer y de relacionar conceptos por su complejidad limita el fin último de la cualquier investigación que es generar y ampliar conocimiento. Las conclusiones que se presentan están pensadas desde el ámbito de la creación artística que es compleja y holística lo que, lejos de entorpecer una investigación, la enriquece.

La contribución social de esta investigación viene determinada por su hincapié en la difusión. La obra artística no se completa como tal hasta que no se cierra el ciclo de su percepción por un espectador por lo que la exposición de la obra al público es primordial en el proceso creativo y por ende en esta investigación. En lo referente a los estudios teóricos, la difusión en forma de publicación o participación en talleres, congresos o lecturas de diferente índole también determina su carácter social y también está previsto en esta investigación al ser incluida en la metodología.

Una de las novedades presentadas por este trabajo es su estructura metodológica generada al incluir la difusión en la metodología. Investigación teórica, investigación artística y difusión se presentan integradas en un proceso metodológico bien documentado, estructurado y definido en su apartado correspondiente. Todo ello además enfocado sobre el proceso creativo al centrar la investigación teórico-crítica en el mismo.

Además y en referencia a los contenidos, este estudio se justifica porque el uso de la repetición y el azar en arte Contemporáneo es uno de los paradigmas del nuevo enfoque de la utilización de recursos y conceptos para la creación artística a partir de las vanguardias, y por tanto su estudio supone un acercamiento al entendimiento de la formación de los pilares que sustentan el concepto de arte actual. Además estos recursos siguen siendo utilizados por artistas contemporáneos para la creación de obras que configuran el panorama del arte actual.

En resumen. Este trabajo es un estudio del uso de la repetición y el azar en el proceso artístico contemporáneo planteado desde un enfoque creativo, una metodología de Investigación Basada en Artes, que incluye investigación teórica, creativa y difusión, y un carácter abierto que potenciará la inclusión de posibles vías de investigación futuras.



HIPÓTESIS

Esta investigación plantea que repetición y azar son recursos de creación protagonistas en los cambios de paradigmas artísticos surgidos a partir de las vanguardias. A partir de entonces su uso se ha generalizado y forman parte habitual de los procesos creativos contemporáneos. Los artistas los utilizan como herramientas de creación para dotar a la obra de estructuras, características y significados que pueden variar en función de la forma en que son integrados en las obras. Pero ¿Cuáles son esas formas de integrar repetición y azar en el proceso de creación? ¿Qué intenciones pueden los artistas depurar mediante su uso? ¿Qué significados plantean? Además el uso de la repetición y el azar en el proceso creativo genera un diálogo que puede ser modulado generando tensiones y equilibrios entre ambos conceptos. ¿Podría este diálogo entre repetición y azar llegar a ser establecido como intención última del proceso creativo y de la obra resultante?



OBJETIVOS

- Analizar los términos repetición y azar como recursos creativos en arte contemporáneo.
- Identificar artistas contemporáneos que utilicen estos recursos y hacer un estudio comparativo de sus obras, ideas, significados, intenciones y propuestas al respecto.
- Presentar las posibilidades conceptuales y formales del uso de la repetición como herramienta en los procesos creativos de las artes plásticas.
- Presentar las posibilidades conceptuales y formales del uso del azar como herramienta en los procesos creativos de las artes plásticas.
- Aplicar el diálogo entre repetición y azar como herramientas creativas en la práctica como intención última del proceso para la obtención de conclusiones en forma de obra artística dentro del campo de la creación.
- Dar salida mediante la difusión tanto teórica como práctica a las ideas y obras producidas y contrastar con lectores y espectadores los conceptos manejados tanto a nivel creativo como teórico.



METODOLOGÍA

La metodología de esta tesis doctoral se ha enfocado desde el concepto de pensamiento planteado por Hanna Arendt. Según esta autora, pensar se constituye como un acto de libertad al expresar de forma pública, política, las conclusiones obtenidas a través de cuestionar los criterios en los que basamos nuestras ideas mediante el diálogo con uno mismo (cuestionando los criterios propios) y con los demás (cuestionando los criterios ajenos). En el caso de este trabajo el diálogo con uno mismo viene establecido desde el cuestionar los criterios creativos, conceptuales y formales, de la obra producida. Y el diálogo con los demás se propone a través de la combinación del uso de textos e imágenes en la búsqueda de opiniones de artistas y expertos al respecto de los temas tratados. Trabajaremos con obras y pensamiento de autores y artistas que presentados, cuestionados, comparados y debatidos se espera conformen un campo de conocimiento rico, fructífero y sobre todo abierto. Abierto a nuevo cuestionamiento, a nuevo pensamiento y a un nuevo diálogo. Es también con este objetivo, el de apertura y riqueza en los contenidos y conclusiones, que se ha optado por usar diferentes metodologías combinadas que aporten diversidad al diálogo no solo en lo conceptual sino también en lo formal.

Por tanto, esta tesis doctoral incluye en su metodología tanto la investigación teórico-crítica como la creación artística y, debido a su idiosincrasia, contenido y estructura, está enmarcado en lo que actualmente se denomina Investigación Basada en Artes (Arts-based research practice) que se caracteriza por la consideración de la creación artística como forma de investigación académica.

A partir de 1985 con la entrada de los estudios de Bellas Artes en las Universidades Españolas comenzó una etapa en que profesores de estas nuevas universidades prepararon y leyeron sus tesis doctorales. De forma general muchos de ellos, que eran artistas en activo, realizaron sus investigaciones a partir o a través de producción artística propia, iniciando de esta forma lo que hoy denominamos Investigación Basada en Artes.

Posteriormente y a nivel internacional, Christopher John Frayling (1993/4) publicó *Research in Art and Design*, artículo en que según Rafael Pérez Arroyo (2012, p. 19) adoptaba una polémica anterior, la generada cuando el filósofo y crítico del arte Sir Herbert Edward Read propuso diferenciar entre “educar para el arte” y “educar a través del arte”. De esta forma Sir Christopher extrapoló el concepto a estudios de postgrados y propuso “investigar a través del arte” (PÉREZ-ARROYO, 2012, p. 19). El artículo de Christopher Frayling, describe las bases de la Investigación Basada en Arte en su primer párrafo:

En lo que se refiere a artistas, artesanos e investigadores, la palabra investigación a veces parece describir una actividad muy alejada de sus prácticas. El acento tiende a situarse sobre aquello que supone explorar lo antiguo, mientras que el arte, artesanía y diseño se relacionan con lo nuevo. La investigación ha sido tradicionalmente relacionada con oscuros rincones de bibliotecas especializadas, donde viven solitarios investigadores; gente llevando batas blancas en laboratorios, haciendo cosas exóticas con tubos de ensayo; universidades en vez de escuelas, medidas en vez de compromiso, artefactos en vez de arte, palabras en vez de hechos.

Recientemente ha surgido una tendencia opuesta (...) donde la investigación empieza a asociarse a aquello que los artistas, artesanos, diseñadores hacen todo el tiempo de todos modos, arte en vez de artefactos, hechos no palabras. Casi todo el debate hasta ahora -y la consiguiente confusión- ha girado en torno a una serie de estereotipos sobre lo que la investigación es, implica y ofrece. El debate también ha tomado direcciones extrañas - como en el caso de la pregunta (hecha con toda seriedad) “es una exposición de pintura investigación?”¹ (FRAYLING, 1993/4, p. 1)

El texto de Christopher Frayling (1993/4) termina concluyendo que el objetivo del arte, aún siendo una forma de conocimiento, no es en exclusiva generar conocimiento y que reducirlo a eso sería limitarlo (pp. 5-6). No obstante presentó la posibilidad y dejó abierto un debate en torno a la validez del concepto y a la forma de aplicarlo. Frayling también dejó planteados tres tipos de investigación artística:

¹ El original: “Where artists, craftspeople and designers are concerned, the word “research” –the r Word- sometimes seems to describe an activity which is a long way away from their respective practices. The spoken emphasis tends to be put on the first syllable –the *re*- as if research always involves going over old territory while art, craft and design are of course concerned with the new. The work has traditionally been associated with obscure corners of specialised libraries, where solitary scholars live; white-coated people in laboratories, doing esoteric things with test-tubes; universities, rather than colleges; arms length, rather than engagement; arty facts, rather than artefacts; words not deeds. Recently an opposing tendency has emerged (...) where the word has come to be associated with artists, craftspeople and designers do all the time anyway; artefacts, rather than artyfacts; deeds not words. Much of the debate –and attendant confusion- so far, has revolved around a series of stereotypes of what research is, what it involves and what it delivers. The debate has also led towards some very strange directions indeed- such as the question [asked in all seriousness] “does an exhibition of paintings count as research or doesn’t it?” (trad. por la autora).

La investigación en arte: Forma tradicional de investigar en arte a través de enfoques teóricos (historicistas, estéticos, perceptivos, etc.).

La investigación a través del arte: Incluye todos aquellos estudios relativos a materiales o técnicas (materiales, desarrollo de herramientas de trabajo, investigación de acción diarios de trabajo).

La investigación por arte: Aquella en que se produce un objeto artístico. En este tipo de investigación los objetivos no son verbalmente comunicables y la parte cognitiva queda imbuida en el objeto. (FRAYLING, 1993/4, p. 5)

Cada una de estas tres propuestas tiene sus ventajas y desventajas, sus seguidores y sus detractores y, a la vez, se han mezclado y evolucionado para diseñar investigaciones con metodologías variadas que siguen proponiendo cambios y novedades en sus planteamientos y generan Investigaciones Basadas en Artes con distintos enfoques y características. Es por ello que se hace necesaria una justificación y una descripción detallada de la metodología usada en este estudio.

En primer lugar destacar la pertinencia de adoptar este método de investigación en este trabajo por dos motivos. Primero, la creación artística es una de las características particulares y definitorias de las investigaciones en Bellas Artes y es desde las facultades de Bellas Artes que se puede usar y potenciar generando estudios novedosos no solo en cuanto a los temas y contenidos sino en cuanto a la forma y la perspectiva desde las que se investiga. Segundo, el tema de este trabajo está planteado desde el proceso creativo y la Investigación Basada en Artes está específicamente recomendada para estos casos (LEAVY, 2009, p. 12, PÉREZ-ARROYO, 2012, p. 22-24 Y TOLOSA, 1998, p. 64).

En segundo lugar y debido a la gran variedad de aproximaciones a la Investigación Basada en Artes, se hace necesario especificar que tipo de investigación se lleva a cabo en este trabajo. Esta tesis doctoral puede enmarcarse dentro la Investigación Basada en Artes teórico-práctica que según Jose Luis Tolosa (1998) tiene “como fundamento una práctica experimental y una reflexión teórica íntimamente unidas” (p. 65). Así la parte teórica y la práctica deben evolucionar de forma paralela y retroalimentarse para mantener esa unión.

Además como base de la estructura y como parte importante de la metodología se ha incluido también la difusión tanto de la obra como de los textos. Es importante resaltar que la metodología está estructurada en torno a tres bloques de trabajo: un bloque de trabajo práctico experimental de creación artística, un bloque de trabajo crítico teórico y un bloque de trabajo de difusión.

La difusión, cuyo objetivo es dar al trabajo una dimensión social es el método menos frecuente en ser incluido en metodologías de investigación académica cuando en realidad forma parte de las mismas desde su propia concepción. Según Borgdorff (2010) una investigación original debe introducir interrogantes, justificar la importancia de esas cuestiones en un ámbito de investigación determinado, explicar los métodos de investigación utilizados y contrastar, documentar y difundir los resultados.

Este asunto genera la problemática de la validación de la difusión de obra artística dentro de los ambientes académicos. Ricardo Marín (1998) considera que la dificultad se centra en el hecho de que son instituciones no universitarias (galerías, museos, ferias de arte...) las que establecen como socialmente relevantes las aportaciones hechas en artes visuales (MARÍN-VADEL, 1998, p. 94). Dentro de la certeza de esta afirmación la problemática se presenta como una cuestión de legitimación de las decisiones de otras instituciones dentro de las académicas. Para legitimar solo se necesita voluntad de hacerlo y las universidades han entrado en una dinámica positiva al respecto. Ejemplos de esta idea hay muchos; en primer lugar si este texto está escrito es porque pertenece a una Investigación Basada en Artes con producción y difusión de obra artística integrada en los planes de postgrado de una universidad (UGR) y no es la única.

Otro ejemplo cercano: en el año 2016 entre las 10 tesis doctorales del ámbito de humanidades merecedoras de Premio Extraordinario por la Universidad de Granada estaba *Poesía y Pintura, la Metáfora de las Relaciones entre Artes*, investigación realizada por María Dolores Sánchez Pérez (2012) y dirigida por Jesús Díaz Bucero y Ana García Bueno, ambos profesores del Departamento de Pintura de dicha universidad. Para la presentación de la investigación al tribunal de tesis se hizo una propuesta teórica (en la Facultad de Bellas Artes de Granada) y una visita a la exposición de la obra artística generada durante la investigación (en el Centro Damián Bayón, Instituto de América, de Santa Fe). Uno de los criterios de peso para obtener la citada mención es la relevancia social que ha conseguido el estudio en su medio, medida generalmente por la cantidad y calidad de las diferentes formas de difusión generadas. La Universidad de Granada no solo aceptó una propuesta de investigación en que la creación artística y la exposición de la misma eran la base del trabajo sino que la ha legitimado concediéndole premio extraordinario en Humanidades.

Y por último, como ejemplo de la legitimación hecha por Universidades al reconocimiento social (o institucional en ámbitos no académicos) no podemos dejar pasar la figura del doctor honoris causa. Artistas plásticos doctores honoris causa de universidades de todo el mundo hay muchos: Antonio López lo es por la Universidad de Murcia y la de Navarra, Tapies lo es por el Royal College of Art de Londres, por la Universidad de Barcelona, Glasgow, Baleares, Budapest y por Universidad Complutense de Madrid y, para internacionalizar los ejemplos, Anish Kapoor es doctor honoris causa entre otras por la Univesidad de Oxford, por la Universidad de Wolverhampton, por el London Institute y la Universidad de Leeds, por la Universidad Autónoma de Chihuahua de México, por Panjad University de India, y Académico Honorífico de la Royal Academy of Arts de Londres. Quizás estos doctorados sean los únicos que puedan considerarse “por arte” en los términos en que proponía Frayling (1993/4) en el artículo comentado al principio de este texto: La obra de arte expuesta sin más.

Pero no todo son facilidades a este respecto. Aún son muchas las dificultades que pueden encontrar este tipo de investigaciones en ámbitos académicos fuera e incluso dentro de las facultades de Bellas Artes. Sirva como ejemplo la tesis doctoral antes mencionada de María Dolores Sánchez Pérez (2012). Desde esta facultad se propuso a la Universidad de Granada la posibilidad de presentar al tribunal la parte teórica de la tesis dentro del espacio expositivo en el que se mostraba la parte práctica (Instituto de América, Centro de Arte Damián Bayón) recibiendo como respuesta una negativa por parte del Rectorado y viéndose obligados

a defender la tesis en un espacio institucional de la universidad. Además aún son muchas las dificultades que encuentran los artistas para poder integrar sus exposiciones, instalaciones, intervenciones y todo tipo de formas de difusión de arte en ámbitos académicos y, en general, estas dificultades se presentan en forma de inconvenientes burocráticos a la hora de justificar el impacto de las mismas debido a que la gran mayoría de espacios en que se realizan no generan informes de ese tipo.

Sea como fuere, la exposición es una oportunidad única para generar conocimiento, un tipo de conocimiento al que no se puede acceder de otra forma. A este respecto y para concluir la justificación de la introducción de la difusión en la metodología se presenta una cita de Wagensberg (2004) sobre el tipo de conocimiento generado en un museo:

Un museo es un buen lugar para pensar porque en él coinciden objetos e ideas que de otro modo difícilmente llegan a acercarse entre sí. Esto hace crecer la probabilidad de colisión. Las hay de tres clases: objeto con objeto (en una buena colección los objetos no se ignoran entre sí), idea con objeto e idea con idea. Cada reacción es una oportunidad para la emergencia de un nuevo objeto o de una nueva idea (p. 15).

En resumen, en esta tesis doctoral se utilizan tres tipos de métodos combinados: Un método práctico, un método de teórico y un método de difusión. Gray y Malins (CITADO EN PÉREZ ARROYO 2012, p. 55) y Rafael Pérez Arroyo (2012) proponen la triangulación trasladada al ámbito de la investigación artística como un sistema multi-método que permite analizar la información desde tres perspectivas para “entender con mayor detalle la complejidad de los temas desarrollados en un trabajo práctico” (p. 55). Así, la metodología de este trabajo podría describirse como una metodología de triangulación en la que se combinan tres métodos distintos para poder establecer y comparar la información desde tres perspectivas diferentes:

El método práctico tiene como objetivo principal la realización de obra artística y viene definido por el trabajo en el taller, la experimentación y la creación material. Consiste en el proceso creativo en sí mismo. Debido a la libertad y apertura exigida al proceso creativo es quizás este bloque el más difícil de encajar dentro de ámbitos académicos.

Se trata fundamentalmente de una libertad en cuanto a los objetivos, que no pueden formularse de antemano. En la tan repetida fórmula de Picasso en la que dice que no busca sino que encuentra, plantea la acción como lo primero. Lo que descubre, lo que encuentra, es producto de la acción no de una idea preconcebida. Sin embargo dicha idea, aunque de manera confusa, siempre está presente, y emerge, se precisa y se formula en el transcurso de la acción. (...)

Este tipo de investigación no se plantea lo que tiene que buscar sino que se hace constantemente preguntas navegando entre dudas y certidumbres, siendo la duda el carburante, el motor de la acción (TOLOSA, 1998, pp. 62-63)

Se trata por tanto de una forma de trabajo abierta e indeterminada que no puede adaptarse a un planteamiento de objetivos ni a un método prefijado e inmutable.

Esta investigación plantea la definición de la práctica artística dentro de lo que en arte se denomina procesos sistemáticos, o establecimiento de sistemas (muy desarrollados en arte conceptual), en los que diseña un sistema a seguir que se mantiene durante el proceso creativo. El sistema propuesto para la parte práctica de esta investigación es la confrontación del uso en una misma obra de fórmulas de trabajo repetitivas y fórmulas de trabajo azarosas desde una perspectiva abstracta, dejando libre el campo de investigación a materiales, técnicas, simbologías o contenidos conceptuales.

El método teórico viene definido por el práctico ya que su objetivo principal es estudiar, analizar y presentar los aspectos seleccionados dentro de la actividad práctica para su conceptualización y contextualización.

Las revisiones bibliográficas juegan un papel importante en la Investigación Basada en Arte. Como la teoría puede unir micro y macro contextos, también pueden usarse estudios académicos en este sentido. Como algunas prácticas de investigación basada en artes requieren el uso explícito de datos autobiográficos y/o de ficción, la revisión bibliográfica se convierte en un recurso clave para añadir voces múltiples al proyecto, proporcionando un contexto y generando interferencias (LEAVY, 2009, P. 19).

La revisión bibliográfica por tanto establece el estado de la cuestión mediante la conceptualización y contextualización y proporciona riqueza al diálogo establecido al añadir “voces múltiples” al proyecto.

Es idea aceptada que el arte tiene estructura polifónica, es decir, que en una obra artística se desarrollan de forma paralela y confluyen gran cantidad de conceptos.

Toda estructura artística es esencialmente polifónica. Sigue, no solo una línea de pensamiento, sino varios hilos a la vez. De ahí que la creatividad requiera una forma de atención difusa y dispersa que contradice nuestros hábitos normales de pensamiento lógico (EHRENZEWEIG, 1993, PREFACE).

La creación artística es difusa y dispersa por compleja y holística lo que hace que para poder integrar la parte teórica de la metodología sea necesario seleccionar un fragmento a estudiar de entre todos los que configuran una obra. Esto supone limitar para poder aislar y entender el factor a estudio ante la imposibilidad de abordarla entera.

Se trata de aislar factores, de mostrarlos, de contrastarlos. Pueden ser elementos formales del lenguaje visual, elementos materiales, elementos temáticos, elementos procesales. Enfoques que permiten aislar alguno de esos factores mostrando su funcionamiento y desarrollo en una producción plástica que puede ser personal y que se contextualiza por medio de su inclusión en un campo determinado, pudiéndose plantear o no la confrontación con otras obras (TOLOSA, 1998, PP. 66-67).

En este trabajo el marco teórico se ha establecido desde el uso conceptual y plástico que han hecho otros artistas tanto de la repetición como del azar como herramientas creativas en el arte del siglo XX y XXI. Es un viaje a través de las intenciones y procesos de otros artistas que son constantemente confrontados en lo relativo a los términos propuestos a estudio. El método consiste en un estudio previo para la elección de artistas y una revisión bibliográfica y, aunque es el más ajustado a la investigación académica tradicional en humanidades, mantiene cierto grado de libertad conferida por el hecho de que no pretende ser una catalogación exhaustiva de artistas que han usado la repetición o el azar en sus obras, ni de esos mismos usos, sino de un discurso que sirva tanto para establecer el estado general de la cuestión como para presentar las posibilidades de forma abierta y manteniendo la potencialidad creativa. También le confiere libertad el hecho de que en su relación con la parte práctica ésta determina y cambia el rumbo de la investigación para ajustarse y adaptarse a las fluctuaciones del proceso artístico (y viceversa) ya que “Cuando la reflexión no enriquece la práctica, se vuelve estéril” (TOLOSA, 1998, p. 67).

Dentro de los planteamientos teóricos se han seguido tres procedimientos diferentes:

Para la investigación relativa al uso que los artistas han dado al azar como herramienta creativa se han seleccionado una serie de conceptos claves relacionados con diferentes formas de azar y se ha seguido una línea de evolución que propone los puntos de vista de diferentes artistas. De nuevo, la selección de artistas y la línea evolutiva se ha escogido bajo criterios subjetivos con el único fin de clarificar los términos a estudio. En resumen, se han propuesto una serie de conceptos y se han buscado un número significativo de artistas que los usan para dirigir su estudio.

Para la investigación relativa al uso de la repetición como recurso creativo se han comparado las formas de hacer de una serie de artistas y se han intentado presentar todas las diferentes usas que esos artistas concretos han hecho de la repetición en alguna de sus obras. En resumen, se han propuesto una serie de artistas y se ha estudiado el uso que cada uno de ellos hacía de la repetición.

Para la investigación relativa al diálogo entre repetición y azar se ha seguido un procedimiento descriptivo del proceso utilizado para la creación de la obra artística y su difusión. Este bloque, aunque en ocasiones es referencial y mantiene el estilo de escritura académico, presenta en su mayor parte un estilo narrativo en primera persona que viene determinado por la necesidad de explicar por qué se escogieron los diferentes caminos seguidos en la producción artística.

El método de difusión, cuya particularidad más importante es su carácter social, puede también generar cambios en los contenidos, rumbos y enfoques de las investigaciones en dos formas:

En primer lugar, el espectador de la obra de arte interpreta y expresa a partir de sus experiencias estéticas (DÍAZ-BUCERO Y SÁNCHEZ-PÉREZ, 2012, p. 17), es más, una obra de arte se considera inconclusa si obvia esta parte. La experiencia estética del espectador completa la obra (HOSPERS, 1980; GADAMER, 2015; ECO, 1992; SÁNCHEZ-PÉREZ Y DÍAZ-BUCERO, 2012) y es por

tanto esencial para el proceso creativo y por ende para una metodología que lo utilice. Estos mismos argumentos son extrapolables a las investigaciones teóricas. Puede que una prueba al respecto sea la creciente presión que ejercen las universidades sobre su personal investigador para que publique los resultados de sus estudios. La difusión de la Investigación Basada en Artes viene también recomendada desde estudios al respecto. Patricia Leavy (2009) especifica que “La investigación basada en Artes a menudo evoca respuestas emocionales de las audiencias. Confrontar información sobre la respuestas de las audiencias puede servir como prueba de validación (y como fuente de datos)” (2009, p. 12) y Cho y Trent (2005) recomiendan conseguir feed-back durante todas las fases del proceso de investigación mediante los más diferentes y variados métodos de difusión.

En segundo lugar, preparar una exposición, una publicación o cualquier otra forma de difusión requiere hacer un paréntesis en la dinámica de los trabajos, revisar todo el material acumulado, reestructurar los contenidos e intentar enfocarlos desde diferentes perspectivas tanto para generar conclusiones parciales como para adaptarlos a los contextos de difusión. Todo este trabajo no solo puede generar nuevos enfoques respecto a lo ya estudiado sino que ayuda a replantear los materiales y contenidos y a eliminar lo superfluo.

La difusión de este trabajo concreto se plantea desde sus dos vertientes posibles. Por un lado la obra práctica se incluye en los canales de difusión propios de su condición como exposiciones en galerías de arte, salas o museos y exposiciones pop-up, intervenciones públicas o exposiciones virtuales que favorecen el acceso social a la obra. La parte teórica para su difusión sigue los canales clásicos dentro de los ámbitos académicos, en forma de publicaciones, participaciones en congresos y talleres.

Como ya se ha planteado en la explicación de cada método, estos están íntimamente relacionados y deben evolucionar a la par creando interacciones y generando cambios constantes unos en los otros. Quizás la mejor forma de explicar como deben fusionarse los tres métodos dentro de la metodología sea la propuesta de Pérez-Arroyo (2012, pp. 44-45) que relaciona la teoría de sistemas con las metodologías multidisciplinares dentro de los sistemas simbólicos como el lenguaje, la lógica, las matemáticas y las artes. Explica que un sistema debe siempre tener tres cosas: elementos, interconexiones y función o propósito (p. 41). Sin entrar a analizar más profundamente estas teorías (se remite al autor en caso de interés) se puede establecer una correlación con esta tesis ya que su metodología podría entenderse como un sistema en que los elementos son los tres métodos presentados: práctico, teórico y de difusión; la interconexión entre ellos es una de las características necesarias para la correcta evolución de la investigación y la función o propósito es la de producir obra artística y generar conocimiento. La metodología propuesta sería un sistema de los considerados abiertos (PÉREZ-ARROYO, 2012, p. 46), lo que puede justificarse mediante la teoría de la bifurcación: Arroyo en su texto, explica que “todo se bifurca” (p. 52), expresión que proviene de teorías matemáticas del caos propuestas por Eduard Ott (2002) que significa que en un sistema pueden darse cambios rápidos y no previstos.

Si trasladamos este principio al ámbito de la creación artística, una bifurcación en un momento concreto va a depender la voluntad del artista o grupo de artistas y de un propósito consciente (...) Consecuentemente, el resultado de una obra de arte, ya sea visual, escénica, musical o literaria, etc, será la suma de las múltiples bifurcaciones que ha soportado durante la producción. Es decir, decisiones que el artista ha tomado voluntariamente hacia un camino u otro en una serie de puntos críticos y dejado de lado las alternativas que ha considerado menos válidas (PÉREZ-ARROYO, 2012, p. 52).

Por lo tanto la metodología planteada debe considerarse un sistema abierto en que la evolución paralela de los tres métodos usados va influyendo de unos en otros, mostrando caminos nuevos y cerrando otros, aportando respuestas y generando nuevas preguntas, en un proceso constante con el propósito de generar un cuerpo de obra artística y textos íntimamente relacionados que se difunden mediante diferentes formas de exposición y publicación.

A partir de esta metodología se genera la estructura base de la presentación teórica del trabajo en la que, tras la introducción, hipótesis, objetivos y metodología, se presentan tres bloques. El primer bloque es un análisis crítico-teórico sobre el uso del azar como herramienta creativa en arte contemporáneo. El segundo bloque lo es con respecto a los usos de la repetición. Ambos bloques deben ser comprendidos como un estado de la cuestión a la vez que como una presentación y análisis de los conceptos estudiados para extracción de conclusiones. En el último y tercer bloque se analiza el proceso seguido para la creación de la obra y su difusión. Creación y difusión se presentan en conjunto porque están íntimamente relacionados y esto facilita su comprensión. El orden de presentación de los bloques se ha realizado con el fin de facilitar su comprensión y no es relativo a importancia o referencia cronológica de ningún tipo.



Referencias bibliográficas metodología

Cho, J. y Trent, A. (2005). *Process -based validity for performance-related qualitative work: Imaginative, artistic and co-reflexive criteria*. Pullman, Washington State University.

Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Barcelona, Planteta Agostini. Recuperado de: https://direccionmultiple.files.wordpress.com/2012/08/eco_umberto-obra_abierta.pdf el 22 de enero de 2018.

Ehrenzweig, A. (1993). *The Hidden order of art. A Study in the Psychology of Artistic Imagination*. Londres, Phoenix Press.

Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. *RCA Research Papers, vol. 1, nº 1* (4). Recuperado de: http://researchonline.rca.ac.uk/384/3/frayling_research_in_art_and_design_1993.pdf el 8 de marzo de 2018.

Gadamer, H. G. (2015). *La actualidad de lo bello. El arte como Juego Simbolo y fiesta*. Barcelona, Paidós.

Gray, C. y Malins, J. (2012). *Visualizing research. A guide to the Research Process in Art and Desing*. Ashgate: Surrey y Burlington.

Hospers, J. (1980). *Significado y verdad en el arte*. Valencia, Fernando Torres Editor.

Laszlo, E. (2008). *El cambio cuántico. Como el nuevo paradigma científico puede transforma la sociedad*. Barcelona, Kairós.

Leavy, P. (2009). *Method meets art. Arts-based Research Practice*. Nueva York, The Guilford press.

Marín Viadel, R. (1998). El espacio de la IENA. ¿Qué es la investigación en arte?. En: Marín Viadel, R. *La investigación en bellas artes. Tres aproximaciones a un debate*. pp. 87-98. Granada, Grupo editorial universitario.

Ott, E. (2002). *Chaos in Dymanical systems*. Cambridge. Nueva York, University Press.

Pérez- Arroyo, R. (2012). *La practica artística como investigación, propuestas metodológicas*. Madrid, Alpuerto.

Sánchez-Pérez, M.D. y Díaz-Bucero, J. (2012) *Poesía-Pintura. La Metáfora de las relaciones entre artes*. Granada.

Tolosa, JL. (1998). modelos de investigación en bellas artes. En: Marín Viadel, R. *a investigación en bellas artes. Tres aproximaciones a un debate*. pp. 57-85. Granada, Grupo editorial universitario.

Wagensberg, J. (2004). *La rebelión de las formas o como perseverar cuando la incertidumbre aprieta*. Barcelona, Tusquets editores.



AZAR



Una dosis de contingencia

La Naturaleza tiene derecho intrínseco a una dosis de contingencia. Hay margen para la selección. En ella reside la creatividad de la evolución biológica, la del jugador de ajedrez, la (deplorada) de un delincuente o la (celebrada) de un artista (WAGENSBERG, 2004, p. 35).

Para llegar a esta idea Jorge Wagensberg (2004) en la primera parte de su libro *La rebelión de las formas, o como perseverar cuando la incertidumbre aprieta*, plantea una realidad conformada por una serie de leyes fundamentales que se establecen como prohibiciones, no como obligaciones, determinando un paisaje de posibilidades alternativas que dan lugar a infinitud de respuestas. Ahora bien:

Sea una realidad. Su constitución establece el paisaje de lo posible. Es un mapa de lo permitido por las restricciones. ¿Y ahora? Dentro de la libertad que aún queda, ¿qué es lo que realmente ocurre? En el mapa de la nervura de esta realidad hay más de una ruta posible. Una de ellas tendrá lugar. Y si ocurre una de varias posibilidades es que hay selección (p. 60).

Wagensberg establece tres niveles de selección en la existencia. La selección fundamental establecida por las leyes fundamentales de la naturaleza y mediante la cual la materia inerte resiste la incertidumbre; la selección natural determinada por las leyes de la evolución en la que los seres vivos siguen viviendo mediante la adaptación a la incertidumbre y la selección cultural definida a partir de la aparición de la inteligencia abstracta, en la que los seres cultos conocen y siguen conociendo mediante la anticipación a la incertidumbre (p. 71). Dentro de este contexto y en el caso de la selección fundamental y de la selección natural “La palabra azar se inventa a veces para tener un sujeto de selección ¿quién o qué selecciona entre lo más o menos probable? Decide el azar” (p. 63). Pero cuando se trata de la selección culta “Por primera vez está claro quién es el sujeto seleccionador. No es el azar. Es la mente humana” (p. 70). De esta forma Wagensberg concluye que un jugador de

ajedrez selecciona cuando juega, un poeta lo hace al escribir, un científico cuando investiga y un escultor cuando esculpe (p. 103). Es decir, concluye que crear es seleccionar. Esta idea se puede comparar con la de Ehrenzweig (1973):

Toda búsqueda creativa, sea de una nueva imagen o de una idea nueva, implica el escrutinio de un número a menudo astronómico de posibilidades. (...) se parece a una intrincada red llena de puntos nodales. De cada uno de esos puntos irradian en todas direcciones muchos caminos posibles que llevan a múltiples encrucijadas... cada elección es igualmente decisiva para el proceso ulterior (...)El dilema pertenece a la esencia de la creatividad (p. 54).

Wagensberg y Ehrenzweig parecen coincidir en que crear es seleccionar, elegir.

En resumen, en un mundo lleno de posibilidades la inteligencia abstracta tiene la capacidad de anticipar la incertidumbre y seleccionar las vías o caminos que le permiten seguir conociendo, seguir anticipando. Y esta capacidad es equiparable al azar en los dos tipos de selecciones previas. Es decir la mente humana selecciona allí donde seleccionaba el azar. Por lo tanto en todos los procesos culturales, incluidos los artísticos por culturales que son, la mente humana sustituye al azar porque es la mente humana la que escoge el camino a seguir.

“El azar en Arte no es Azar” que decía Reighnhardt¹ (CITADO EN ROSE, 1991, p.66).

Así que puestos a intentar hacer un estudio del uso del azar en los procesos creativos de los artista contemporáneos, nada más empezar la investigación se topa uno con esto: en arte no hay azar, hay selección. Pues hemos terminado. ¡Apaga y vámonos!. ¿O no?.

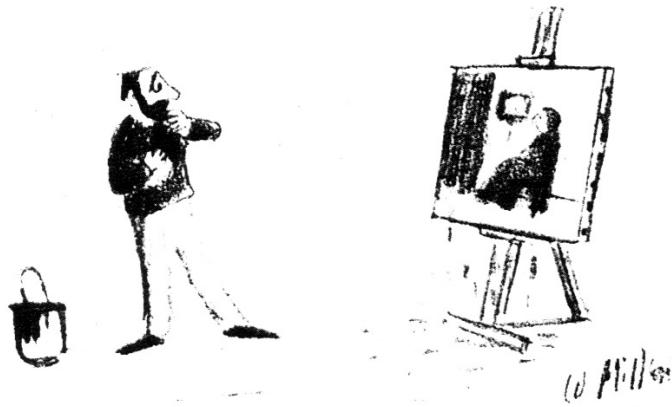
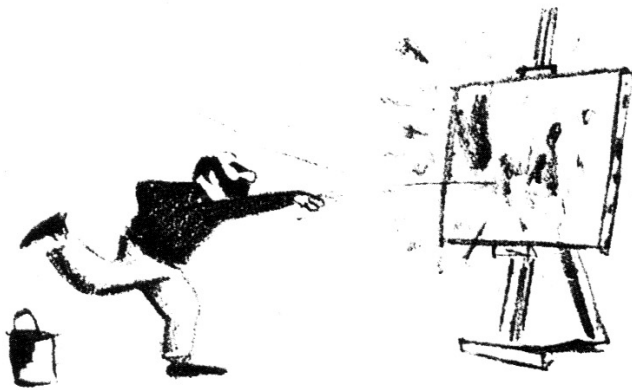
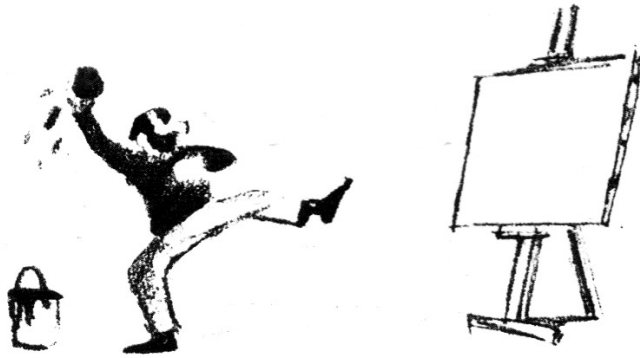
Pero, ¿en que consiste seleccionar?

La selección (...), no inventa ni crea formas sino que, sencillamente, las deja pasar, las filtra, las concentra, distorsiona la probabilidad de su presencia. La selección cambia la frecuencia con la que lo seleccionado aparece en la realidad (WAGENSBERG 2004, p. 125-126).

El artista es por tanto un alterador de probabilidades:

Nada hay que impida que el impacto de una esponja impregnada de muchos colores, lanzada contra un lienzo, produzca como resultado la imagen de Las Meninas, o que una copia exacta del Quijote sea el resultado de las pulsaciones a una máquina de escribir hechas por los chimpancés del zoo de Londres..., nada, salvo que la eternidad es demasiado corta como para completar un número suficiente de lanzamientos (MORAZA 2008, p. 144).

¹ El original: “Chance in art is not chance” (trad. por la autora).



Cita visual literal (Millar, 1961).

Por lo tanto al crear seleccionamos uno o varios de los caminos posibles que de otra forma no llegaría a producirse o, al menos, no tendría muchas probabilidades de producirse. Hay que comprender que los caminos posibles son tantos que solo imaginarlos es tarea infinita. Ante la sensación común hoy en día de que en arte ya está todo hecho y dicho sería conveniente recordar la siguiente cita de Wagensberg (2004):

Ni todos los seres humanos que quedan por nacer, metidos todos a genios del soneto con furia creadora de veinticuatro horas al día, serían suficientes para escribir una minúscula parte del número de poemas geniales posibles, todavía no escritos (p. 103).

En un mundo de posibilidades infinitas el artista crea seleccionando algunas de ellas.

Desde este estudio planteamos que una vez comprendido el papel de la inteligencia abstracta dentro de la función culta y una vez comprendido el papel del artista como seleccionador en los procedimientos creativos, es decir una vez anulado el azar en la creación artística, es posible plantear como posibilidad la selección por parte del artista de caminos para la creatividad que incluyan el azar en sus procesos.

En el campo de la elaboración artística, el azar ha sido utilizado como método de descubrimiento para encontrar patrones subyacentes o conexiones improbables, fuera de la lógica cultural que marca una cierta lógica de sentido (Moraza, 2008, p. 144).

Es decir, el artista como seleccionador decide seleccionar el azar como herramienta. El artista diseña procesos en los que los automatismos, las salpicaduras, los errores, los accidentes, los juegos de azar, los objetos encontrados o la deriva entre otros entran a formar parte de sus recursos de creación. Y en general, lo hace con intencionalidades definidas. Digamos que los artistas dejan pasar, filtran, el azar en sus obras en diferente grado.

No obstante François Chevrier (2008) concluye respecto a la célebre frase de Mallarmé, "*Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*" (un golpe de dados jamás abolirá el azar) que "el azar llevado a cabo no podrá nunca dar acceso a un orden de determinación salvo que quede abolido como azar" (p. 60). Se plantea la paradoja de que el azar como herramienta en arte solo obtendrá resultados determinados gracias al hecho de que en realidad no es azar. Ya que los artistas, al usar el azar como herramienta en sus procesos artísticos, incluso cuando seleccionan el azar de forma intencionada para estos procesos, lo destruyen porque lo convierten en determinista.

Pero ¿significa esto que no se pueden usar o seguir usando procesos azarosos en arte? ¿Significa que no pueda intentarse? ¿Cabría realmente afirmar que el arte no tiene derecho intrínseco a una dosis de contingencia?

Concedamos al menos que los artistas si la tienen.

Chance versus random

A la hora de presentar el azar en arte como recurso creativo hemos hablado de la utilización por parte de los artistas de herramientas de creación como los automatismos, salpicaduras, accidentes, juegos, deriva, etc. Todos ellos entendidos como formas de utilización diferentes del azar. Es óbice aclarar antes de pasar a los siguientes puntos de este estudio que “La palabra azar recubre dos significados diferentes que corresponden a los términos ingleses de *Chance* y *random*. *Chance* designa lo inesperado, o imprevisible, lo que desafía o deshace la causalidad. *Random*, tal y cómo se utiliza, sobre todo en la expresión *at random*, designa lo aleatorio, es decir lo alternativo a un sistema de determinación” (CHEVRIER, 2008, p. 559). Por tanto dentro de lo entendemos por azar y por extrapolación dentro de lo que entendemos por azar en arte pueden darse dos tipos de fenómenos: por un lado aquello que entraría dentro de lo imprevisible (un error, un accidente, un objeto encontrado) y por otro aquello enmarcado en lo aleatorio (automatismos, salpicaduras, derivas, sistemas de retroalimentación...) generando por lo tanto dos tipos de herramientas en manos de los artistas y dos tipos de procesos. Podríamos decir que los artistas que diseñan procesos en los que el azar se usa de forma controlada juegan con la aleatoriedad mientras que en el otro caso los procesos suelen estar diseñados sin contar con el azar y este aparece sin más para ser incluido cuando el artista así lo decide.

Un ejemplo rápido de cada tipo:

Como procedimiento aleatorio valga el innovador en su tiempo y conocidísimo proceso de creación de los collages de Hans Arp (1886-1966) que rasgaba papeles y los tiraba sobre una superficie horizontal para pegarlos tal cual habían caído. El artista diseñó una forma de ejecución determinada que incluía el azar en su proceso y luego repitió este proceso muchas veces obteniendo siempre resultados diferentes debido a la aleatoriedad del mismo.

Como ejemplo de proceso absolutamente azaroso que acaba incorporado a la obra de arte presentamos la rotura del Gran Vidrio (1923) de Marcel Duchamp (1887-1968), que se produjo por azar, o por accidente, en el traslado de la obra tras una exposición internacional en el museo de Brooklyn (CABANNE, 1972, p. 119-120). Duchamp aceptó la rotura como parte del proceso creativo, reconstruyó el vidrio pegando los fragmentos y declaró que “está mucho mejor con las rajaduras” (CITADO EN CABANNE, 1972, p. 120).

Para terminar se puede añadir que hay procedimientos aleatorios que se generan a partir de golpes de azar. Es decir, un imprevisto genera un cambio en la obra de arte y el artista decide que su resultado le interesa y lo incorpora como herramienta habitual en sus procedimientos de creación generando de esta forma el uso de un proceso aleatorio.

Como ejemplo de este tipo de inclusión de imprevistos en arte proponemos la obra de Nam June Paik (1932-2006) *Zen for tv* (1963) que consistía en un televisor que solo mostraba una línea de luz vertical en el centro de su pantalla. La primera vez que el artista mostró esta pieza fue en su exposición *Exposition of Music - Electronic Television* en 1963 en la Galerie Parnass en Wuppertal (Alemania) que estaba compuesta por trece televisores, alguno de los cuales se rompió durante su transporte e instalación. Uno de ellos solo mostraba una línea de luz. El artista Nam June Paik decidió exponerlo tal cual y ese fue el comienzo de una larga serie de obras fueron mostradas innumerables veces y que se convirtieron en piezas claves de su producción.

Según William Rubin (2016) ante el accidente el artista tiene tres opciones: borrarlo si es desafortunado; desarrollar una idea generada a partir de él cambiando el carácter de la obra, con lo que el accidente desaparece integrado en ella o dejarlo tal cuál integrándose generalmente con un carácter estético (p. 230). En resumen el accidente puede anularse, integrarse en la obra e integrarse en el proceso creativo como herramienta. Estos procedimientos aleatorios que parten de encuentros azarosos pueden llegar incluso a convertirse en herramientas universales en la creación a partir de su incorporación por un artista si este fue lo suficientemente importante como para crear escuela o configurar nuevos paradigmas. Quizás el ejemplo más significativo pueda ser el uso del goteo por parte de Jackson Pollock que como veremos fue un recurso aleatorio que acabó formando parte de un cambio paradigmático en pintura y en arte en general.

En resumen, el azar en arte puede formar parte de dos tipos de procesos diferentes relacionados con lo que en inglés se denomina *chance* o *random* (azar o aleatoriedad podrían ser los términos más cercanos en español) que vienen determinados por la aparición en el proceso creativo de resultados inesperados (*chance*, *azar*) o por el uso de procesos aleatorios (*random* o aleatoriedad), lo que no excluye la posibilidad de que un proceso absolutamente azaroso e inesperado pueda llegar a ser asimilado, aprendido y reutilizado por el artista para acabar convirtiéndose en un proceso aleatorio habitual como recurso creativo. Es más, estos procesos originados por golpes de azar pueden llegar a convertirse en herramientas universales.

De caos nada, maldita sea¹

(POLLOCK 1950, 10)

Jackson Pollock (1912-1956) estaba harto de que tacharan su proceso de caótico y arbitrario, llegaron incluso a apodarlo “Jack el goteador”² (KRAUSS 1997, p. 286) y aún hoy no es difícil escuchar comentarios del tipo “yo también se tirar pintura” cuando el público general atiende a una obra de Pollock. Pero su obra no suscitó y suscita solo crítica mordaz. Ensayos como *American action Painters* de Rosengberg (1952), *Abstract Expressionism* de David Anfam (1990) o *Abstract Expressionism* de Bárbara Hess (2009), entre otros, son ejemplos conocidos en los que se analiza la forma de trabajar del artista. En resumen baste decir que Jackson Pollock pintaba en horizontal sobre grandes lienzos sin tensar y derramaba pintura sobre ellos generando tramas con estructura *all over* que recorrían la superficie pictórica sin atender a esquemas formales compositivos. Fue precisamente esta manera de trabajar y sus resultados lo que provocó la sorpresa, la admiración, la fama y la crítica mordaz casi al unísono.

A partir del recorrido de los estudios teóricos que rodean la figura del autor, Anfam (2002) plantea la existencia de numerosas teorías con puntos de vista diferentes que llegan a describir al artista desde poseído por una espontaneidad incontrolable a comparar su trabajo con el ritual de un chamán (pp. 126-127). Anfam da dos soluciones combinadas a la cuestión: por un lado manifiesta la relevancia que el gesto físico tenía en los circuitos artísticos de Nueva York y por otro considera el goteo como una forma de aunar pensamiento, acción, dibujo y pintura en un solo gesto eliminando la figura, la perspectiva y la composición estructurada (p. 127-130). La técnica que Pollock desarrolló era pionera en su tiempo y generó ideas y formas de ver novedosas. Es reconocida su importancia dentro de la Historia del Arte porque estableció las bases para un cambio de paradigma en pintura (KARMEL, 2016, p.106) y en arte en general gracias a su influencia en la *performance* y el *happening*.

1 El original: “No chaos, damn it” (trad. por la autora).

2 El original: “Jack the dripper”(trad. por la autora).



Jackson Pollock. *One: Number 31, 1950*. 1950.
(269.5 x 530.8 cm). Óleo y esmalte sobre lienzo.
Cita visual literal (moma.org, 2017).

La complejidad a la hora de abordar el trabajo de Pollock radica en lo que Krauss plantea como una de “ilusión de espontaneidad” (KRAUSS, 1997, p. 16) que podría venir dada por lo explicado en el apartado *Una dosis de contingencia* de este estudio, es decir, por la forma en que Pollock utilizó el azar como recurso creativo. Pollock llevó el uso de esta herramienta a un extremo tal que puso en duda la capacidad de control del artista y la negación del azar en arte. Todo mediante la presentación de un proceso que parece azaroso pero que no lo es:

Podemos seguir el experimento de Pollock tal como lo llevó a cabo y lo repitió: se extiende el lienzo sobre el suelo, cubriendo su superficie con la tracería de línea curvas y espirales de pintura líquida, alterando la viscosidad del entramado y el tamaño y el formato de la superficie. Podemos seguir la apertura progresiva de la red y la regresión ante la convencionalidad de los formatos, que rompen inicialmente la tradicional verticalidad del lienzo con frisos exageradamente horizontales para después trasgredir los límites del propio caballete con proporciones extravagantes: 396 centímetros de alto por 609 centímetros de ancho, por ejemplo. Para Pollock, “pintar un cuadro” no es más, como nos recuerda *Art News*, que repetir esta operación; y, pese a que quizás nos cuestionemos sus medios y sus fines, el quehacer de Pollock no tiene nada de misterioso.

Por el contrario, el misterio surge de lo irrepitible, del punto y final, de lo cerrado (KRAUSS, 1997, p. 265).

Ya tenemos una dualidad que enfrentar porque Krauss aquí habla de un misterio que viene definido por la confrontación de un proceso repetitivo con un resultado irrepitible.

Antony Everitt (1984) explica el proceso utilizado por Pollock (dentro de las tendencias generales del expresionismo abstracto) como una continuación de los procedimientos de libre asociación y automatismo que habían desarrollado los surrealistas a partir de técnicas psicoanalíticas. “El pintor o escritor operaban, metafóricamente hablando, con los ojos tapados. El creador, así, daba la bienvenida a lo accidental y explotaba el azar, haciendo cualquier cosa que pudiera echar su ego a dormir” (p. 6). Según Everitt lo que los expresionistas abstractos pretendían era mostrar o representar su propio inconsciente. El propio Pollock expresó: “La fuente de mi pintura es el inconsciente” (POLLOCK, 2016, p.125) y Rosenberg (1952) manifestó que al vaciar el lienzo de forma este se convertía en un vehículo de auto-revelación: “La pintura de acción es de la misma sustancia metafísica que la sustancia del artista. La nueva pintura ha roto los límites entre arte y vida”¹ (ROSENBERG 1952, PÁRR. 20)². Esta forma de pintar requería una liberación de intenciones representativas o formales, el propio Pollock declaró que mientras pintaba no era consciente de lo que hacía (SEIBERLING 2016, p. 162), que era luego, durante largos ratos de contemplación de la obra cuando lo racionalizaba (GOODMOUGH, 2016, p. 172).

Vemos pues que se trata de la explotación del azar y de la expresión del inconsciente pero también se trata de flujo, de dejar que la pintura se exprese, de que el material domine el proceso (EVERITT, 1984, p. 23; ANFAM, 2002, p.125; ROSENBERG, 1952, PÁRR. 12) En resumen se trata del uso de lo espontáneo, de lo accidental y de lo casual en aras de la autoexpresión utilizando la capacidad material propia de la pintura.

Sin embargo Pollock también afirmó que su proceso era del todo controlado, que él tenía una idea general de cómo iba a evolucionar su obra durante la creación de la misma (EVERITT, 1984, p. 23; ANFAM, 2002, p. 110; KAPROV, 2016, p. 46). Declaró: “con experiencia...parece posible controlar el flujo del pigmento, en gran medida, y yo no uso... el accidente, porque niego el accidente” (POLLOCK ENTREVISTADO POR WRIGHT, 2016, p. 130). Esto se debe a que los artistas que utilizan procesos azarosos pueden llegar a asimilarlos, a hacerlos suyos, a controlarlos hasta tal punto que “en el salpicar y embadurnar con pintura cabe muy poca accidentalidad verdadera” (EHRENZWEIG, 1973, p. 79). Es decir, un artista puede buscar, experimentar, desarrollar, explotar, crear... e inventar técnicas probando diferentes métodos que pueden incluir procesos azarosos y estos procesos son azarosos en tanto en cuanto los experimenta, los investiga y los prueba, pero una vez que han sido asimilados dentro de su proceso creativo, el dominio y el control que puede llegar a ejercer sobre ellos es tal que el accidente, el azar, lo espontáneo y lo casual dejan de serlo. Ehrenzweig (1973, pp. 20-35) y Greenberg (2016, pp. 192-196) plantean que el proceso creativo no es azaroso sino que está controlado por lo que Greenberg denomina “decisión intuitiva” (p. 194) y Ehrenzweig (1973) la visión sincrética del inconsciente: “la indiferenciación de la visión inconsciente viene a ser un instrumento de rigurosa precisión y lleva a resultados enteramente aceptables por la racionalidad consciente” (p. 20). Como ya vimos en el apartado *Chance versus Random* de este es-

1 El Original: “The act-painting is of the same metaphysical substance as the artist’s existence. The new painting has broken down every distinction between art and life” (Trad. por la autora).

2 Michel Leja (2016), en 1940 publicó el artículo: *Jackson Pollock y el inconsciente* donde hace un estudio sobre la obra de Pollock analizando su relación con las corrientes psicoanalíticas dominantes en la época.

tudio Según William Rubin (2016) ante lo inesperado y, en este caso lo inconsciente, el artista tiene tres opciones: borrarlo si es desafortunado; desarrollar una idea generada cambiando el carácter de la obra; o dejarlo tal cuál integrándose generalmente con un carácter estético (2016, 230). En resumen lo inesperado y lo inconsciente pueden anularse, integrarse en la obra e integrarse en el proceso creativo como herramienta.

No obstante, es evidente que aunque la selección inconsciente de rutas y caminos adecuados para la creación es una forma común de creación artística, no pueden ser del todo equiparables procesos como por ejemplo el de Jackson Pollock y el de Piet Mondrian¹ (1872-1944). La diferencia es evidente. Mondrian pone su intención en lo controlado y en lo formal mientras Jackson Pollock utiliza salpicaduras que remiten al azar sea este controlado o no. Hay una intención clara y desde luego no casual. Y como ya hemos visto Pollock, mediante un proceso repetitivo con recursos aleatorios dirigía su intención a la autoexpresión mediante el automatismo llevando a su máximo desarrollo la capacidad expresiva de la pintura como material.

Hablábamos de un misterio que viene definido por un lado por un proceso repetitivo y por otro por un resultado irrepetible. Pero, si el proceso es controlado ¿porqué es irrepetible el resultado?

Rosalind Krauss (1977) cita a Rudolf Arheim para describir la obra de Pollock como indiferenciada y caótica: “Una especie de desintegración molecular monótona y sin dirección alguna” (ARHEIM CITADO POR KRAUSS, 1997, p. 320). Ehrenzweig (1973) definió este tipo de representación como “visión profunda” (p. 322) una forma de ver más allá de la formalización razonada de la Gestalt, una forma de ver marcada por “el dominio de la vista primigenia”(p. 322) por el inconsciente.

Llama la atención como estas descripciones coinciden con las de Wagensberg (2004) sobre del origen de todo, es decir con las del estadio anterior a la aparición de las leyes fundamentales que ordenaron el universo, con un mundo sin ley:

Empecemos por imaginar un mundo sin ley. ¿Cómo sería la realidad si no existiera una sola ley en la naturaleza? Si la Constitución de la realidad fuese un conjunto vacío, todo lo lógicamente viable (sin contradicciones internas) sería igualmente verosímil. Todos los objetos del mundo serían igualmente frecuentes y todos los sucesos igualmente probables. Un objeto cualquiera podría sufrir un cambio cualquiera. Pero basta un vistazo a nuestro alrededor para constatar que el mundo no es así. El mundo no es una sopa amorfa, equiprobable, homogénea y uniforme donde todo vale.(p. 26)

¹ En *Jackson Pollock, inspiración, visión, decisión intuitiva*, Greenberg [2016] hace una comparación entre la obra de Mondrian y la de Pollock estudiando las diferencias que hacen que los cuadros de Mondrian se aprecien como ordenados y los de Pollock desordenados a pesar de que ambos se basan en estructuras repetitivas *all-over* para su realización (pp. 193-194).

El mundo no, pero quizás un cuadro de Pollock si lo sea. Una sopa amorfa, equiprobable, homogénea y uniforme donde todo vale podría ser una buena descripción de un cuadro suyo.

También se pueden establecer relaciones con los *umwelts* temporales de Fraser, pero para esto primero conviene aclarar conceptos.

Julius Thomas Fraser (1987) propone que el universo tiene que ser analizado como si estuviera formado por capas temporales independientes que se relacionan en un orden, de forma que para la formación de una capa debe existir la anterior (FRASER, 1987). Fraser describe seis capas o *umwelts*¹ temporales: el *umwelt* atemporal que es un estado sin tiempo relacionado con los fenómenos electromagnéticos; el *umwelt* prototemporal que se relaciona con los estados moleculares; la eotemporalidad, definida por la mecánica clásica; La biotemporalidad, desarrollada a partir de la aparición de la vida y que implica la aparición de la direccionalidad del tiempo y el *umwelt* nootemporal derivado de la experiencia humana y con una maximización de la dirección y sentido en el tiempo. Además incluye la sociotemporalidad que se aplica a los fenómenos sociales del tiempo (pp. 8-12).

El *umwelt* nootemporal es el propio de la percepción del tiempo de los individuos de la especie humana y viene determinado por una dirección y un sentido dados, fijos e inmutables. Sin embargo Fraser especifica que este *umwelt* está a la vez conformado por todos los anteriores:

El *umwelt* nootemporal del hombre (...) ha de incluir no sólo lo que abarca nuestra capacidad consciente, sino también lo contenido en nuestras funciones biológicas e inconscientes. Los *umwelts* temporales de orden inferior están siempre con y en nosotros; llevamos a nuestras espaldas la historia del tiempo. Informan los contenidos manifiestos de los sueños; se pueden identificar en el seno de las fantasías conscientes e inconscientes, de las creaciones artísticas, de las enseñanzas y métodos de la ciencia (FRASER, 1987, p.14).

Por lo tanto, una representación del inconsciente podría abarcar la representación de esos estados atemporales o prototemporales de Fraser y podría ser equiparable a la representación de la sopa amorfa anterior a la organización del mundo descrita por Wagensberg. El propio Pollock, en 1951, en una entrevista realizada por William Wright y emitida por Radio WERI (Westerly, Rhode Island) manifestó: “El artista moderno, me parece, trabaja y expresa un mundo interior; en otras palabras, expresa la energía, el movimiento y otras fuerzas interiores” (POLLOCK ENTREVISTADO POR WRIGHT, 2016, p.129). Estas palabras no expresan una relación directa con espacios prototemporales y sopas amorfas pero si participan de sus características. Al igual que podemos intuir cierta relación en la conclusión de Parker Tyler (2016) a su artículo *Jackson Pollock, el laberinto infinito*:

¹ Un *umwelt* es el “universo específico de una especie” (Fraser, 1987, p. 13), es el mundo tal y como lo percibe un organismo según sus capacidades sensoriales. Así un *umwelt* temporal es la forma en la que el tiempo es percibido por un organismo determinado.

La pintura de Pollock vuela por el espacio como los cuerpos alargados de los cometas, y chocando con el callejón sin salida de la tela plana estalla en visibilidades congeladas. ¿qué son sus obras densas y rutilantes, sino las vísceras de un infinito no-ser del universo? (p. 170).

Hay que tener en cuenta que al igual que el artista llega a controlar el azar durante el proceso creativo, el espectador aprende a lidiar con el caos que este puede llegar a producir. Una vez racionalizado y aprendido el proceso de percepción, una vez que “sabemos” lo que es y lo que implica el *action painting*, una estructura *all over* y una sensación oceánica nuestra forma de percibir y reaccionar ante una obra de este tipo ha cambiado. Pero los primeros espectadores de la obra de Pollock no “lo sabían,” no estaban preparados para racionalizar sus cuadros.

Con dificultad acopiaremos la imaginación histórica necesaria para comprender porqué los ondeantes cortinones y gigantescos vanos de Pollock produjeron durante algún tiempo una impresión de angustia similar a la que causa un torbellino devorador.” (EHRENZWEIG 1973, p. 79).

¿No estaría esta angustia relacionada con la posibilidad de contemplación del *umwelt* atemporal, con el acceso a esa parte de nuestro inconsciente que remite a estadios temporales anteriores incluso a la ordenación de la materia? ¿No sobrecogería la visión de la sopa amorfa, la representación de la incertidumbre absoluta que ella determina? ¿de todo lo posible como posibilidad? Como dice Ehrenzweig, desde la visión de espectadores condicionados por una evolución histórica es difícil ni tan siquiera imaginarlo.

Semejante concepto, ya de por sí difícil de imaginar, se antoja irreplicable por abierto, pero podría no ser el único motivo de esta cualidad de las obras de Pollock ya que el hecho de que sus obras sean irrepetibles también puede estar relacionado con el tema de la acción, del acontecimiento.

La pintura en si misma es un “momento” en la mezcla adulterada de su vida Donde “momento” significa, por un lado, los minutos reales dedicados a pintar y, por otro, la duración total del drama lúcido conducido en un signo de lenguaje¹ (ROSENBERG, 1952, PÁRR. 20).

Rosenberg describió los resultados de este tipo de pintura como registros de los movimientos de Pollock, como huellas, o restos, vestigios de la acción. Y cada acción, al incluir el tiempo en su desarrollo es irreplicable, única. “Pollock se distanció de los aspectos técnicos para privilegiar el proceso, el aquí y ahora en vez de lo intemporal” (ROBINSON 2012, p. 122) Y puede que sea precisamente ese representar el aquí y ahora, ese momento de creación, ese acontecimiento, uno de los factores que hace que sus resultados sean irrepetibles, como cualquier acontecimiento, pero paradójica y en cierta forma poéticamente fue precisamente esa cualidad, ese aquí y ahora, la que los ha convertido en intemporales.

¹ El original: “The painting itself is a “moment” in the adulterated mixture of his life—whether “moment” means, in one case, the actual minutes taken up with spotting the canvas or, in another, the entire duration of a lucid drama conducted in sign language” (trad. por la autora).

Y si Pollock fue el primero en utilizar este tipo de técnicas basadas principalmente en la acción y en el automatismo no fue el último. En 2012-2013 la Fundación BBV y la Fundación Miró de Barcelona organizaron una exposición comisariada por Magnus af Petersens, *Explosión! El legado de Jackson Pollock*, en la que se planteaban las influencias generadas a partir del *action painting* y más concretamente a partir de Jackson Pollock. Tal y como se describe en la nota de prensa (FBVVA.ES, 22 DE OCTUBRE DE 2012, PÁRR. 1), esta exposición está más enfocada al *legado de Jackson Pollock* en el sentido manifiesto por Allan Kaprov (2016), es decir a la instauración del proceso creativo como resultado artístico que dio lugar a la aparición de *happenings* y *performances* y demuestra la importancia y repercusión que tuvo Pollock en la evolución del arte de nuestro tiempo. El propio Pollock vaticinó la influencia que tendría en el futuro: “Las imágenes que aspiro a pintar constituirían un estadio intermedio y un intento de señalar el camino a seguir en un futuro, sin llegar nunca a completarlos” (CITADO EN ROBINSON 2012, P. 121).

Mostraremos una selección de autores que siguieron el camino del azar y del automatismo marcado por Pollock. La selección se ha establecido en base al uso técnicas basadas en el *action painting* en un sentido procedimental y que guardan conexión estética, conceptual o crítica con la obra de Pollock. Como tantas otras veces en este trabajo hay que señalar aquí que la selección es orientativa. En ningún momento se pretende presentar un catálogo exhaustivo de artistas que han utilizado o utilizan técnicas gestuales influenciadas por Pollock.

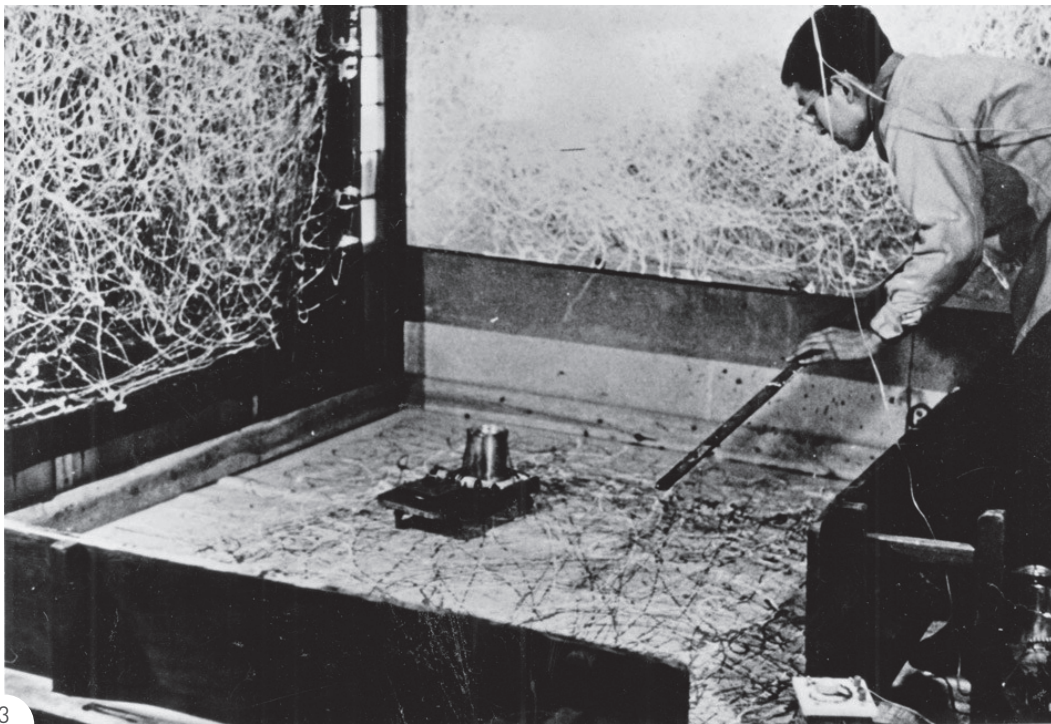
Una de las influencias más directas y rápidas que ejerció Pollock fue sobre el grupo japonés Gutai fundado en 1954 en Osaka. Entre ellos destacar para este estudio la obra de Kanayama Akira (1924-2006). Se considera que en un intento de desmontar la importancia de la autoría de la obra de arte y para criticar precisamente los argumentos de autoexpresión a través del automatismo, diseñó un proceso creativo en el que el artista se mantenía al margen: fabricó un automatismo real, un coche de juguete que distribuía pintura aleatoriamente sobre una superficie. Kanayama dejaba al coche “pintar” mientras él se ocupaba de otros asuntos artísticos. El coche funcionaba con un control remoto, el artista no tenía que estar presente ni en la misma habitación. Los resultados que obtuvo son obras estéticamente muy parecidas a los cuadros de Jackson Pollock.

Revisemos el significado del párrafo anterior “(...) Kanayama (...) diseñó un proceso creativo en el que el artista se mantenía al margen”. Esta frase contiene un imposible, es sencillamente una falacia: si el proceso es diseñado por el artista, este no está al margen. Simplemente lo diseñó para que pareciese que él no estaba involucrado, pero el diseño mismo forma parte del proceso, es el proceso. La elección del coche, la fabricación del mecanismo por el cual soltaba la pintura, el volumen de pintura y la velocidad a la que salía, el tipo de pintura (su viscosidad, su velocidad de secado), los colores, el tamaño del lienzo, el tiempo que el coche pasaba pintando, etc. todo estaba seleccionado, pensado y controlado por él. Y estaba diseñado para parecerse a la obra de Pollock contextualizándose así en una posición crítica (otra selección, otro diseño, en este caso conceptual). Recordemos las conclusiones de Wasengberg (2004) ya mencionadas en el apartado sobre la contingencia en este trabajo en las que la selección se equipara a la creación. Kanayama era el autor de sus obras, no el coche. Las máquinas ejecutaban un proceso diseñado por el artista. Otra máquina, otro diseño puede hacerlo de forma diferente y obtener resultados diferentes.

1. Jackson Pollock en su estudio de East Hampton, 1950.
Cita visual literal (David y Corbis 1950).

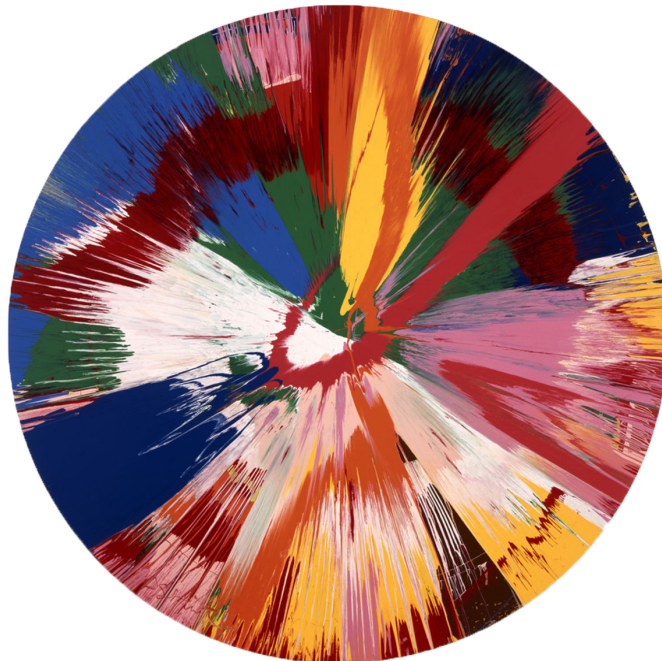
2. Damien Hirst creating a spin painting, sf.
Cita visualal, original en color. (Stephen, 2013).

3. Kanayama Akira pintando con un coche de juguete, 1957.
Cita visualal literal (Guggenheim.org, 1957).



Damien Hirst (1965-) diseñó un proceso intermedio, en el que las pinturas surgen de la interacción del artista y la máquina. Depende de la edad del lector el poder recordar aquellas máquinas para pintar que a veces encontraba uno en ferias. Por un módico precio se podía realizar un cuadro redondo, arrojando pintura desde arriba sobre un disco que, sujeto en su centro, giraba y giraba (para aquellos que nunca lo vieron o que no conocen la serie de Hirst, *Spin Paintings*, piensen en un tocadiscos sobre el que se pudiese arrojar pintura). De hecho Damien Hirst usó por primera vez una máquina parecida en una intervención realizada con Angus Fairhurst (1966-2008) en el evento *A Fete Worse than Death* dirigido por Joshua Compston (1971-1996) en Shoreditch, Londres, en 1993. Ambos artistas disfrazados de payasos cobraban una libra a la gente por permitirles hacer sus propios cuadros y ambos los firmaban (Manchester, Septiembre de 2009), por una libra más se bajaban los pantalones y enseñaban unos calzoncillos pintados con la máquina.

Más allá del aspecto lúdico, humorístico o crítico de aquella intervención. El papel del azar es protagonista, en este caso por la máquina y por la participación del espectador. Hirst no desechó la idea y más tarde ha realizado series sobre lienzos de gran tamaño que giraban sobre sí mismos gracias a máquinas y ha vuelto a organizar instalaciones participativas. En la siguiente cita se comparan estas obras con su serie *Spot Paintings* (1986-2011).



Damien Hirst. *Beautiful, pop, spinning ice creamy, whirling, expanding painting*, 1995.
 Diámetro: 1829 mm. Esmalte casero sobre lienzo.
 Cita visual literal (White, S. 2012).

Mientras que la espontaneidad azarosa de los *Spin paintings* se mantiene en contraste con las preformuladas obras de *Spot series*, ambas exploran la idea un pintor mecánico imaginario. Los resultados del giro son controlados por las elecciones de color del artista y el movimiento de la máquina. Hirst explica la simplicidad de su atractivo. “realmente me gusta hacerlos, me gusta la máquina y me gusta el movimiento. Cada vez que termino uno estoy ansioso por hacer otro”¹ (DAMIENHIRTS.COM, 2001, PÁRR. 3).

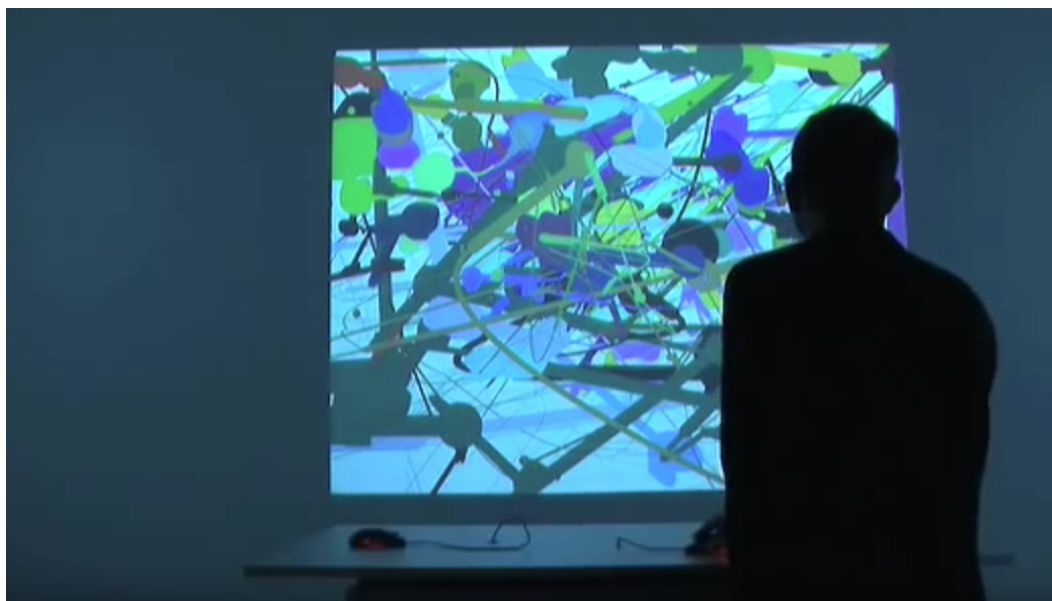
De esta cita nos interesan dos expresiones: “espontaneidad azarosa” y “pintor mecánico imaginario”. La primera se refiere como ya vimos en el apartado *chance versus random* a lo improbable, que en este caso se define como espontáneo, pero que no deja de estar controlado por el artista como la propia cita admite. En cuanto al pintor mecánico imaginario realmente define la situación: el pintor mecánico es imaginario, tras él, hasta hoy, siempre ha habido un pintor de carne y hueso que ha dirigido el proceso. también se plantea interesante la participación del espectador en la generación de obra de arte y si esta participación es una forma más de introducir azar en el proceso. Tema que se desarrolla en capítulo aparte. Aún así, y en referencia a Pollock, este tipo de procesos abiertos a la participación de terceros da paso a dos artistas más.

El primero es Miltos Manetas que se define a si mismo en su web como un pintor, artista conceptual y teórico cuyo trabajo gira en torno a la web y a los vídeo-juegos, es decir, se mueve en el dominio de la estética relacional y la postproducción. (TIMELINE.MANETAS.COM. NOVIEMBRE DE 2016, PÁRR.1). Es uno de los pioneros del denominado *Game Art* (BITTANTI, 31 DE JULIO DE 2010) y sus obras varían desde cuadros pintados con materiales informáticos, vídeos realizados a partir de grabaciones de videojuegos o videojuegos diseñados por el mismo, como la aplicación desarrollada para *ipad* y llamada *Random Pollock by Miltos Manetas*. Con esta aplicación, los usuarios podían “pintar” a la manera de Pollock tocando directamente la pantalla del móvil o tableta y, una vez terminada la obra, subirla a una página web jacksonpollock.org. En esta web se acumulaban los trabajos, los “Pollocks” digitales creados de forma aleatoria y azarosa por los usuarios. En el espacio dedicado a esta obra en su página web Manetas especifica:

RandomPollock by MiltosManetas es una obra de arte interactivo que ofrece la experiencia de pintar un Pollock. Un software especialmente diseñado permite al usuario arrojar la pintura sobre la pantalla de su móvil de forma similar al goteo de Jackson Pollock. *RandomPollock* consigue una dinámica en la pintura que te hace experimentar como Pollock se sentía cuando pintaba² (MANETAS, SF. PÁRR.1).

1 El original: “Whilst the chance spontaneity of the spin paintings stands in stark contrast to the formulaic *spot series*, both explore the idea of an imaginary mechanical painter. The results of the spins are controlled purely by the artist’s colour choices and the motion of the machine. Hirst explains the simplicity of their appeal: “I really like making them. And I really like the machine, and I really like the movement. Every time they’re finished, I’m desperate to do another one” [trad. por la autora].

2 El original: “RandomPollock by Miltos Manetas” is an interactive artwork that offers a Pollock painting experience. Specially written dynamics software enables the user to actually throw the paint onto the screen of his iPad and/or iPod/Phone in a way similar to Jackson Pollock’s dripping. Random Pollock gets the dynamics of the paint just right, so that you can really experience how Pollock felt while he was painting” [trad. por la autora].



Miltos Manetas. *Random Pollock by Miltos Manetas*.
 Obra expuesta en *Art Machines Machine Art*, Museo Tinguely, 2008
 Cita visual literal (Vernissage TV, 27 de marzo de 2008).

La pretensión de que tocar la pantalla táctil de un teléfono móvil pueda equivaler a experimentar lo que Pollock sentía durante su proceso creativo es una cuestión que no merece la pena entrar a valorar. Pero esta obra se enmarca dentro de los conceptos del uso del automatismo combinado con la participación múltiple, añadiendo además la dimensión digital y de conectividad con todas sus repercusiones respecto de la obra abierta y cambiante. El nuevo paradigma tecnológico afecta los procesos artísticos que estamos estudiando, tanto desde el punto de vista de la repetición como del azar. Y los afecta debido a la idiosincrasia del propio medio:

Existen dos criterios clave para entender el objeto artístico dentro del sistema-red: su potencial mutabilidad, puesto que, debido al carácter colaborativo de la red, el objeto se encuentra expuesto a su manipulación constante por aquellos que se apropian de su contenido para modificar sus características y por otro que muchas de las obras existentes (como aquellas que se entienden como net-art) se basan en el azar y se encuentran abiertas a su manipulación, debido a su estructura interactiva, por lo que hay que entender que la obra tiene un gran contenido azaroso, y debemos de hablar por tanto de unicidad, puesto que al ser aleatoria lo es de manera constante (RODRIGUEZ-IBAÑEZ 2012, p. 216).

Por tanto la obra de Miltos Manetas utiliza las características del medio como su mutabilidad por manipulación colectiva y su aleatoriedad. Y no se puede dejar de analizar el argumento final que presenta Rodríguez-Ibañez en su cita respecto de la unicidad como resultado de una aleatoriedad constante. La unicidad, primera de las características abolidas al introducir la copia y después la inmaterialidad mediante lo digital, resulta de esos mismos procesos que además se plantean aleatorios.

Miltos Manetas participó en la exposición *Art Machines Machine Art*, en el Museo Tingely en Basel, Suiza, en el año 2008, con su obra *Random Pollock* abierta en una pantalla táctil interactiva de gran formato en que los espectadores creaban un Pollock de forma combinada. Dicha exposición reunió un total de 17 artistas. Todas las obras expuestas eran máquinas que producían obras de arte, en algunos casos los espectadores podían llevarse los resultados a casa (VERNISSAGE TV, 27 DE MARZO DE 2008).

La relación entre el artista, la obra de arte y el espectador es un tema común en todos estos trabajos, pero no es siempre su punto de partida. En algunos casos la máquina hace posible que los espectadores participen a la vez que produce de forma masiva obras de arte, lo que rompe claramente la noción de aura de la obra irreplicable. A pesar de que en algunas de estas obras el espectador no está directamente involucrado en la producción, si la percibe y por tanto tiene la oportunidad de reflexionar sobre ella. El artista, sin embargo, nunca llega a desaparecer del trabajo definitivamente.(...) La máquina puede producir estando el artista ausente, pero no existiría sin su idea¹ (APOVNIK Y PÖLERT, 16 DE OCTUBRE DE 2007, PÁRR. 8).

Como vemos, a pesar de la producción en serie, a pesar de la aparente desaparición de la autoría a través de un automatismo automatizado, esas máquinas y sus procesos hoy por hoy son productos artísticos, diseñados por artistas que seleccionan y filtran el grado en que se ven afectados por el azar.

Finalmente, como ejemplo de lo que puede llegar a suponer la interpretación de un automatismo o la generación de obras plásticas dejadas al azar, a la ejecución mecánica, o a la ejecución por parte de terceros (espectadores) cabe presentar aquí la obra de Tim Knowles. Knowles desarrolla diferentes proyectos en los que interviene el azar de una forma u otra. Para este trabajo presentamos su obra *Weeping willow*, perteneciente a una serie titulada *Tree drawings* (2014) en la que el artista hace pintar a los árboles. Para esta obra concreta colocó 100 rotuladores atados al final de las ramas de un sauce llorón y un soporte redondo de 5,1 metros de diámetro dividido en 10 segmentos bajo las ramas (KNOWLES, SF). Dejó que el árbol, el viento y la naturaleza en general realizaran su trabajo y recogió las diez piezas terminadas. En su página web Knowles describe su obra en los siguiente términos:

¹ El original: "The relationship between the artist, the work of art, and the viewer is a theme in all these works, but it is not always their point of departure. In addition, the art machine makes it possible for the audience to participate as well as to mass produce works of art, which clearly breaks with the notion of the aura of the unrepeatable work of art. Although in some of these works the viewer is not directly involved in the production, he or she gains insight into it and hence has an opportunity to reflect on where the work of art begins. The artist will, however, never succeed in disappearing from the work definitively. The machine that produces art remains a tool, as long as it remains within the artist's parameters. Only when it acts autonomously and reacts to situations self-sufficiently does the question of authorship change. The creativity of the art machine emerges only when its creation is uncontrolled and left to chance. The machine can produce without the artist being present, but it would not exist without the artist's idea" (trad. por la autora).



Tim Knowles. *Tree Drawing*, 2014.
Tinta sobre papel, 10 paneles, cada uno: 2340 x 1600 x 33mm.
Sauce llorón sobre panel circular, 5,1 m de diámetro, dividido en 10 segmentos.
Cita visual literal (Knowles, 2014).

Una serie de dibujos producidos por materiales atados en las puntas de ramas, los efectos de viento sobre el árbol se graban en el papel. Como si de firmas se tratase, los dibujos revelan las características diferenciales de cada árbol¹ (KNOWLES, SF, PÁRR. 1).

¿Son los árboles los que dibujan? Como el mismo artista especifica, los dibujos revelan las características diferenciales de cada árbol. Si, eso es claro, pero los árboles son herramientas en manos del artista, exactamente de la misma forma que las pinceladas de un cuadro al óleo pueden revelar las características diferenciales de los pinceles utilizados en su realización. El juego del arte en este caso funciona, la metáfora creativa no solo es efectiva sino que genera una fuerte emoción poética: los ritmos de la naturaleza expresándose libremente sobre lienzos en blanco transmiten esos sonidos que emocionan. Y sí, la naturaleza se expresa pero siempre dentro de unos parámetros elegidos por el artista, controlados por él. Repetimos que la elección de los materiales es fundamental... ¿se obtendrían los mismos resultados si en vez de rotuladores los árboles tuviesen atados en sus ramas botes que lanzaran pintura acrílica o acuarela? También es importante la elección del momento y su duración, porque ¿qué pasaría si lloviera? o ¿qué tal un huracán?.

Tim Knowles genera una obra con una carga poética intensa gracias al diseño de un proceso creativo muy depurado para la obtención de unos resultados si no concretos, si de alguna forma determinados, o por decirlo de otra forma, acotados.

Todos los artistas estudiados tienen algo en común a la hora de plantear sus procesos creativos. Tanto si son ellos mismos los que pintan directamente de una forma automática (Jackson Pollock) como si diseñan procesos en los que máquinas, terceros e incluso árboles ejecutan la acción, esta está diseñada en base a la utilización de procedimientos aleatorios, pero que por repetición han sido asimilados como herramientas creativas y controlados hasta tal punto que el azar se elimina. Sin embargo transmiten esa aleatoriedad a través de la generación de obras que son irrepetibles como en el caso de Pollock.

¹ El original: "A series of drawings produced using drawing implements attached to the tips of tree branches, the wind's effects on the tree, recorded on paper. Like signatures each drawing reveals the different qualities and characteristics of each tree" (trad. por la autora).

¿Quién rompió el vidrio?¹

En arte contemporáneo hay más cristales rotos de los que podamos imaginar. La vista de un cristal roto, de forma casi inmediata, remite a la accidentalidad y a la aleatoriedad. Los cristales, salvo raras excepciones, se suelen romper por accidente y nunca lo hacen de forma similar. En arte, como hemos visto hasta ahora, estas premisas quizás no se mantengan o sean utilizadas por los artistas para generar precisamente dudas al respecto. El accidente en forma de rotura de cristales existe en arte contemporáneo, de hecho hay si no una tradición, si que una continuidad en su uso. Desde la aceptación de la rotura de *El Gran Vidrio* de Duchamp hasta *Vidas paralelas* de Jorge Macchi, presentamos a continuación un recorrido por algunos de los más celebres, curiosos, sorprendentes, agresivos, simbólicos o imposibles cristales rotos del arte actual.

Duchamp: Lo expusieron, mientras yo no estaba, en una muestra internacional en el Museo de Brooklyn. Las personas que lo volvieron a enviar a casa de Katherine Dreier, a quien pertenecía, no eran profesionales; no tuvieron cuidado. Pusieron los dos cristales, uno encima de otro, en un camión, de plano dentro de un cajón, pero preparado de cualquier manera, sin saber si era cristal o mermelada. Y, efectivamente, al cabo de 60 km ya era una mermelada. Lo único curioso es que, como los dos cristales estaban uno encima de otro, se rajaron por los mismos sitios.

Cabanne: Las rajadas van en la misma dirección que las redes de paralelos. No deja de resultar asombroso.

Duchamp: En el mismo sentido exactamente. Y forma una simetría que parece deliberada; ahora bien, no es el caso, en absoluto.

Cabanne: Cuando vemos *El Gran Vidrio* es imposible imaginárselo intacto.

Duchamp: No, está mucho mejor roto, cien veces mejor, es el destino de las cosas (DUCHAMP, 2013, p. 98-99).

¹Pregunta formulada por William Anastasi (1999) en *Alfred Jarry and l'Accidnt of Duchamp*.

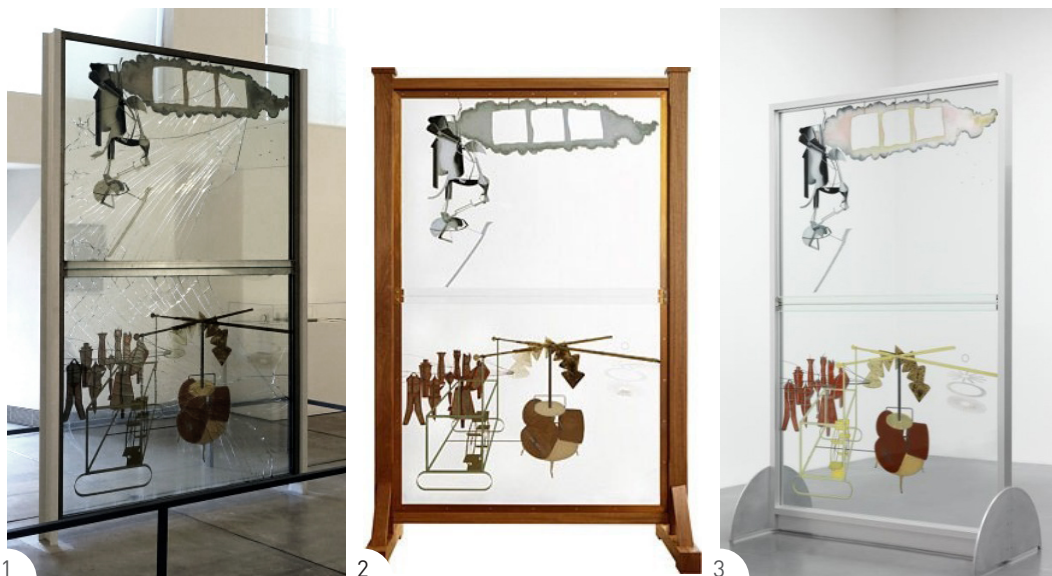
Esta cita narra el accidente que causó la rotura de *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even (The Large glass)* (1915–23) de Marcel Duchamp (1887-1968) causado por la fragilidad del material y por las condiciones de transporte. La rotura se produjo por circunstancias relacionadas con la vida de la obra no con su creación, aunque Duchamp había declarado que la pieza estaba inacabada. Él era según Moure (1989): “como toda su obra en bloque, un paradigma de la obra abierta y diluida en el “flujo Heraclitano” de lo artístico (es decir, de la vida misma)” (p. 9-16). Para Duchamp la obra no tiene principio ni fin, permanece siempre inconclusa aunque se finalice (p. 9-10). Para él la vida de la obra forma parte de su proceso por lo que aceptó el accidente y reconstruyó la pieza con cable y barniz. Duchamp aceptó el accidente pero intervino en él reconstruyendo la obra, pudo haber dejado un montón de fragmentos de cristal amontonados tal y como salieran de la caja. Duchamp aceptó el accidente y lo condicionó, lo modificó al aceptarlo y lo integró en el resultado final.

La historia de las roturas de *El Gran Vidrio* continúa: la obra tiene dos copias-réplicas autenticadas por Duchamp. Una realizada por Ulf Linde para la exposición *Rörelse i Konst* (*Art in Motion*), 1961, en el Museo de Arte Moderno de Estocolmo y otra hecha por Richard Hamilton en 1965 que pertenece a la colección de la Tate Modern, Londres. En el artículo *Through The Large Glass: Richard Hamilton's Reframing of Marcel Duchamp*, Bryony Bery (2016) analiza las repercusiones conceptuales e históricas que estas repeticiones plantean y se centra en temas relacionados con la autoría y la copia. Esta perspectiva enlaza con la segunda parte de esta tesis donde se analiza la relación entre la repetición y conceptos como original y unicidad. Pero también sirve para plantear cómo el accidente condicionó el aspecto final de la obra, alteró el modo en que era percibida y propició su replica en forma de copias que participan del juego vital de la obra y, de nuevo, de la manera en que los espectadores la entienden. Es por eso que pasamos a hacer un breve resumen de los puntos que más interesan a este estudio.

Según la autora una de las cuestiones genera la aparición de estas copias es la fragilidad del original:

Todo el cristal se había roto, con rajadas propagándose por la sección superior, un área que incluía nueve agujeros o “disparos”, que probablemente debilitaron la estructura. Duchamp reparó la pieza en 1936 usando alambre y barniz que sirvieron para unir los fragmentos, que luego fueron asegurados entre dos lunas de cristal más grueso y colocados juntos en un nuevo marco de acero. El efecto “mermelada” que causó el daño mejoró pero las roturas eran aún vivibles. Este cambio fue una adición aceptable para Duchamp, mientras que Hamilton lo describió después como un accidente rotundo. *El Gran Vidrio* se expuso otra vez en el Museo de Arte Moderno desde 1943 a 1946; Duchamp acompañó la obra y la reparó porque algunos trozos de cristal se habían salido de sitio durante el transporte. Por donación de Dreier pasó a la colección de obras de Duchamp de Arensberg en el Museo de Arte de Filadelfia en 1953. Para entonces *El Gran Vidrio* había sido declarado incompleto, comprado, vendido, expuesto, roto, reparado, y expuesto una vez más antes de formar parte de la colección permanente en la que está hoy, cementado al suelo¹ (BERY, 2016, PÁRR. 3).

¹ El original: “The whole glass had splintered, with cracks propagating from the upper right section, an area that included nine holes or ‘shots’, which had probably weakened its structure. The work was repaired in 1936 by Duchamp himself using the lead wire and varnish that had helped to hold the pieces



1. Marcel Duchamp, *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even (The Large Glass)*, (1915-23). Actualmente en el Museo de arte de Filadelfia. 277.5 x 175.9 cm. Óleo, barniz, alambre, tela metálica y polvo sobre dos lunas de cristal. Cita visual literal (Duchamp, 1915-23).

2. Linde, reconstrucción en 1961-2. *The Bride Stripped Bare by her Batchelors, Even (The Large Glass)*. Actualmente en el Museo de Arte Moderno de Estocolmo. 282,2 x 181,2cm. Óleo, barniz, cristal y marco de madera. Cita visual literal [Linde, Samuelsson y Stenborg, 1961-2].

3. Richard Hamilton, reconstrucción en 1965-6 y panel inferior rehecho por la Tate en 1985. *The Bride Stripped Bare by her Batchelors, Even (The Large Glass)*. Actualmente en Tate Modern de Londres. 277.5 x 175.9 cm. Óleo, barniz, plomo y polvo. Cita visual literal (Hamilton, 1965-6).

together, which he then secured between two sheets of heavier plate glass clamped together by a new steel frame. The 'marmalade' effect that the damage had caused was improved upon but cracks were still visible. For Duchamp this change was an acceptable addition, whereas Hamilton later described it as an 'accidental finality'. The Large Glass was exhibited once more at the Museum of Modern Art from 1943 to 1946; Duchamp accompanied the work and repaired it at the museum after some of the glass pieces had slipped out of place during transportation. At Dreier's bequest it then joined the Arensberg Collection of Duchamp's works in the Philadelphia Museum of Art in 1953. By this time, then, The Large Glass had been declared unfinished, bought, sold, exhibited, broken, repaired and exhibited once more before entering a permanent collection of art where it remains today, cemented into the floor" (trad. por la autora).

Por lo tanto, parece que convenía parar la intervención del azar antes de que este terminara definitivamente con la obra por lo que se cementó. Las réplicas se hicieron para que la pieza pudiera ser expuesta en otros lugares. Sin embargo estas copias no reproducen las roturas, son como era la original antes del accidente. En el catálogo de la exposición *From or by Marcel Duchamp or Rrose Selavy* en el Museo de Arte de Pasadena 1963, la obra aparece referenciada como: *El Gran Vidrio/segunda versión (copia no rota)/ c.1961*¹ (BERY, 2016, PÁRR. 8). Es decir se especifica que se trata de una réplica intacta.

La copia que realizó Richard Hamilton también está intacta. Bery (2016) explica que no reproducir la rotura fue decisión de Hamilton quien consideraba el accidente una calamidad. No obstante la autora presenta opiniones encontradas al respecto expresando el criterio de Michael R. Taylor de que habría sido imposible generar exactamente las mismas líneas de rotura, que es precisamente el tipo de aleatoriedad que Duchamp aceptó en su obra (BERY, 2016, PÁRR. 18). También plantea que las obras que viajan, participan en exposiciones y son vistas por los espectadores, son copias de una obra que en realidad está rota por un accidente integrado (p. 19). Es decir, son diferentes del original. Duchamp se refiere a este hecho en los siguiente términos:

Si los mirantes se equivocaron, es cosa de ellos. Van al museo como a la iglesia. Se habla del asunto dos minutos y luego pierde toda importancia. En cuanto a diferenciar lo verdadero de lo falso, lo imitado de la copia, se trata de cuestiones técnicas de una estupidez tremenda, dicho sea entre nosotros (DUCHAMP, 2013, p. 160).

De esta forma Duchamp está aceptando otro tipo de azar, aquel que deviene de la comprensión de la obra por parte del espectador. Ese momento totalmente incontrolado por el autor en que el público, los mirantes como él los llama, se enfrentan a la obra con su bagaje, su cultura, sus gustos, su vida, su entendimiento y su energía concreta y la completan. Y además Duchamp deja claro que el cómo lo hagan es problema suyo.

Volvamos a la cita que introdujo este capítulo, concretamente al siguiente comentario de Cabanne: “Cuando vemos *El Gran Vidrio* es imposible imaginárselo intacto” (DUCHAMP, 2013, pp. 98-99). Pues bien, no solo es posible imaginarlo intacto, también es posible verlo. De hecho ni siquiera es difícil, desde la situación geográfica y temporal de la que escribe, ya que forma parte de la colección permanente de la Tate Modern y se expone con cierta regularidad. Se trata de la copia de Hamilton, no del original, pero según el propio Duchamp, esas son cuestiones técnicas sin importancia, estupideces. Así que la rotura de la obra generó la posibilidad de la aceptación del accidente, la posibilidad de imaginarla intacta y también la posibilidad de verla intacta a través de sus réplicas. Sería interesante una exposición en Filadelfia que reagrupara las tres piezas.

¹El original: “The Large Glass / 2nd version (unbroken replica) / c.1961 (Stockholm)” (trad. por la autora).

En realidad Duchamp, referido a *El Gran Vidrio*, aceptó el proceso azaroso al menos en tres ocasiones: en cuanto a su carácter de obra inconclusa, en cuanto a la rotura y en cuanto a su formalización en el momento de la percepción de cada espectador y en concreto en referencia a la posibilidad de reconocer o no las copias como copias. Hay un momento conocido más de aceptación del azar durante el proceso creativo de la pieza ya que Duchamp dejaba que el polvo se acumulara en los cristales durante mucho tiempo para crear una textura especial, otra forma de uso del azar como herramienta plástica relacionada con la deriva, con el dejar hacer.

Pero sigamos con la rotura. Como la vida es como es, incluida la de las obras de arte, la réplica de Hamilton se rompió. El panel inferior se quebró en mil pedazos en 1984. Tras varios estudios y propuestas el departamento de conservación de la Tate decidió construir uno nuevo. Esta reconstrucción fue una labor de restauración en la que el propio Hamilton participó (BERY, 2016, PARR. 25).

La rotura del original, todavía visible después de ser reparada por Duchamp, produjo una adición aceptable para el artista y había sido expuesto en ese estado desde entonces. Por el contrario, Hamilton y la Tate pensaron que la rotura de la réplica la hizo ilegible y decidieron devolver a la pieza una “imagen coherente”. Es irónico que los mismos fallos estructurales del cristal generaran diferentes respuestas en diferentes momentos, causando quiebros en nuestra forma de entender el trabajo material y conceptualmente. Mientras tanto, el panel inferior roto, la víctima más joven, permanece almacenada, como un ejemplo archivístico de problemas técnicos surgidos al trabajar con cristal¹ (BERY, 2016, PÁRR. 27).

Duchamp había integrado la rotura de *El Gran Vidrio*. Hamilton no replicó el accidente en su copia y además no aceptó la segunda rotura. Pudo haberla aceptado (la obra era suya o al menos en parte). Desde un punto de vista conceptual habría sido una opción interesante por los mismos motivos por los que lo fue para Duchamp y por todos los guiños, enlaces y conexiones que haría con el original y su historia. Según Bery la no aceptación de este accidente por parte de Hamilton produce quiebros en la forma de entender la obra. Es quizás inapropiado lanzar una pregunta imposible de responder en un estudio académico pero salta en cuanto se plantea la cuestión de la rotura de la réplica de *El Gran Vidrio* en 1984: ¿Qué habría hecho Duchamp? Como posible respuesta remito a la idea de Moure de que Duchamp era muy abierto con respecto a la evolución de la obra, a su vida (MOURE, 1989). La vida hizo que el panel inferior de la réplica de Hamilton se rompiera en mil pedazos.

¹ El original: “The shattering of the original, still visible even after it was repaired by Duchamp, produced an acceptable addition for the artist and has been exhibited in the same state since. In contrast, Hamilton and the Tate felt that the crazing of the replica’s glass made the panel illegible and sought to return the work to a ‘coherent image’. There is an irony here in that the same structural failings of the glass yielded different responses at different times, and has caused a fault line in our understanding of the work, materially and conceptually. Meanwhile the shattered lower panel, the younger victim, remains preserved in storage, an archival example of the technical problems encountered when working with glass” (trad. por la autora).

En resumen, *El Gran Vidrio* de Duchamp se rompió para ser reconstruido con las marcas visibles del accidente ante de su cementación en el museo de Filadelfia. Como estaba cementado y no se podía mover se construyeron dos réplicas, ninguna de las cuales incluyó las roturas. Una de ellas se mantiene intacta. Pero la otra sufrió una nueva rotura, esta vez en el panel inferior que fue sustituido. Las dos réplicas en la actualidad no muestran rotura alguna. El panel inferior roto del vidrio de Hamilton está guardado en los archivos de la Tate Modern y se muestra en talleres y seminarios de restauración.

Los accidentes han marcado la vida de esta obra que además sigue viva. El accidente absolutamente incontrolado e inesperado en la obra de arte existe como forma de azar. Es el artista quien decide si lo integra en la pieza, si lo elimina, si lo reproduce o si da la obra por perdida. Pero *El Gran Vidrio* de Duchamp no es el único cristal roto que encontramos en la Historia del Arte a partir del siglo XX.

En *Broken Plate* un agujero astillado, causado por una placa de revelado rota, interrumpe una panorámica de Montmatre justo en su centro. Kertész dejó casi todos sus negativos en París cuando se fue a América en 1936, debido en parte a los cambios políticos en Francia donde su trabajo era frecuentemente apropiado por el creciente nacionalismo francés. Tras su vuelta a París muchos años después descubrió que el setenta por ciento de sus placas de cristal se habían roto. Kertész comentó que se había desecho de los negativos rotos, a excepción de este, que imprimió¹ (FRIEDLANDER, 2008, p. 156).

El cristal roto que vemos en la fotografía es la placa fotográfica que sirvió para su realización. En este caso el accidente se produjo durante el proceso creativo y el autor lo aceptó sin modificar nada, reveló la placa tal y como lo hubiera hecho de estar íntegra. Friedlander (2008) analiza como este golpe de azar afecta al concepto de representación ya que en una misma imagen se presentan dos realidades diferentes y distanciadas en el tiempo: la imagen de Montmatre y la del accidente en el sistema fotográfico. La autora cita al propio Kertész que especifica que su intención era estética: “Un accidente me ayudó a conseguir belleza”² (KERTÉSZ, CITADO EN: FRIEDLANDER, 2008, p. 156).

La rotura de la placa fotográfica y su aceptación por parte del autor alteró la pieza tanto en su estética como en sus posibles significados y lecturas. Pero Kertész no decidió continuar una exploración plástica de las roturas de placas fotográficas y su utilización como recurso creativo. De hecho pudo no haber tirado el resto y revelar una serie completa con accidentes admitidos y pudo haber roto placas de forma intencionada con lo que habría convertido el accidente en una

1 El original: “In *Broken Plate*, a panorama of Montmatre is shattered by the intrusion of a splintering hole just left of its centre, caused by a cracked lens plate. Kertész left most of his negatives in Paris when he left for America in 1936, due in part to France’s changing political climate in which his work was frequently co-opted in the service of France’s increasing nationalism. Upon his return to Paris many years later, he discovered that sixty percent of his glass plates were broken. Kertész claims to have disposed of the damaged negatives, with the exception of this one, which he printed” (trad. por la autora).

2 El original: “an accident helped me to produce a beautiful effect” (trad. por la autora).

herramienta de creación habitual, en un proceso aleatorio. Esta fotografía en la obra general de Kertész puede leerse como un acento, como un guiño al azar, al accidente realmente imprevisto y no controlado. Ni controlado ni por controlar. El único tipo de control que ejerció el artista fue su aceptación dentro del proceso creativo, su aceptación en esa placa concreta y la no aceptación en todas las demás.



André Kertész. *Broken Plate*. Fecha de realización del negativo: 1929, de la impresión fotográfica 1970s. 19.4 x24.8 cm. Gelatina de plata.
Cita visual literal [Kertész, 1960].

No obstante, incluso un accidente de este tipo puede acabar adaptándose como proceso creativo aleatorio:

Cinco planchas de vidrio roto. Intente imaginarlo. Cinco planchas de vidrio rotas, una sobre otra, en el suelo, frente a usted. ¿pueden verlo? Bien, si echamos un vistazo a esas cinco planchas de vidrio rotas, ¿les parece algo casual?, ¿un accidente?, ¿o ven ustedes lo mismo que yo?: una obra de Barry LeVa de 1968 (NICKAS, 2008, p. 286).

Pues si, se trata de una obra de Barry LeVa que según Bob Nickas (2008) es una pieza concebida y llevada a cabo mediante instrucciones muy precisas, una obra cuyo proceso de realización coincide con el de instalación (p. 286).

Es posible visualizar el proceso completo de la instalación-creación de *Shatterscatter* (*within the Series of Layered Pattern Acts*), 1968–71 en El Museo de Arte contemporáneo de los Ángeles por el Comisario Bennett Simpson en febrero de 2014 (MOCA, 10 DE FEBRERO DE 2014). En este vídeo se aprecia como el proceso está muy controlado: dentro de la sala de exposiciones, en un recinto limitado por protecciones verticales de madera de aproximadamente un metro y medio de alto, los operarios colocan un cristal de grandes dimensiones en el suelo. El comisario, protegido con ropa especial y máscara y armado con un mazo, golpea el cristal con un único golpe seco. Los operarios recomponen un poco las piezas y colocan otro cristal encima. El proceso se repite hasta que todos los cinco cristales han sido golpeados. Se trata de una creación-instalación precisa y controlada que juega con la repetición de procesos aleatorios para generar una obra que parece el resultado de un accidente. Tanto su estética como su intención remiten al azar pero sobre todo a la aleatoriedad que no se puede eliminar por más que se depure y controle el proceso.

La creación-instalación de la obra tiene otra característica importante: posee naturaleza performática. Su marcado componente de aleatoriedad y azar irreversible y su expresión eminentemente violenta tiende a potenciar el concepto de evento. Sin embargo y a pesar de este carácter performático, la obra no es una performance, siempre se presenta a exposición ya instalada, el cuerpo realizador permanece ausente (HOLTE, 2005).



Barry Le Va. *Shatterscatter* (*Within the Series of Layered/Pattern Acts*), 1968.
Cristal. 9 x 210 x 157 cm.
Cita visual literal (Le Va, 1968).

La aleatoriedad y la violencia de la obra remiten al momento en que se creó, dirigen la experiencia del espectador a esa performance privada de la instalación-creación, “Se mueve hacia atrás como huella de un evento que ya ha ocurrido”¹ (YOSHITAKE, 2006, PARR. 13). Yoshitake (2006) establece una comparación entre esta obra con con la serie de obras de Lee Ufan (1936-), *Relatum*, 1969. En esta serie cada pieza presenta un cristal colocado horizontalmente en el suelo con una pesada piedra encima que lo rompió al caer. La obra se centra en el encuentro de los dos materiales y en la posibilidad de una ruptura futura, en relación a la serie, y no tanto en la retroacción al evento pasado que la generó (YOSHITAKE 2006, PÁRR. 13). A pesar de la similitud de los procesos aleatorios utilizados por ambos artistas para la realización de sus obras la intencionalidad es diferente. Al presentar solamente los efectos de un proceso aleatorio sin dar pistas en cuanto a como se llevó a cabo la intención de Lee Ufan se sitúa sobre una acción pasada, los resultados remiten al momento de ejecución. La intención de Lee Ufan, al mostrar los resultados dando información explícita sobre su realización, centra su intención en un encuentro entre materiales, en sus características diferenciales, en su contraste y, al insistir en la pertenencia de la obra a una serie, en una acción futura, en otro posible encuentro. Las dos obras dirigen su intención hacia momentos, hacia eventos pasados o futuros, pero

¹ El original: “moves backward as a trace of an event that has already happened” (trad. por la autora).



Lee Ufan. *Relatum-Perception and Phenomenon* 1969 / 2015.
Cristal (230 x 270 x 1.8cm) y piedra natural (80 x 80 x 75cm).
Cita visual literal (Ufan, 1969/2015).

son momentos determinados, realizados de forma precisa, controlada y contundente. Son gestos artísticos concretos. No son accidentes, no surgen por azar. Son aleatorios en su ejecución pero no son azarosos en su origen. Son procesos buscados en los que la rotura de los cristales se realiza en condiciones específicas. Veamos otras posibilidades:

Para su famosa serie *FedEx Works* construyó objetos de cristal con las mismas dimensiones que cajas de embalar estándar que encajaban exactamente dentro de ellas. Durante el manejo “normal” de las cajas en el proceso de envío estos objetos se rompían inevitablemente y quedaba en manos de los comisarios y galeristas desembalar cuidadosamente cada pieza para exposición. Estos frágiles volúmenes eran titulados haciendo mención a la fecha, número de identificación y tamaño de la caja de envío¹ (JOBSON, 9 DE JULIO DE 2017).

Esta cita se corresponde con la descripción de una serie de obras de Beshty (1976-), *FedEx Works*. Beshty envía materiales frágiles a sufrir un proceso común y habitual para todo tipo de productos y mercancías: el transporte por medio de empresas logísticas, que generalmente no es compatible con la fragilidad. Los objetos de cristal son prismas que encajan perfectamente en las cajas de tamaños que la empresa tiene a disposición del cliente. El artista embala los prismas de cristal y los envía para ser expuestos. Deben ser mostrados tal y como como lleguen después del trayecto. Beshty no controla el proceso, asume que la pieza no llegará intacta. Presupone el accidente porque es lo habitual durante el transporte de mercancías y ocurre. Es accidental, el artista no lo produce como en los casos anteriores, juega con la probabilidad de que ocurra, lo prepara todo para que cuando ocurra deje su huella y genere obras que son registros de esos accidentes. Cuando la exposición termina, las piezas de cristal se vuelven a embalar en las mismas cajas y se envían a otra sede expositoria. Las roturas de los diferentes tránsitos se van acumulando en un ciclo teóricamente perpetuo (N/A, 7 DE ABRIL DE 2008). La obra resultante, como la de Le Va, habla de su momento de realización, pero la intención se coloca sobre el tránsito, sobre el movimiento que expone el material a la alta probabilidad de sufrir uno o varios accidentes.

En cuanto a las intenciones del artista, él mismo explica que su obra refleja y simboliza lo que supone el flujo entre fronteras, los tránsitos internacionales (WHITNEY MUSEUM OF AMERICAN ART, 7 DE ABRIL DE 2008)). Es una potente metáfora que sitúa la obra dentro del marco del arte de crítica social y política porque referida a personas presenta una carga de significado muy violenta pero efectiva y sostenible a la mirada.

¹ El original: “For his famous FedEx works he constructed laminate glass objects that fit seamlessly within the dimensions of standard size shipping boxes. Through the “normal” handling the objects would inevitably crack and shatter and it was up to curators and gallerists to carefully remove each piece for display. The fragile volumes were then given titles that specifically mention the date, tracking number, and box size of shipment” (trad. por la autora).

Cabe plantear si ante este proceso absolutamente programado para que los accidentes ocurran sería factible que una obra llegara intacta y si este hecho podría considerarse accidental por imprevisto. La falta de accidente se convierte en accidental. Beshty invierte los términos de lo probable y lo improbable y por lo tanto invierte los términos entre lo imprevisto y accidental (lo azaroso) y lo esperado y determinado (en este caso la repetición de los accidentes). Esta inversión de términos genera nuevas formas de azar en un ciclo que parece retroalimentarse con posibles lecturas metafóricas cargadas de significado. Los tránsitos internacionales con su movimiento de personas posee tales características que acaba determinando el accidente y el daño como lo habitual y probable y su falta como lo improbable, imposible, casi milagroso.

La conexión de esta obra con la forma en que se produjo la rotura de *El Gran Vidrio* de Duchamp genera también interesantes guiños a la Historia del Arte Contemporáneo y en concreto al concepto de obra abierta que seguirá sufriendo las consecuencias de su tránsito perpetuamente. Las obras de Beshty cambiarán y sufrirán accidentes mientras sigan siendo obras de arte, ya que son los procesos artísticos involucrados en el tránsito y exposición dentro del mundo del arte contemporáneo los que las generan y mantienen vivo su proceso de creación. Otra interesante metáfora con respecto a los contextos artísticos y mercantiles de la obra de arte.



Walead Beshty. *FedEx® Large Box* ©2005 FEDEX 139751
 REV 10/05 SSCC, Priority Overnight, Los Angeles-New York
 trk#795506878000, November 27-28, 2007.
 Cita visual literal (Beshty, 2005).

Los tres últimos ejemplos ilustran el carácter polivalente de los recursos plásticos aleatorios. Depende de las intenciones del artista y de cómo estos recursos sean utilizados y presentados que remitan a un significado o a otro. Los tres usan la rotura aleatoria, accidental o no, de vidrios o cristales como potente catalizador de significados relativos al azar, al tiempo y al movimiento pero también a los materiales y sus relaciones y los tres presentan su obra ya producida. La obra no es performática, el espectador no es testigo del proceso, lo imagina, es remitido a él en pasado, en futuro o ambos, pero no lo presencia.

En la segunda sala intentamos llegar a la performance del artista italiano Michelangelo Pistoletto (1933-), 22 espejos gigantes distribuidos a lo largo de las paredes, con una visera y un martillo de madera en la mano, rompió la mitad con uno o dos golpes secos. En la superficie aparecía un agujero negro agrietado, en el suelo miles de piezas de cristal roto¹ (INITIARTMAGAZINE.COM, SF. PÁRR. 3)

Pistoletto (1933-) ha trabajado con espejos durante toda su carrera artística. Empezó usándolos para estudiar su reflejo en una serie de auto-retratos, siguió pintando sobre ellos, los ha utilizado en la creación de esculturas e instalaciones y ha terminado realizando performances en los que armado con un mazo rompe series de espejos gigantes. En una entrevista con Jonathan Jones para el Guardian Pistoletto afirma “Todo en mi trabajo proviene del espejo (...) y de la idea de que refleja la sociedad y la realidad”² (PISTOLETTO, 2014, PÁRR. 10).

Tanto el espejo como su rotura es simbología. Es una forma de subrayar la interconexión en el mundo: “Cada fragmento mantiene la misma capacidad reflectante que el espejo completo (...) Así todos los espejos están conectados, rotos o intactos, como todos los hombres comparten el mismo AND básico. Yo veo la sociedad como un espejo roto”³ (PISTOLETTO, 2014, PÁRR. 4). En este caso la utilización del azar no tiene realmente nada que ver con el tipo de intenciones planteadas anteriormente, ni siquiera en intervenciones parecidas. No obstante, en uno de sus manifiestos, *Omnitheism and Democracy* (PISTOLETTO, 2012), puntualiza:

El azar no interviene de forma aislada sino que opera siempre y en cualquier sitio, constituyendo un vórtice de caos. La imponderabilidad de la escena en el espejo representa el caos que no es desorden, sino el único orden posible. La singularidad de cada accidente se constituye en el gran vórtice de caos⁴ (PÁRR. 9).

1 El original: “In the second room, we tried to catch up the performance of the Italian artist Michelangelo Pistoletto (b. 1933), 22 gigantic mirrors arranged alongside the walls, with an eyeshade and a wooden hammer in hand, he broke half of them each in one or two strokes. A big hole with cracks appeared on the surface and thousand pieces of broken glasses on the floor” (trad. por la autora).

2 El original: “Everything in my work has come from the mirror,” (...) “and the idea that it reflects society and reality” (trad. por la autora).

3 El original: “Each shard still has the same reflecting quality as the whole mirror (...) So all mirrors are connected, smashed or intact, just as all humans share the same basic DNA. I see society as a kind of broken mirror” (trad. por la autora).

4 El original: “Chance does not intervene just once but operates always and everywhere, constituting the vortex of chaos. The imponderability of the scene in the mirror represents the chaos that is not disorder, but the only order possible. The singularity of each accident is comprised in the vast vortex of chaos” (trad. por la autora).



Michelangelo Pistoletto.
Seventeen Less One. Performance realizada en la 53 Bienal internacional de Venecia, 2009.
 Performance en la cual el artista rompe con un mazo 16 de los 17 grandes espejos instalados en la sala.
 Cita visual literal (Pistoletto, 2009).

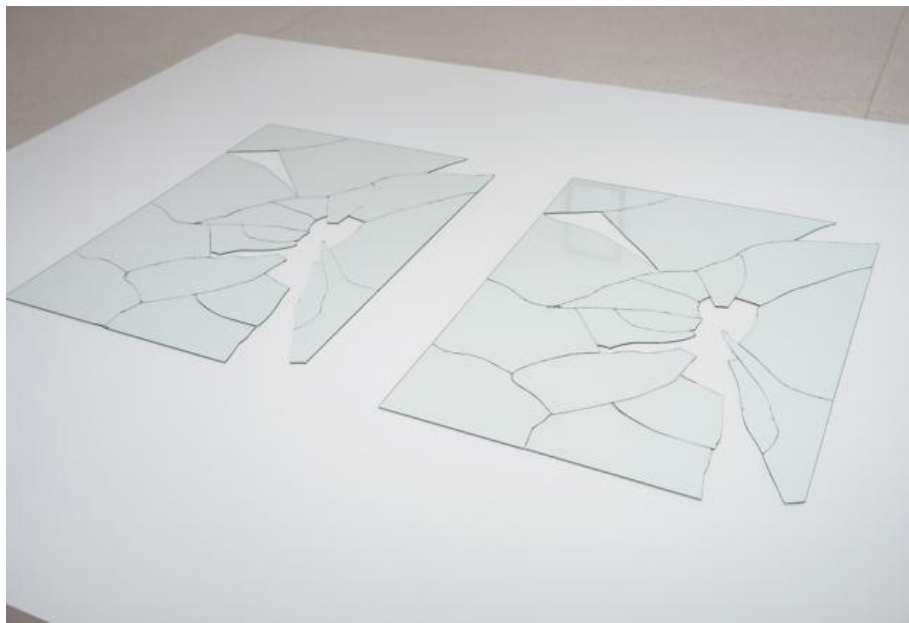
En ningún punto en ese manifiesto se especifica que el texto anterior esté referido a sus series de performances de espejos rotos, pero sí podría hacerse una extrapolación. De forma que cada accidente, cada rotura, estaría relacionado con un vórtice de caos que multiplica de forma aleatoria una escena reflejada ya es de por sí imponderable y que simboliza, a pesar de todo, que la interconexión social se mantiene. Es la representación de la inquebrantable posibilidad de todas la posibilidades de la conexión social.

Todas la obras vistas hasta ahora utilizan procesos aleatorios accidentales o provocados en los que las roturas de cristales, vidrios o espejos están involucrados. En todas ellas hay cristales rotos y, aunque un cristal se puede romper de forma intencionada, su resultado conecta de inmediato simbólicamente con lo imprevisto y mantiene un alto componente de aleatoriedad porque podemos romper un cristal pero no podemos elegir como se romperá. ¿O sí?.

Estoy hablando de *Vidas paralelas* (1998): dos planchas de vidrio ubicadas sobre una tarima, en el piso, una al lado de la otra, quebradas de manera idéntica. Una parece ser la reconstrucción idéntica de un accidente que ocurrió sobre la otra, o quizás ambas hayan sido el desenlace gemelo de

un quiebre que mágicamente se desdobló. En fin, lo que sucede, como en muchas obras de Macchi de este tipo, es que no podemos imaginar cómo fue el acontecimiento que originó este objeto. Sí podemos pensar que la obra es un monumento al azar a través de su repetición imposible, es decir, un monumento al azar a través de la negación de su unicidad constitutiva. Aquí determinación y azar confluyen, destruyéndose mutuamente (KATZENSTEIN, INÉS, 2016, PÁRR. 4)

Katzenstein plantea la presentación por parte de Macchi de una repetición imposible en un juego de extremos entre azar y determinismo que descoloca. Ella misma compara la obra con la de Duchamp y como el azar y la casualidad generaron roturas similares en ambos cristales de *El Gran Vidrio*, pero concluye que mediante el título *Vidas Paralelas* Macchi romantiza la obra congelando un momento de “sintonía absoluta” para terminar: “En realidad, era una lápida doble” (KATZENSTEIN, INÉS, 2016, PÁRR. 5). La autora enfatiza el hecho de que la perplejidad se produce al no poder imaginar como se produjo el objeto. Todo remite al azar, al accidente y a la aleatoriedad, nuestros sentidos no mienten, los dos cristales están ahí, rotos, pero nuestra razón se niega a aceptar lo que los sentidos transmiten. Si es azar, si es accidental e improbable y si es aleatorio ¿Porqué son idénticos?



Jorge Macchi. *Vidas Paralelas*, 1998.
 Dos vidrios de 60 x 80 cm cada uno.
 Cita visual literal (Macchi, 1998).

En resumen, el accidente que sufrió *El Gran Vidrio* de Duchamp y que fue aceptado por él es quizás el mejor ejemplo de cómo la integración de un accidente imprevisto, en este caso de una obra ya en exposición aunque inconclusa según Duchamp, condiciona la vida posterior de la obra y la forma en que los espectadores la comprenden. El hecho de que la obra se cementara y replicara dos veces, sin incluir las huellas de la rotura, generó además la posibilidad de nuevos accidentes y de nuevas formas de responder ante ellos. En el ejemplo de la rotura de *El Gran Vidrio* y sus réplicas encontramos casi todas las posibilidades de actuación frente a un accidente en arte, desde aceptar, evitar, no reproducir o eliminar hasta desechar sus consecuencias.

Pero la forma de actuar ante un accidente no tiene porque presentar tantas posibilidades en una sola obra. De hecho hay artistas que eligen solo una de forma intencionada para potenciar su significado, es el ejemplo visto de la fotografía *Broken Plate* de Kertész. El artista no solo no continuó una línea de exploración de posibilidades del accidente de la rotura de la placa fotográfica, sino que destruyó todas las demás. Planteó un golpe de azar, sólo uno, para potenciar al máximo su significado: un guiño a la belleza de lo imprevisto.

Las roturas de cristales pueden ser también utilizadas como procesos artísticos aleatorios repetitivos no accidentales (o accidentales repetitivos en el caso de Beshty). Estos son los ejemplos vistos con las obras de Barry LeVa, Lee U-Fan, Beshty, Michelangelo Pistoletto y Macchi. Todos estos artistas han utilizado el acto de romper cristales como proceso creativo y todos lo hacen con intencionalidades y posibles lecturas diferentes, desde el uso de la alta probabilidad de rotura por accidente en el envío de materiales frágiles por correo, hasta la perplejidad ante el imposible de dos cristales rotos exactamente de la misma forma, pasando por el carácter performático y violento del proceso de rotura mismo, su relación con el gesto y el momento pasado o con el tiempo futuro, la confrontación de materiales o el diseño controlado de procesos abiertos. Todos y cada uno de estos aspectos del accidente y sus pequeños matices pueden ser utilizados por los artistas para la generación de posibles significados, en un juego de aleatoriedades y azares que acaban convirtiéndose en ciclos repetitivos y que pueden incluso invertir lo que es azaroso e imprevisto y lo que no.



El error en arte no es error

¿No son los errores siempre más estimulantes, más interesantes y más conmovedoras que las enfermizas historias sobre éxito?¹ (PLATOU, 2009, p.6).

¿Cuántas veces hemos escuchado que errar es humano? El error, el fallo, la equivocación o el descuido están presentes en nuestras vidas, en el trabajo, en las relaciones, en lo que hacemos, en lo que decimos... estamos acostumbrados a aceptarlo en nuestra condición. A aceptarlo, a detectarlo, a luchar contra él y a superarlo. Pero raras veces cuestionamos qué es errar, cómo se establece lo que es un error y lo que no y más concretamente qué es un error en arte.

Para introducir el tema se presentan las tres primeras acepciones de la palabra error en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua (RAE, 2017):

“Del lat. error, -ōris.

1. m. Concepto equivocado o juicio falso.
2. m. Acción desacertada o equivocada.
3. m. Cosa hecha erradamente.”

Cada una de estas tres acepciones se refiere a un concepto la primera, a una acción la segunda y a un resultado la tercera. Considerando estas posibilidades y aplicado al arte el error podría estar relacionado con la idea, el proceso o el resultado e incluso con todos a la vez. Partimos de la base de que los errores no son intencionados ya que si lo fueran no serían errores. Por lo tanto se puede deducir que el error en arte es una equivocación conceptual, procesual o del producto final, o sus combinaciones, que se genera por azar ya que aparece de forma imprevista, no deseada y generalmente inoportuna. Ahora bien, en arte ¿quién decide que un concepto es equivocado, una acción desacertada o un resultado errado? y ¿en relación a que criterios?

¹ EL original: “Aren't the mistakes always more challenging, more interesting, more touching than the sickening success stories?” (trad. por la autora).

Pensemos la siguiente cita sobre el error universal extrapolada a términos del error en arte: “Sin estándares de verdad y racionalidad universalmente obligatorios no podemos seguir hablando de error universal” (FEYERABEND, 1975, PREFACIO). En definitiva, sin unos estándares de verdad y racionalidad obligatorios en lo relativo al arte no podemos seguir hablando de error en arte. Y si hay algo que caracteriza significativamente al arte del siglo XX y XXI es precisamente la carencia de esos estándares.

Alejandro Schianchi (2012), en la introducción de su artículo *El error en los aparatos como posibilidad estética* llega exactamente a la misma conclusión desde una perspectiva más científica y a partir de una cuarta acepción del término error del DRAE:

Comencemos por dar un significado más preciso a lo que llamamos error. Para ello, utilizaremos su definición científica, particularmente en la física y la matemática: ‘la diferencia entre el valor medido o calculado y el real’, es decir que existe una diferencia entre el resultado real obtenido y la previsión que se había hecho o que se tiene como cierta. Aquí introducimos un elemento que es importante remarcar: el concepto de error sería imposible de concebir sin la idea de previsión. Suponer, esperar, y sobre todo ‘creer’, en términos de fe, que algo va a suceder y de algún modo; únicamente desde este lugar puede aparecer el error. Si no esperamos nada en particular, por ejemplo, de un artefacto que produce imágenes, cualquier resultado sería satisfactorio. Podemos adelantar, además, que en el campo del arte la originalidad, a diferencia de la repetición, tendrá un valor diferente. En todo momento en que el arte se aparte de la presión normativa del academicismo (dado de forma notoria a lo largo del siglo XX a través de las vanguardias) aquella diferencia que exponen las ciencias exactas como una deficiencia, en el arte obtendrá un sentido positivo (INTRODUCCIÓN, PÁRR. 2).

Según Schianchi cualquier desvío de la norma en arte contemporáneo puede considerarse positivo por lo que el error en arte no existe. Volvemos por tanto a negar el tema a estudio como punto de partida para su análisis porque la libertad conceptual, procesual y de resultados del arte lo anula como posibilidad y porque el error como forma de azar ya quedó anulado al negar la posibilidad del azar en arte. Pero al igual que otras formas de azar el error se manifiesta, se detecta, se nombra y, en arte contemporáneo, se usa como herramienta de producción artística.

La certeza del error. Una exposición sobre el error como posibilidad estética fue una muestra comisariada por Jorge Zuzulich en ArtexArte Fundación Alfonso y Luz Castillo de Buenos Aires en 2015. En un vídeo de presentación de la misma y en relación a las obras expuestas, Zuzulich declara:

Si el arte desde un punto de vista tradicional ha sido pensado desde una perspectiva ligada a la perfección, a la armonía de la forma, en donde el error quedaba fuera de la configuración de la obra, en este caso, este grupo de obras, en el momento de su emergencia histórica, han sido vistas como obras ciertamente repulsivas en función de ser estructuradas en relación al error ya sea del dispositivo técnico o bien de desvíos del paradigma artístico clásico (ARTE X ARTE, 8 DE SEPTIEMBRE 2015).

Zuzulich presenta pues dos posibilidades diferentes relativas al error en arte: un fallo en el dispositivo técnico, que en el caso concreto de su exposición se refería a nuevas tecnologías, pero que como concepto podría extrapolarse a cualquier técnica artística, y un desvío del paradigma artístico clásico, es decir, de los estándares de verdad y racionalidad que han venido marcando históricamente los caminos del arte. Si bien es cierto que la corrección técnica ha sido siempre uno de esos estándares artísticos por lo que la segunda posibilidad engloba a la primera.

Por lo tanto el error surge en cuanto establecemos unos criterios a priori sobre lo que debería ser un resultado correcto en relación a una técnica determinada y en relación a unos criterios artísticos tradicionales. Puede añadirse un tercer caso: el error también surge como desviación no pretendida por el artista en cuanto a los resultados conceptuales, procedimentales o formales que desea obtener con sus procesos, sin considerar si esos procesos entran o no dentro de los estándares técnicos o conceptuales establecidos. Es decir en cuanto al ejercicio de la creación como selección. El artista selecciona su proceso y el error surge cuando aparece algo no pretendido en esa selección. En este caso los estándares sobre los que se valora si el proceso y su resultado son erróneos o no, son los establecidos por el propio artista y en general no suelen ser de dominio público.

El ejemplo ya utilizado en el apartado sobre el accidente en arte de la obra de Kertész, *Broken Plate*, sirve para ilustrar la generación de una pieza por aceptación de un error. La rotura de la placa, como ya hemos visto, fue accidental, un accidente que podría considerarse un error en el proceso de realización. No era intención del artista que el error se produjese cuando hizo la fotografía. Lo que la obra muestra es la imagen tomada en Montmatre y el error accidental en su producción. Este error también se puede considerar dentro de la categoría de error técnico pues no entra dentro de los resultados establecidos a priori al revelar placas fotográficas que estas se rompan, y también podría considerarse un error dentro de los paradigmas artísticos clásicos que consideran la calidad técnica como primordial. Pero, como ya comentamos en el apartado sobre el accidente, Kertész no introdujo el error en su proceso creativo como herramienta habitual, se puede considerar un acento, una anécdota dentro de su corpus de trabajo.

El ejemplo más clásico y conocido, quizás, de la aceptación del error en serie como herramienta creativa sea el de los fallos de ejecución en las serigrafías de Andy Warhol. En el vídeo *Andy Warhol screenprinting* (ANDY WARHOL SCREENPRINTING, 25 DE ABRIL DE 2011) se puede ver al propio Warhol realizando una de sus serigrafías de gran formato perteneciente a la serie de Marlon Brandon. Warhol acababa de mudarse desde su casa a un estudio por cuestiones de falta de espacio y había contratado a Gerard Malonga como ayudante. En el vídeo se ve que eran poco cuidadosos con la realización técnica, sin importar que los resultados produjesen copias idénticas. Permitían los errores de forma consciente. Permitían la aleatoriedad que estos errores determinaban porque para Warhol las pequeñas diferencias que surgían durante el proceso de creación de sus copias “idénticas” eran una forma de enfatizar la similitud, no la diferencia. Los errores de reproducción eran integrados, dejados tal cual sin rectificar, en un ejercicio de aceptación del error de forma natural. De nuevo el tema del uso del azar como herramienta creativa, esta vez en forma de error, se cruza con el tema de la repetición y sus implicaciones conceptuales y será tratado de forma pormenorizada en la segunda parte de este estudio.

Vemos que al avanzar en el estudio del error es inevitable, desde su propia definición, plantear el error técnico y de hecho al mostrar ejemplos se impone de forma contundente. Pero es sobre todo a partir del uso de las nuevas tecnologías que el error técnico ha alcanzado en arte dimensiones muy considerables hasta convertirse en un género, el *Glitch Art*.

Podemos establecer los orígenes del arte del error tecnológico en Nam June Paik (1932-2006), creador del videoarte perteneciente al grupo Fluxus y muy relacionado con, e influenciado por, John Cage y a través de él con Marcel Duchamp. Los inicios de Paik fueron musicales pero dio un giro al mundo de la performance y fue el primero en utilizar el vídeo y la televisión en arte contemporáneo.

La primera exposición de Paik, titulada *Exposición de música –Televisión Electrónica* en la Galería Parnass de Wuppertan en 1963, supuso su transición de compositor y *performer* a inventor de una nueva forma de arte: un compromiso con los materiales técnicos de la televisión como instrumento. En la exposición, trece televisores con su recepción alterada estaban dispuestos sobre sus laterales o partes traseras; por ejemplo, *Zen for TV* (1963) redujo la imagen televisiva a una línea horizontal¹ (GUGGENHEIM.ORG, SF, PÁRR 1).

La creación de esta pieza fue accidental, dos de los televisores preparados para el montaje de la exposición llegaron rotos. Uno no funcionaba y fue colocado boca abajo, el otro mostraba una línea de luz vertical que atravesaba el centro de la pantalla. Según la autora Paik “vio el potencial positivo de su fallo”² (Decker-Philips, 30 DE ABRIL DE 2013), se negó a retirar las piezas rotas y tituló el televisor que solo mostraba una línea *Zen for TV*. Este título relaciona directamente la obra con el Zen, la línea de luz simboliza el estado espiritual que uno puede alcanzar mediante la meditación (30 DE ABRIL DE 2013). Después “lo que ocurrió con *Zen for TV* fue hecho a propósito”³ (30 DE ABRIL DE 2013), y Paik generó toda una serie de obras basadas en televisores en las que solo se veía una línea en su centro. Por lo tanto el artista además de aceptar el accidente y considerar el error tecnológico que produjo como parte de la obra, lo aprovechó para dar un giro conceptual en la creación de una nueva pieza y lo repitió en muchas versiones, expuestas innumerables veces y que se convirtieron en piezas claves de su producción. De esta forma el error tecnológico queda subvertido y convertido en herramienta de creación. La estética que produjo se transformó en propuesta intencional de la obra, estableciendo así criterios novedosos bajo los que ser considerada desde el punto de vista artístico.

1 El original: “Paik’s first exhibition, entitled *Exposition of Music - Electronic Television*, in 1963 at Galerie Parnass at Wuppertal, launched his transition from composer and performance artist to the inventor of a new art form: an engagement with the material site of television as an instrument. In the exhibition, thirteen televisions lay on their backs and sides with their reception altered; for example, *Zen for TV* (1963) reduced the television picture to a horizontal line” (trad. por la autora).

2 El original: “saw the positive potential of his failure” (trad. por la autora).

3 El original: “what had happen to Zen for TV accidentally was later made on purpose” (trad. por la autora).



1 Captura de pantalla para la búsqueda en Google de Nam June Paik, *Zen por TV*.

2 Nam June Paik, *Exposition of Music – Electronic Television*. Reconstrucción de tres obras para la exposición *Video-Skulptur aktuell und retrospektiv* en Colonia, 1989. Cita visual literal (Dieter, 1989).

3 Nam June Paik, *Zen for TV*, 1963/1982. Televisor manipulado. Colección de Marcel Odembach. Cita visual literal (June-Paik, 1963/1976).

4 Nam June Paik, *Zen for TV*, 1963/1976. Televisor manipulado. Smithsonian American Art Museum. Cita visual literal (Scheneopf, sf.).

5 Nam June Paik, *TV Clock*, 1963/1989. 24 televisores con imagen fija montados sobre 24 pedestales. Cita visual literal (McClaine, sf.).

Pero es a partir de la aparición de las nuevas tecnologías y la era digital que el *Glitch Art* se ha convertido en claro protagonista. Para empezar presentamos una definición de *glitch* dada por Ian Morandi (2009):

El Glitch visual es el producto de un error. No es la causa ni el error mismo, es solo su producto, más específicamente, su representación visual. Es un lapsus significante que marca un desvío de nuestras expectativas¹ (pp. 8-9).

En definitiva el *glitch* es el resultado visual de un error informático. El mismo Morandi los describe dentro de una estética de incongruencia lineal, compleja, punzante y ocasionalmente difusa que incluye fragmentación, linealidad, complejidad y repetición y manifiesta como este tipo de estéticas se han convertido en metáforas visuales para asistir lo narrativo generalmente en términos de representación del peligro, el miedo o lo desconocido (2009, p. 8). Pensemos como ejemplo en las imágenes de películas de terror como *Rec* (2007) en las que fallos o calidades mínimas en las grabaciones apoyan la sensación de miedo.

En el prefacio de ese mismo catálogo Per Platou (2009) nos introduce en el *Glitch Art* de una forma amena a través de su propia experiencia:

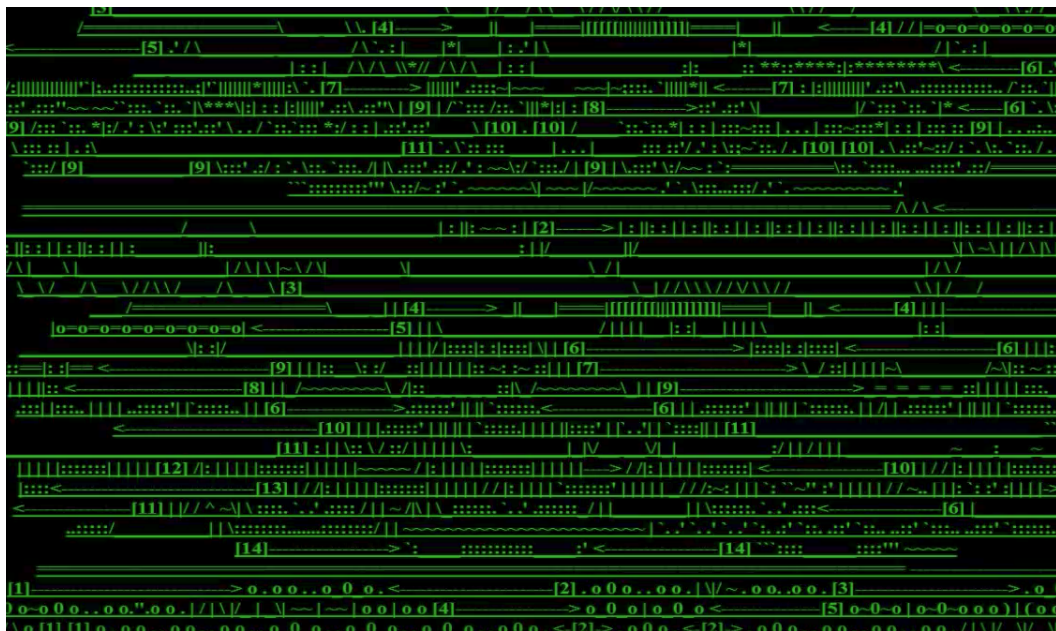
Pero fue en 1995 que llegó internet, y entonces Netscape, y yo me tropecé con una extraña página web que hizo que mi Mac se parara repetidamente, temblara y finalmente se estropeará. “¡Mi primer virus!” exclamé feliz y mandé emails a todos mis contactos. La dirección de la web era Jodi.org y algunos años más tarde supe que la pareja que la diseñó era responsable de un buen puñado de *NetArt* radical. Pioneros, que se cargaron mi ordenador y mi forma de entender el arte.² (p. 6).

Esta divertida anécdota nos sitúa en 1995 e introduce como obra artística *Jodi.org* realizada por el colectivo Jodi, formado por Joan Heemskerk y Dirk Paesmans, que planteó nuevas perspectivas en cuanto al concepto de arte y en cuanto al uso del error en él. El sistema es alterado para que aparezca un error que destruya el dispositivo del usuario al navegar por la web. Yo lo hice, dentro de mis estudios de doctorado, por curiosidad académica y poco sentido práctico, entré en Jodi.org y aún me arrepiento. El ordenador se paró repetidamente, tembló y finalmente se quedó colgado con una pantalla llena de píxeles de colores desordenados. Lo reinicié y funcionó, no había perdido demasiada información y aquello no fue un desastre, pero desde entonces y a veces, solo a veces, vuelve a ocurrir. Me gustaría decir que tengo el mismo talante divertido y curioso que Per Platou, que exclamé feliz que una obra de arte

1 El original: “The visual glitch is an artefact resulting from an error. It is neither the cause, not the error itself, it is simply the product of an error or more specifically its visual representation. It is a significant slip that marks a departure from our expected result” (trad. por la autora).

2 El original: “But this was 1995 and suddenly came the internet, and then came Netscape, and the I stumbled over a totally weird webpage that repeatedly caused my Mac to halt, shiver violently and eventually crash. “My first virus!!” I exclaimed happily and emailed it on to everyone I knew. The web address was jodi.org and some years later I would come to know the couple behind it as one of a handful of truly radical net. Art pioneers, fucking with my computer and my understanding of art” (trad. por la autora).

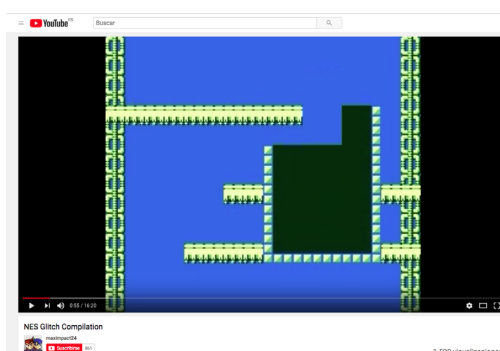
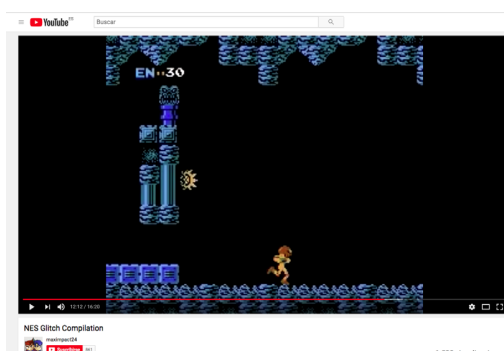
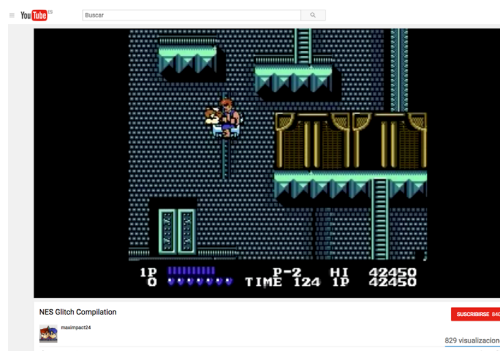
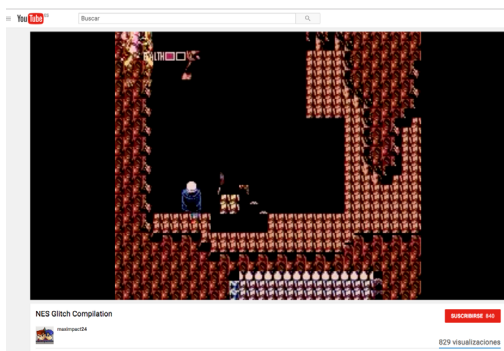
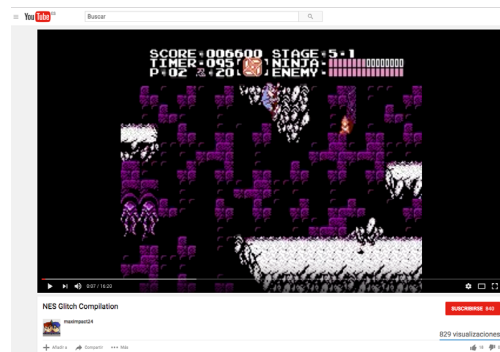
había terminado con mi Mac, Pero no, la experiencia estética quedó nublada ante el pavor por haber perdido información importante o meses de trabajo y ante la posibilidad de tener que comprar otro Mac. Eso sí, no se me olvida y ha cambiado mi forma de entender el arte. La imagen que sigue muestra una impresión de pantalla que hice justo al entrar en la página web *Jodi.org* antes de que el ordenador empezara a fallar.



Impresión de pantalla tras entrar en la página web *Jodi.org*. Cita visual literal (*Jodi.org*, sf.).

Es interesante plantear el carácter disruptivo de la comunicación que estos errores generan o ponen de manifiesto una vez introducidos en los sistemas de la red ya que “este tipo de arte, se centra en las estéticas *glitch* propias del error informático (ilegibilidad estructuras caóticas...) para la introducción de cierto desorden en la comunicación” (MARTÍN-PRADA, p. 177). Martín-Prada relaciona el *Glitch Art* con la idea de desterrancia de Derrida, es decir con “la integración entre lo dado y lo previsto con lo que se opone a ello” (MARTÍN-PRADA, p. 177). Por lo tanto se utiliza un medio que teóricamente favorece la comunicación, a través de un acto (el del usuario) que espera comunicar, para, como forma de experiencia artística, generar precisamente desorden, ambigüedad y caos en esa comunicación.

Pero en realidad no es necesario crear errores en el sistema, ya existen y hay artistas que se encargan de buscarlos y mostrarlos como otra forma de *Glitch Art*. Proponemos por ejemplo la obra de Johnny Rogers, *NES Glitch Compilation*. El artista describe así su trabajo:



Johnny Rogers, *The NES Glitch Compilation*, 2001-2004, 30:51 (Video). Capturas de pantalla. Cita visual literal (Rogers, 2001-2004).

Desde el 2001, sin intención concreta, he estado documentando los errores de transmisión de mi *Nintendo Entertainment System* (NES). Recientemente el fantasma de la desaparición de los sistemas de consumo de tecnología que construyó mi infancia me dijo que estructurara esa documentación en un *video-loop*. Dura 30 minutos y es una compilación de *glitches* temporales de 8bit, creado con NES y algunos juegos¹ (ROGERS, 2005, PÁRR. 1).

Esta recopilación y documentación de errores está centrada en los fallos de aparatos tecnológicos obsoletos o pasados de moda. En entrevista realizada por Iman Moradi a Johnny Rogers encontramos la siguiente pregunta en relación a esta obra:

_Has hecho *glitches*, vídeos e instantáneas de viejas consolas como la NES (*Nintendo Entertainment System*). ¿Cómo las haces fallar? ¿Hay un interés nostálgico de la infancia en el uso de este tipo de máquinas?

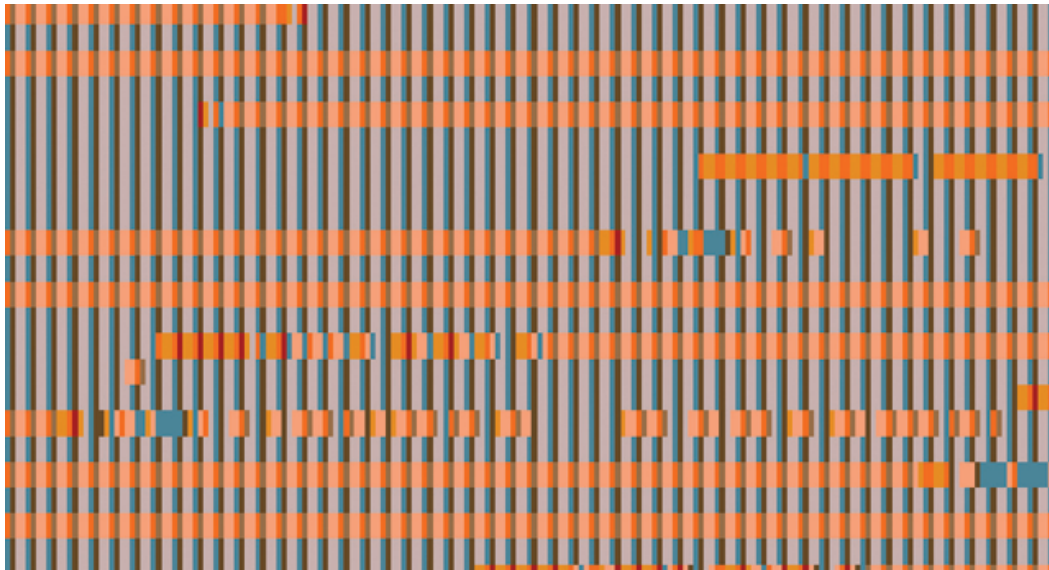
_Bueno, yo normalmente no provoco el error... Una NES falla solita sin ayuda. *The NES Glitch Compilation* es documental. Si que hay cierta rara nostalgia acechando tras todo esto. Intento representar de donde vengo. Tener nostalgia primaria relacionada con los medio de consumo tecnológico tiene sus efectos extraños² (ROGERS ENTREVISTADO POR MORANDI, 2009, P. 15).

La rápida evolución de los aparatos tecnológicos afecta a este tipo de conceptos artísticos. Según las palabras del autor no hay necesidad de hacer fallar una Nintendo porque eso ya lo hace ella sola, si bien, en su momento, ese tipo de dispositivos era lo mejor, más avanzado y con menos errores a lo que se podía aspirar. Hoy en día el conjunto de sus errores documentados en un vídeo produce nostalgia a aquellos que disfrutaron de los juegos, lo que lleva también al planteamiento del tipo de público que realmente puede disfrutar y comprender este género artístico en profundidad. Es un tipo de arte hecho por y para personas que viven el mundo digital en plenitud, un espectador ajeno a estas cuestiones no podrá apreciarlo más que desde un punto de vista estético y conceptual, pero no vivencial. Volvemos de nuevo a plantear el concepto de obra abierta desde el punto de vista del espectador que será estudiado más adelante.

1 El original: "I have been casually documenting the glitch transmissions my Nintendo Entertainment System (NES) produces since 2001. Recently the ghosts of fading consumer medias which built my childhood world told me to structure the documentation into a video loop. This is a 30-minute compilation of temporal 8-bit glitches, created with a NES and some games" (trad. por la autora).

2 _El original: "You've made glitch videos and stills form old games consoles such as the NES (Nintendo Entertainment System). How do you make them glitch? What is interesting about using these machines-a sense a childhood nostalgia?

_Well I don't usually make the glitch... a NES will do that just fine on his own. The NES Glitch Compilation is documentation. There indeed is some spooky nostalgia lurking behind all this as it goes. I certainly try to represent where I'm coming from. Having one's nostalgia primary tie to consumer media has its weird effects" (trad. por la autora).



Ant Scott, *Glitch Series*. 2001- 2007.
Imágen digital, (captura de pantalla).
Cita visual literal (Scott, 2001-2007).

La estética del *Glitch Art* ha sido presentada como compleja, punzante, difusa, fragmentada, lineal y repetitiva. Es una estética determinada por el medio. Pero también puede ser usada y alterada con intenciones concretas. Ant Scott convierte los datos numéricos de archivos basura o temporales de su propio PC en píxeles y luego, mediante un trabajo metódico, altera los colores de lo que aparece en pantalla:

No me interesa ningún significado o contexto asociados a los datos, mi interés principal es su aspecto. Me gusta cambiar los colores, que es la parte que más tiempo demanda, como equilibrar un audio mezclando, tirando hacia delante o empujando hacia el fondo¹ (SCOTT, 2009, p.20).

La intención última de Scott es puramente estética, lo admite sin tapujos y no duda en alterar la imagen obtenida, que además no es propiamente un *glitch*, en su búsqueda. Esto nos lleva a pensar que la estética del *glitch* ha llegado a imponerse como estructura formal aceptada en contextos artísticos que puede incluso ser emulada o falseada o quizás sea más adecuado afirmar que estas estéticas están ya tan asimiladas que forman parte del repertorio formal habitual de artistas contemporáneos.

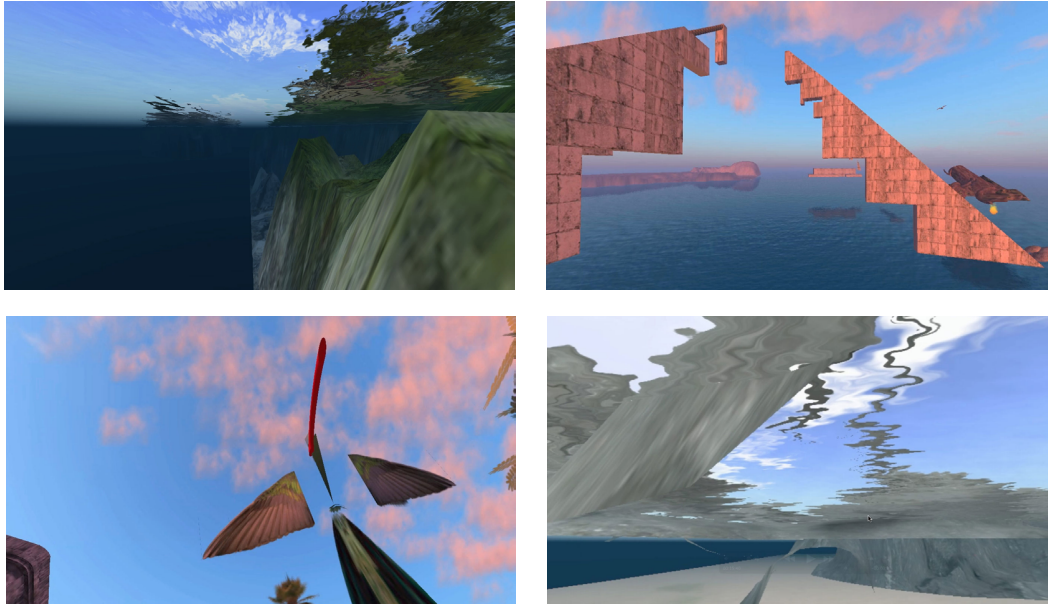
¹ El original: "I am not concerned with any meaning or context associated with the data, it's what's it looks like on the screen that is my primary concern. I like to change the colours, which is the most time consuming part, like equalizing an audio mix- bringing parts forward or pushing them into the background" (trad. por la autora).

Por otro lado los metaversos o espacios virtuales son también campo de trabajo y de búsqueda de fallos de los artistas del *Glitch Art*. Un metaverso es “un entorno inmersivo, tridimensional y virtual en el cual las personas pueden relacionarse entre sí social y económicamente, independientemente de su localización física” (BJORNSON, 2007, PÁRR. 2). Estos mundos suelen ser simulaciones de espacios reales si no existentes al menos posibles. Mary Flanagan en su obra *Borders* (2010) explora los límites de los metaversos porque es en sus fronteras donde suelen producirse fallos en la simulación en forma de imágenes dobles, mezcladas, duplicadas, flotantes etc. En su página web la artista describe la obra en los siguientes términos:

(*Borders*) es un documental de (...) paseos, realizados virtualmente en populares metaversos online. (...) Probando sus bordes se exponen rasgos inherentes y fallos de lo virtual. Pasear por estas zonas vírgenes te permite mirar más allá de fronteras mentales y físicas. En los mundos virtuales, propiedad de miles de jugadores, parece haber paisajes infinitos tan lejanos como el ojo puede ver que de alguna forma aparecen como lugares comunes. Sin embargo, se pueden encontrar, y caminar a través de, fronteras de propiedad invisibles que rompen la ilusión de un paisaje cohesionado. Siguiendo estas fronteras virtuales e invisibles que separan las posesiones de los jugadores, el caminante puede quedarse atascado en piedras, obligado a ir bajo agua o tambalearse en el borde del mundo – Exponiendo la naturaleza logarítmica del paisaje representado y los límites entre suscriptores o aquellos poseen propiedad virtual. Así, estos recorridos por los bordes dilatan los límites de la propiedad virtual y el modo en que afecta al comportamiento y al punto de vista cuando se tropieza con estas interrupciones en el paisaje infinito, exponiendo su naturaleza construida¹ (FLANAGAN, 2010, PÁRR. 3)

Estos errores digitales encontrados en los límites de los espacios virtuales de juegos colectivos además de mostrar la irrealidad de esos espacios son reflejos de situaciones reales de propiedad y fronteras, por lo que también funcionan como crítica de las situaciones fronterizas de realidad y de cómo esas fronteras se convierten en espacios erróneos desde un punto de vista social o político. Por lo tanto la utilización y muestra de un error virtual puede ser reflejo o metáfora de situaciones erróneas en la realidad y servir de puente o crítica en su uso, además de exponer la naturaleza construida de todos esos mundos virtuales y reales.

¹ El original: “[*Borders*] is vídeo documentation of a series of (...) walks, conducted virtually in popular, shared online multi-user worlds. (...) exposes inherent traits and glitches of the virtual by testing its edges. Walking through real wilderness leads one to see beyond the boundary(s) both mental and physical. In virtual worlds owned by thousands of players, there appear to be seamless landscapes as far as the eye can see, appearing to some extent as the “commons” of old. One can find, however, and walk along invisible boundaries of ownership, breaking up the illusion of a cohesive landscape. In following the invisible virtual property lines separating one player’s property from another, the walker may become stuck in stones, forced underwater or pushed teetering at the edge of the world –exposing the algorithmic nature of landscape rendering and the cut-off points between subscribers or those who have virtual ownership. Thus, this border-walk dwells on the limitations of virtual property ownership and the way in which behaviour and point of view are affected when intersecting with these invisible disruptions in the seamless world, exposing its constructed nature” (trad. por la autora).



Mary Flanagan, *Borders*, 2010.
 Imágenes digitales (capturas de pantalla).
 Cita visual literal (Flanagan, 2010).

En relación a esta última idea, a la muestra de la naturaleza construida de los mundos virtuales, Martín-Prada (2015) expone:

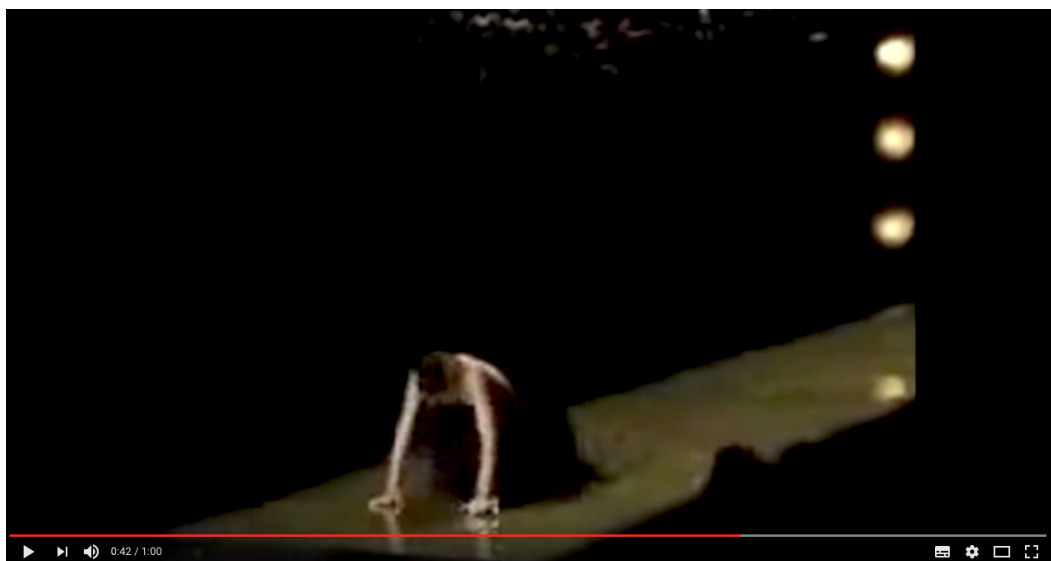
Puede que lo más interesante de estas indagaciones en torno al *glitch* o fallo informático radique en el hecho de que este conjunto de efectos visuales generados a consecuencia de errores del programa no sean representacionales, es decir, satisfactorias expresiones de esos mundos diseñados como simulación. Por el contrario, el error es el fallo del sistema de representación, lo que evidencia la propia estructura informática de esos entornos sintéticos o el indicio de su realidad como construcción basada en código. Así, podríamos afirmar que el *glitch*, la imagen del error, es lo más auténticamente <real> (por no ser una simulación de la realidad) que el programa de simulación de un mundo puede generar, esto es, la revelación de su propia realidad como sistema técnico (263-264).

Por lo tanto, estos fallos son considerados errores desde la perspectiva de la representación, no desde un fallo del sistema técnico. En este punto es importante recordar el comienzo de este capítulo en que se aclaró que un error lo es por estar juzgado desde unos criterios pre-establecidos y esto incluye a los errores virtuales que son aquellos preestablecidos como tales. Pero los mundos virtuales tienen límites, bordes en los que las imágenes producen desdoblamiento, pixelaciones, repeticiones, etc. si esto es un hecho, si es algo que realmente se espera dentro del funcionamiento de una máquina ¿por qué se considera un error? Porque se establecen desde el punto de vista de la simulación, de una representación no fidedigna

de la realidad, incluso aunque se trate de una realidad inventada, no desde el fallo técnico del sistema. Por lo tanto en este tipo de manifestaciones artísticas tan actuales y contemporáneas el error está relacionado con las formas de representación entendidas desde una perspectiva clásica tradicional. Es decir desde los parámetros de representación realista o, cuanto menos, creíble desde un punto de vista de su similitud con la realidad y no tanto con los fallos auténticos del sistema que estarían más representados en actuaciones como las vistas del colectivo Jodi o Johny Rogers.

Se puede concluir que hay al menos dos tipos de estéticas dentro de la considerada estética *glitch*: Aquella que surge como propia del error del sistema y aquella que surge como fallos en la representación de la realidad. Es decir, cada una de las estéticas estaría relacionada con unas de las posibilidades planteadas mediante la cita de Zuzulich al principio de este texto sobre el error: un fallo en el dispositivo técnico y un desvío del paradigma artístico clásico, en este caso representacional.

Pero el error en arte contemporáneo no es ámbito exclusivo del *Glitch Art*. Valga como ejemplo la obra *Glamour Girl* (2011), de Mariana Pierantoni. La pieza es un vídeo generado por montaje a partir de otros vídeos encontrados en la red que compila la documentación de caídas de modelos en pasarela. Como música de fondo suena la canción *Glamour Girl* de Chicks on Speed.



Mariana Pierantoni. *Glamour Girl*, 2011.
Impresión de pantalla del vídeo online en el canal youtube.
Cita visual literal (Pierantoni, 2011).

En *Glamour girl* (2011), vídeo de Mariana Pierantoni, la cuestión del error opera en diferentes estratos. Bellas mujeres que caen una y otra vez: su desequilibrio cuestiona, sin pretenderlo, un paradigma de perfección y distinción que se asienta, aun, en un ideal clásico de belleza. Por otra, las imágenes apropiadas por Pierantoni de la web y su circulación en YouTube, ponen en tensión la pretensión de perfección a la que tiende parte del universo digital (a partir de un sostenido aumento de la resolución de la imagen). Las imágenes de Pierantoni, en su pixelamiento, son portadoras de una fuerte carga irónica acentuada por la utilización de la banda sonora (ZUZULICH, 2011, p. 50).

Esta obra juega con el error desde varios enfoques: por un lado en cuanto a la calidad técnica de la pieza ya que los usuarios de *YouTube* a menudo cuelgan en la red vídeos caseros sin iluminación adecuada y realizados con móviles o cámaras con poca resolución. En un mundo, el tecnológico, donde la calidad técnica es paradigmática, esta falta de calidad podría considerarse errónea; y en un mundo, el artístico, donde la velocidad de mejora de los dispositivos tecnológicos afecta tanto las estéticas dominantes, también. No obstante en arte la adecuación intencional al mensaje o significado de la obra justifica este tipo de usos, que no son considerados errores. Pero si se presupone la necesidad de esta adecuación, es decir, en arte contemporáneo la falta de calidad técnica así como su exceso deben estar plenamente justificadas. Si no lo están se considera o una insuficiencia o un alarde innecesario, errores ambos. Errores surgidos a partir de los nuevos paradigmas artísticos, de las nuevos estándares que configuran el arte contemporáneo, como la presunción de una necesidad de adecuación técnica a la intencionalidad de la obra.

En cuanto a la temática, es claro que la caída de una modelo en pasarela es un error evidente en el proceso de exhibición en un desfile de moda, pero es también una metáfora crítica dentro de otro sistema paradigmático por excelencia: la belleza femenina. La belleza femenina viene marcada y condicionada históricamente por cánones configurados desde muchos ambientes y por muchos factores, entre los cuales el arte ha tenido un peso específico. Incluir estas caídas dentro de los contextos artísticos es una forma no solo de mostrar el fallo sino de cuestionarlo como error o más bien de cuestionar qué lo es. ¿Es un error que una mujer vestida y calzada de forma que pelagra su estabilidad se caiga? o ¿Está el error en el contexto que la viste y calza?

Esta obra, por consiguiente y otra vez, engloba los dos tipos de estética del error planteados anteriormente: la derivada de un fallo técnico y la derivada de una desviación de las estéticas clásicas. Aunque en el último caso la desviación es con respecto a la temática, no con respecto al sistema mismo y, además, la temática está referida tanto al mundo del arte como a la realidad mediante un juego metafórico y crítico.

En este mismo sentido pero desde un enfoque conceptual, podría presentarse también la obra de Ignasi Aballí, *Errorres (biografía)* (2001).

La serie *Errores* (Pruebas de impresora) resucita y da nueva vida a restos abandonados del universo tecnológico-productivo. (...) se postulan como síntomas elocuentes de la fiabilidad de la tecnología digital y del código binario en el que se sustenta gran parte del funcionamiento de los sistemas actuales. Nos evidencian señales de falla de la gran promesa tecnológica como sistema de progreso, el fracaso de los procesos de descodificación y de recodificación de la información a través de las interfaces entre sistemas diversos y a veces incompatibles con una consecuente intrascendencia de contenidos, además de delatar su obsolescencia como estrategia de especulación económica. A nivel plástico, son obras que reflexionan sobre una sociedad sometida a los valores estéticos de los sistemas productivos y a los arquetipos visuales de un consumo compulsivo y opulento, convirtiéndose (irónicamente) en bellos objetos dignos de ser representados. Signos y trazas de las imperfecciones y de los errores de los sistemas tecnológicos actuales como formas de abstracción contemporánea (MASSIMO, 2017, p. 141).



1. Ignasi Aballí. *Errores (Varios I)*, 2007. Impresión digital 90 x 120 cm.
 2. Ignasi Aballí. *Errores (Varios II)*, 2008. Impresión digital 90 x 120 cm.
 3. Ignasi Aballí. *Errores (Pruebas de impresora I)*, 2007. Impresión digital 90x120 cm.
 4. Ignasi Aballí. *Errores (Pruebas de impresora II)*, 2008. Impresión digital 90x120 cm.
- Cita visual literal (Aballí, 2001-2008).

Esta cita plantea otra vez los dos enfoques analizados en este trabajo. Por un lado el fallo técnico y sus implicaciones conceptuales y críticas en este caso referidos a la propia tecnología, su uso y su durabilidad. Y por otro lado los paradigmas artísticos, desde la crítica a los valores estéticos derivados de la sociedad que produce, demanda y consume esa tecnología. Pero Aballí en esta obra presenta una novedad dada por el hecho de que en la crítica a los valores estéticos establecidos ya forman parte de estos valores las estéticas del *Glitch Art*. Es decir se presupone que la estética derivada del fallo informático ya conforma cánones y estándares suficientes como para considerarse establecidos y, como valores establecidos, son criticables. Aballí además cuestiona la estética del error o fallo informático mediante su uso, generando un loop conceptual repetitivo en el que el artista critica las mismas herramientas que usa.

La presentación del error cómo forma de crítica ante diferentes aspectos de la realidad es por lo tanto una forma de representación artística contemporánea. Se muestran las fallas del sistema, cualesquiera que estas y este sea, para cuestionarlo. Este uso del error en arte pone de manifiesto los azares de la vida real en forma de fallos que intervienen y condicionan la estética y significación resultantes. Hay error en la vida real, en relación por supuesto a unos criterios estándares, establecidos y aceptados mayoritariamente, y el artista busca y selecciona estos errores con intención generalmente crítica. Es el uso del error como temática en arte.

En resumen:

El error en arte no existe por el hecho de que al ser admitido e incluso provocado en los procesos artísticos se modifica su naturaleza. Un error que es perseguido, buscado, producido o generado no es un error. Además, el arte contemporáneo se caracteriza por su flexibilidad y libertad por lo que no se pueden establecer criterios a partir de los cuales definir errores. En cuanto el error entra a formar parte de los procesos artísticos deja de serlo. Puede, como el accidente, incluir relaciones con lo aleatorio o lo imprevisible y remitir a ellas, pero deja de ser un error en cuanto es producido de forma intencionada.

El arte puede utilizar errores de la vida real como temática para su producción y solamente en este caso se puede hablar de error propiamente dicho. Es decir un error cometido por equivocación en una idea, proceso o resultado no artísticos e incluidos en arte como tema. El incluirlo como tema no modifica su naturaleza, sigue siendo, o al menos siendo considerado, un error en el mundo real.

Un error convertido en herramienta artística no solo es producido intencionadamente (lo que anula su naturaleza errónea) sino que lo es de forma repetida, por lo que acaba por generar nuevos estándares y criterios y estableciéndolos dentro del campo en el que inicialmente fue un error. Cuando esto ocurre, cuando el error es asimilado como proceso artístico y la estética que produce buscada como resultado, se establecen nuevos criterios de producción y, por lo tanto, el desvío sobre estos nuevos criterios genera un nuevo tipo de error en un ciclo que podría considerarse infinito.

Un mes y cuarenta gomas

En 1953 Rauschenberg le pidió a Willem de Koonig, un pintor expresionista abstracto que él admiraba, un dibujo para borrarlo. De Kooning accedió, seleccionando uno que pensó sería particularmente difícil de borrar. Rauschenberg anunció que le había llevado un mes y alrededor de cuarenta gomas terminar el trabajo. Guardó el dibujo borrado en su estudio durante dos años. En 1955, cuando lo invitaron a enviar una obra a la exposición en la Elinor Poindexter Galley, Jasper Johns lo convenció para enviarlo. Jones lo enmarcó con un marco dorado e hizo la inscripción que ha en la obra¹ (MUSEOOFMODERMART, 2017, PARR. 1)

Esta historia produjo una obra idónea para introducir el asunto a tratar en este capítulo: La apertura de una obra de arte como forma de azar. La relación entre apertura y azar es obligada ya que toda obra de arte por el hecho de existir tiene un devenir, una vida propia, y una relación con los espectadores que la interpretan según su propia subjetividad. Toda obra es abierta pues queda expuesta al azar de su existencia y al azar de sus posibles interpretaciones. Por un lado, una obra abierta es aquella que debe ser concluida por el espectador, generalmente desde un punto conceptual, en el proceso de la experiencia estética, como parte de ella. Dependiendo del tipo de obra de la que se trate esta apertura puede ser mayor o menor pudiendo llegar incluso al extremo de que el espectador deba completar la obra materialmente. Por otro lado, la existencia física de la obra como la de cualquier cosa en este mundo está expuesta al azar de su propia vida, de su envejecimiento, de su destrucción (rápida o lentamente el final de la obra también llega). En resumen, la obra de arte no está concluida cuando el artista la presenta como tal, aún necesita ser completada por el espectador y participar de su propia existencia.

¹ El original: "In 1953, Rauschenberg asked artist Willem de Kooning, an Abstract Expressionist painter whom he admired, for a drawing to erase. De Kooning agreed, selecting a drawing that he thought would be particularly difficult to rub out. Rauschenberg claimed that it took him a month, and about 40 erasers, to complete the job. He kept the erased drawing in his studio for two years. In 1955, when he was invited to submit a drawing to show at the Elinor Poindexter Gallery, Jasper Johns persuaded him to exhibit it. Johns placed the drawing in a gold frame and produced the work's inscription" (trad. por la autora).



Robert Rauschenberg. *Erased de Kooning Drawing*, 1953.
Restos de dibujo sobre papel con placa y marco dorado.
64.14 cm x 55.25 cm x 1.27 cm.
Cita visual literal [Sfmoma.org, 2013].

Ante este tema es obligado referenciar a Umberto Eco (1992) y su texto *Obra abierta* en la que el autor hace un estudio exhaustivo de las formas y los significados de la apertura de la obra:

En estética, en efecto, se ha discutido sobre la “definitividad” y sobre la “apertura” de una obra de arte; y estos dos términos se refieren a una dialéctica que todos esperamos y que a menudo estamos dispuestos a definir: es decir, una obra de arte es un objeto producido por un autor que organiza una trama de efectos comunicativos de modo que cada posible usuario pueda comprender (a través del juego de respuestas a la configuración de efectos sentida como estímulo por la sensibilidad y por la inteligencia) la obra misma, la forma originaria imaginada por el autor. En tal sentido, el autor produce una forma conclusa en sí misma con el deseo de que tal forma sea comprendida y disfrutada como él la ha producido; no obstante, en el acto de reacción a la trama de los estímulos y de comprensión de su relación, cada usuario tiene una concreta situación existencial, una sensibilidad particularmente condicionada, determinada cultura, gustos, propensiones, prejuicios personales, de modo que la comprensión de la forma originaria se lleva a cabo según determinada perspectiva individual. En el fondo, la forma es estéticamente válida en la medida en que puede ser vista y comprendida según múltiples perspectivas, manifestando una riqueza de aspectos y de resonancias sin dejar nunca de ser ella misma (un cartel que indica una calle, en cambio, puede ser visto sin posibilidad de duda en un solo sentido; y, si se transfigura en cualquier fantasiosa interpretación, deja de ser aquel cartel indicador con ese particular significado). En tal sentido, pues, una obra de arte, forma completa y cerrada en su perfección de organismo perfectamente calibrado, es asimismo abierta, posibilidad de ser interpretada de mil modos diversos sin que su irreproducible singularidad resulte por ello alterada (p. 33).

Queda así por tanto definido el concepto de apertura de una obra como el margen de construcción dejado al espectador para completarla desde su subjetividad. En su texto Eco declara que toda obra de arte goza de esta característica por el hecho de serlo, pero aclara que hay obras que hacen de esta apertura su tema o su característica principal, llegando la apertura a ser rasgo característico de la madurez de un artista: “en vez de sufrir la “apertura” como dato de hecho inevitable, la elige como programa productivo e incluso ofrece su obra para promover la máxima apertura posible” (Eco, 1992, p. 34). Es decir, la apertura y el azar que de ella se deriva son recursos utilizados y buscados en arte contemporáneo.

Pero volvamos a la obra que inició este estudio y a su fantástica historia. De Kooning dibuja y produce una obra abierta hasta donde lo fuera y Rauschengberg se la pide para borrarla. En el vídeo *borrado.avi* (2012) un Rauschengbergya mayor explica sus motivaciones para hacer lo que hizo. Sus palabras niegan intención crítica ante el expresionismo abstracto, niegan un acto de vandalismo y niegan que fuese una payasada (como se ha dado a entender). Nada de eso, los motivos de Rauschengberg fueron artísticos, poéticos. Según él a de Kooning no le

gustó la idea, pero aceptó (2012), consciente probablemente del valor artístico del gesto. Un mes y cuarenta gomas después, el dibujo estaba borrado. La fisicidad de la obra fue alterada y con ello su vida, su significado, su concepto y su apertura. Con un acto de apertura la obra ganó en apertura. ¿Por qué?, ¿en que consiste? ¿como se aprecia la apertura de una obra? Para contestar estas preguntas volvemos a remitir a Umberto Eco (1992):

La teoría de la información, en sus formulaciones a nivel matemático (...) nos habla de una diferencia radical entre “significado” e “información”. El significado de un mensaje (y es mensaje comunicativo también la configuración pictórica que precisamente no comunica referencias semánticas, sino una suma dada de relaciones formales perceptibles entre sus elementos) se establece en proporción al orden, a lo convencional y, por tanto, a la “redundancia” de la estructura. El significado es tanto más claro e inequívoco cuanto más me atengo a reglas de probabilidad, a leyes de organización prefijadas y reiteradas a través de la repetición de los elementos previsibles. Recíprocamente, cuanto más improbable se hace la estructura, ambigua, imprevisible, desordenada, tanto más aumenta la información. Información entendida, por tanto, como posibilidad informativa, inactividad de órdenes posibles.

En ciertas condiciones de comunicación se persiguen el *significado*, el *orden*, la *obviedad*; es el caso de la comunicación de uso práctico, desde la letra al símbolo visual de señalización de tráfico, que apuntan a ser comprendidos unívocamente sin posibilidad de equívocos ni interpretaciones personales. En otros casos, en cambio, se persigue el valor *información*, la riqueza no reducida de posibles significados. Es éste el caso de la comunicación artística y del efecto estético, que una búsqueda en clave de información ayuda a explicar, sin fundamentarlo, por lo demás, definitivamente (p.94).

En lo relativo al dibujo de De Kooning es evidente que la obra ganó en información, aunque perdió significado específico. Al ver la obra de Rauschengberg si no se está informado del proceso las dudas, planteamientos e interrogantes que surgen son inmensas. Tras conocer las características de su producción la obra permanece abierta al espectador que intenta evocar mentalmente un dibujo de De Kooning, las posibilidades que se abren en su mente son casi infinitas. No es, evidentemente, ninguno de los dibujos que se conozca del autor, pues esos existen, no fueron borrados, pero no sabe como era exactamente. Un mundo de posibilidad, de información, abierto ante nosotros.

Y allí estaba el dibujo borrado, en el estudio de Rauschengberg. Allí estuvo dos años, hasta que Jasper Johns intervino en 1955, preparó el dibujo para su exposición y montó una plaquita en la que decía “Erased de Kooning drawing. Robert Rauschembert.1953”. Fue gracias a Jasper Johns que la obra se convirtió en tal al ser incluida en los circuitos artísticos y poder completarse desde la subjetividad del espectador. Es necesario que la obra exista y se exponga, persista, para que pueda generar esos juegos de significación e información:

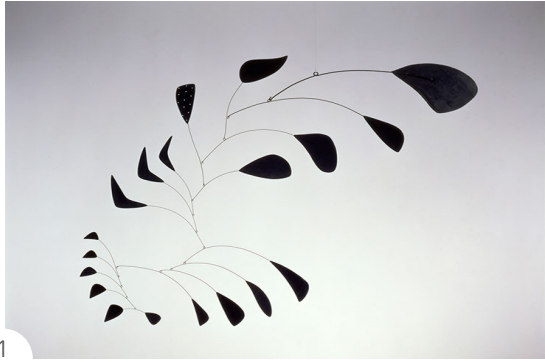
Así, en la dialéctica entre obra y apertura, la persistencia de la obra es garantía de las posibilidades comunicativas y, al mismo tiempo, de las posibilidades de fruición estética. Los dos valores se implican y están íntimamente vinculados (mientras en un mensaje convencional, en una señal en una carretera, subsiste el hecho comunicativo sin el hecho estético, de modo que la comunicación se consuma al captar el referente, tampoco se nos induce a volver al signo para gozar en lo vivo de la materia organizada la eficacia de la comunicación adquirida). La apertura, por su parte, es garantía de un tipo de goce particularmente rico y sorprendente que persigue nuestra civilización como un valor entre los más preciosos, puesto que todos los datos de nuestra cultura nos llevan a concebir, sentir y, por consiguiente, ver el mundo según la categoría de la posibilidad (Eco, 1992, p. 101).

Por tanto, es esta apertura, este juego de posibilidades, esta forma de azar, lo que diferencia al arte de otras formas de comunicación y lo que garantiza el goce estético.

En cualquier caso, Eco (1992) admite la apertura como característica esencial de cualquier obra de arte de cualquier tiempo y establece lo que denomina segunda apertura, característica del arte contemporáneo, cuando la intención del autor de generar ambigüedad en los significados es manifiesta (pp. 57-59).

Eco (1992) propone las denominadas “obras en movimiento” (p. 38), con Calder (1898-1976) como ejemplo y las describe como “estructuras elementales que poseen precisamente la capacidad de moverse en el aire, asumiendo disposiciones espaciales diversas, creando continuamente el propio espacio y las propias dimensiones” (p. 38) y explica como al relacionar su movimiento con las posición y perspectiva del espectador nunca deben darse dos lecturas iguales, es decir, las posibilidades en la percepción son infinitas (pp. 89-91). Este tipo de obras estarían dentro de las que según Jesús Rubio Lapaz (2010) desarrollan un dinamismo interno, una intensificación del movimiento propio que hace que la obra cambie a medida que se observa (2010, p. 56). Pongamos por ejemplo *Vertical Foliage* (1941). Comparemos ahora esta pieza con *Constellations* (1943), del mismo Calder perteneciente a su serie *Stables*. *Constellations* es una obra de estética parecida a los móviles pero es una escultura fija por lo que requiere del movimiento obligado del espectador para generar la apertura, el cambio. La belleza con que el propio Calder lo explica es desveladora: “El *mobile* tiene movimiento por i mismo, mientras que el *stabile* vuelve a la vieja idea pictórica de movimiento implícito. Con un *stabile* necesitas andar alrededor o a través de él, un *mobile* baila frente a ti”¹ (CALDER, 1962, RESP. 13).

1 El original: “the mobile has actual movement in itself, while the stabile is back at the old painting idea of implied movement. You have to walk around a stabile or through it, a mobile dances in front of you” (trad. por la autora).



1



2

1. Alexander Calder. *Vertical Foliage*, 1941.
Lámina de metal, alambre y pintura. 1359 x 1676 mm.
Cita visual literal (Christies.com, 2015)

2. A. Calder, *Constellation avec cadran solaire*, 1943.
Madera pintada y alambre. 62 x 72,5 x 40 cm.
Cita visual literal (Calder, 1943).

3. A. Calder *The Tree*, 1966. Fondation Beyeler.
Acero pintado.
Cita visual literal (Arttrav.com, 2012).



3

Por otro lado, a veces Calder diseñaba móviles que respondían a fuerzas o energías externas:

He hecho algunos trabajos para el aire libre: todos reaccionan ante el viento, y son como veleros en el sentido de que reaccionan mejor a una determinada clase de brisa. Es imposible hacer una obra que funcione con todos los tipos de viento¹ (CALDER, 1937, PARR.7).

En el caso de la cita propuesta la energía o fuerza externa era el viento y, como el propio autor explica, la obra debía adaptarse al tipo de brisa que iba a soportar, a sus condiciones externas para poder funcionar adecuadamente. No obstante, incluso los móviles de Calder que se mueven por inercia propia necesitan un aporte de energía para empezar a modo de pequeño impulso dado generalmente a mano por la persona que lo instala. Algo tan nimio como dar un pequeño impulso a la pieza para que empiece a moverse puede llegar a ser motivo de necesidad de explicación por parte del artista que tiende a controlar hasta los últimos detalles en la ejecución e instalación de sus obras:

¹ El original: "I have made a number of things for the open air: all of them react to the wind, and are like a sailing vessel in that they react best to one kind of breeze. It is impossible to make a thing work with every kind of wind" (trad. por la autora).

Durante su manipulación, a saber, ponerlos en movimiento mediante un toque con la mano, hay que considerar la dirección en la que el objeto está diseñado para moverse, por la inercia de la masa relacionada. Quizás sea necesario estar familiarizado con al menos ese tipo de *mobile* para decidir la dirección en que mejor se mueve, pero una simple mirada debería ser suficiente para estimar la inercia de varias masas. Un pequeño impulso, como si uno estuviera moviendo un bote, es casi infalible. En cualquier caso, delicadeza es la palabra¹ (CALDER, 1943, ÚLTIMO PÁRR.)

Aunque estas obras gozan de un dinamismo interno propio siempre hay factores externos que intervienen, que no forman parte de la obra y que se pueden controlar, o no, hasta cierto grado. Esta posibilidad, la acción del contexto en la obra también puede ser llevada a su extremo como intención estética formal y conceptual, generando un tipo de obras que entrarían dentro de lo que Jesús Rubio- Lapaz (2010) considera obras con dinamismo externo “que no tiene un movimiento interno, pero cuya variabilidad significativa depende de la incidencia de factores espacio-temporales externos, que no obstante acaban integrándose como formas significativas que la hacen modificarse y variar” (P. 56). Proponemos como ejemplo de este tipo de dinamismo externo la obra de Hans Haacke (1936) *Condensation Cube* (1963).

La obra consiste en un cubo transparente de metacrilato que contiene agua. Debido a la diferencia de temperatura entre el interior y el exterior, el agua se condensa formando vapor y gotas que se desplazan por las paredes del cubo y adoptan distintas formas (MACBA.CAT, SF. PARR.2).

Los dibujos y patrones que el agua genera en las paredes del cubo son imprevisibles, cambiantes y aleatorios. Mediante este sistema Haacke pone de manifiesto la interacción entre obra de arte y su contexto. El sistema que parece simple dista mucho de serlo. Mark Jarzombek (2005) en su ensayo sobre el cubo de condensación de Haacke aclara que los museos y salas de exposiciones mantienen artificialmente unas condiciones de humedad y temperatura específicas. Para ello cuentan con un sistema compuesto por humidificadores y deshumidificadores que actúan alternativamente en función de las lecturas de la humedad relativa del ambiente, así como de aires acondicionados y calefacciones que mantienen la temperatura. De esta forma los niveles de temperatura y humedad de los museos se mantienen estables veinticuatro horas al día, siete días a la semana. Y el cubo de Haacke está específicamente diseñado para responder a estas condiciones museísticas. El cubo es una obra de arte que interacciona con su contexto siempre y cuando sea expuesto en un ambiente artístico, un museo, pero deja de serlo si lo sacas de este contexto, pues sin las condiciones necesarias es solo un cubo de plexiglás con un poco de agua (JARZOMBEC 2005).

¹ El original: “In their handling, i.e. setting them in motion by a touch of the hand, consideration should be had for the direction in which the object is designed to move, and for the inertia of the mass involved. Perhaps it is necessary to be fairly familiar with at least that type of mobile in order to decide upon the direction in which it will best move, but a simple glance should be sufficient to estimate the inertia of the various masses. A slow gentle impulse, as though one were moving a barge is almost infallible. In any case, gentle is the word” (trad. por la autora).

El estudio de Jarxomberk va más allá y plantea que los visitantes del museo alteran estas condiciones ambientales al aumentar la temperatura ambiente. Si el cubo se encuentra rodeado de demasiada gente, podría también dejar de funcionar (2005). Según Jarxomberk todos estos juegos de equilibrios físicos sutiles son una crítica a un sistema artístico, el contemporáneo, que se mantiene de forma artificial. Además las condiciones de temperatura y humedad que necesitan las obras para no deteriorarse son en general nocivas para los edificios que las contienen. Metafóricamente todas las artificialidades que mantienen el sistema del arte contemporáneo a la vez lo destruyen. Estas paradojas son puestas de manifiesto por Haacke a través de su cubo hermético (hermético como los edificios que los contienen), un cubo que funciona casi a control remoto. El texto de Jarzombek termina con la siguiente conclusión:

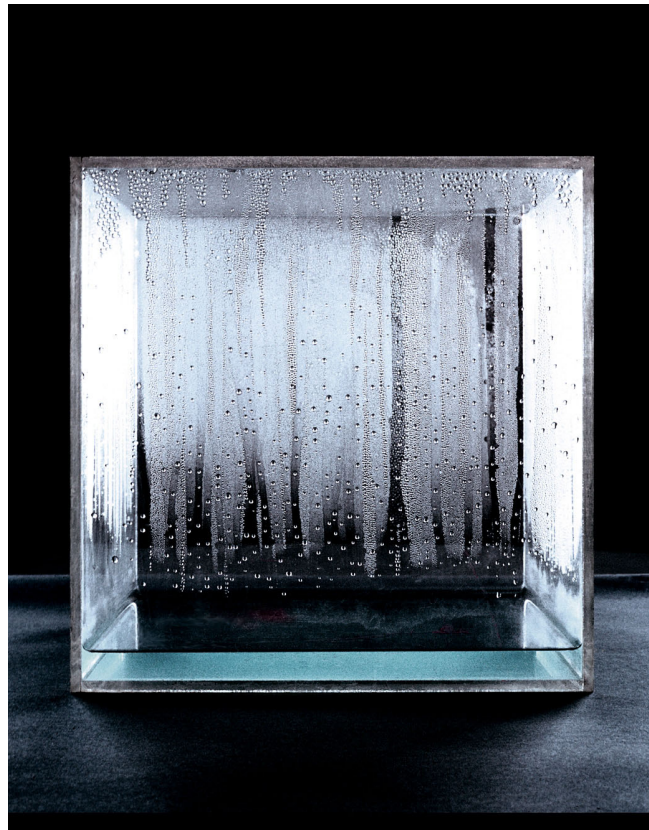
The condensation Cube funciona por que explica la separación de la naturaleza de si misma como algo que es absolutamente natural y absolutamente artificial. Respeto y viola las leyes naturales, explorando el paso de lo natural a lo social y viceversa¹ (JARZOMBEEK, 2005, 105).

Lo que en principio parece un juego de azar simple basado en una ley física y dejado a su devenir aleatorio se convierte en un sutil juego controlado de artificialidades que se mantienen dentro de un sistema, el mundo del arte, igualmente artificial, para poner de manifiesto precisamente esta artificialidad. La obra genera todos estos significados gracias al dinamismo externo que le permite reaccionar a las condiciones prefijadas. Prefijadas y estables aunque solo hasta cierto límite. Recordemos el juego establecido por la interacción directa con el espectador. La simple presencia física del público altera las condiciones ambientales de la sala y por tanto la apariencia del cubo, cuya estética siempre es aleatoria.

La interacción del espectador con la obra de arte como forma de dinamismo externo que afecta a la obra, y por tanto de apertura y de azar, puede ser también llevada a sus máximas consecuencias mediante la generación de obras inconclusas o interactivas. Una obra inconclusa o interactiva es aquella que deja de ser un objeto para ser un proceso llevado a cabo por el espectador, la obra reacciona ante dicho proceso, se modifica a si misma y modifica el contexto (GERE, 2007)

Para estudiar el tema de arte interactivo o hecho a partir de instrucciones empecemos por tratar los dibujos murales de Sol LeWitt (1928-2007). LeWitt realizó su primer mural en la galería Paula Cooper de Nueva York en el año 1968, en una exposición colectiva comisariada por Luci Lippard. A partir de ahí este tipo de murales serían centrales en su práctica artística. A lo largo de casi cuarenta años el artista diseñó las instrucciones para más de 1200 piezas la mayoría de las cuales han sido ya realizados (WEIL, 2015).

¹ El original: "The Condensation Cube works because it explicates nature's departure from itself as something that is simultaneously absolutely natural and absolutely artificial. It respects and violates nature's legality, scanning a passage from nature to society and back again" (trad. por la autora).



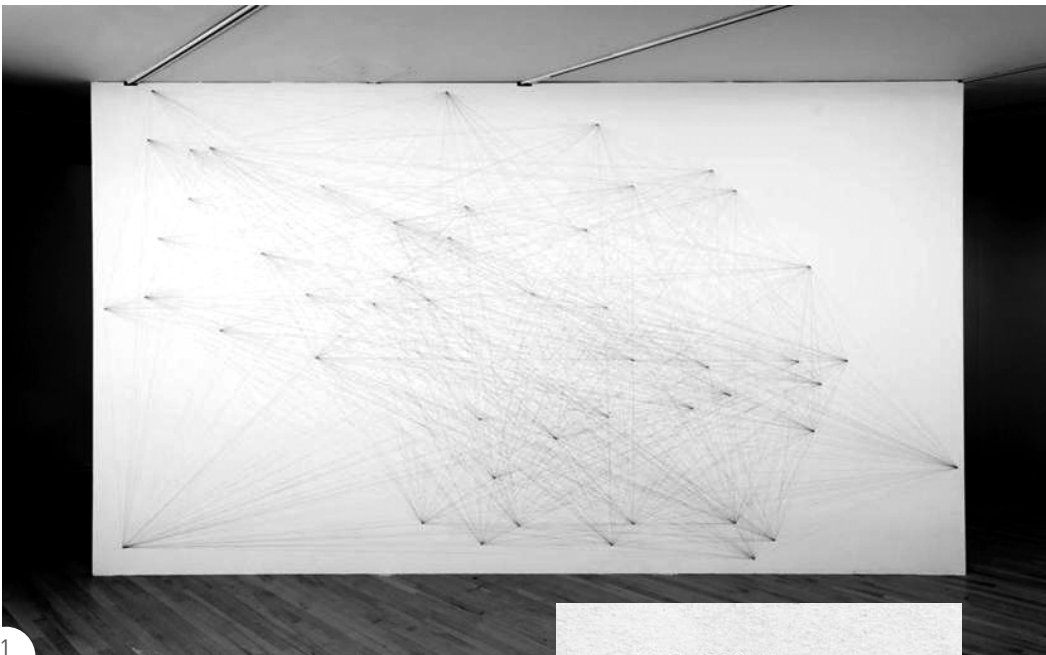
Hans Haacke. *Condensation Cube*. 1965 (2006) (2013)
 Plexiglass y agua. 76 x 76 x 76 cm.
 Cita visual literal (Macba.cat, sf.).

Sol LeWitt, como artista conceptual que era, sostuvo que el valor artístico se asentaba en la idea de la obra y restaba importancia a la realización física de la misma. En principio, los murales para los que diseñó las instrucciones podían ser realizados por cualquiera y adaptarse a los espacios y tiempos en los que se materializaran.

Son derivados de la aleatoriedad que evolucionan a partir de patrones y estructuras seriadas que a menudo implican caos y se forman desde él. Cada uno comienza como un documento que es la Obra de Arte esperando a ser realizada visualmente. Cada estructura crea una elocuente realidad que puede ser fácilmente repetida y produce una solución esencialmente consistente, determinada por variables de localización¹ (HOGAN 2015, 19).

¹ El original: "Often embracing, and formed from within, implied chaos, they are derivatives of random, evolving patterns and serial structure. Each begins as a document that is the Art Work waiting to be realized visually. Each structure creates an eloquent reality that can be easily repeated and provides a consistent essence of the solution, determined by the variables of location" (trad. por la autora).

La introducción del azar en la obra de LeWitt va más allá de su apertura ya que solía generar diseños aleatorios, que generalmente dirigían su intención a potenciar la segunda apertura. Pongamos como ejemplo *Wall Drawing # 118* “50 Random points all connected by straight lines”. Las instrucciones para realizar este mural son simples, hay que dibujar 50 puntos aleatoriamente en una pared y unirlos todos mediante líneas rectas. Las instrucciones hacen que la pieza se construya en base al azar de los puntos aleatorios y genera murales que siguiendo fielmente las mismas instrucciones son siempre diferentes (HOGAN, 2015, 19).



1

En 1971 Sol LeWitt visitó la facultad el School of the Museum of Fine Arts de Boston y en vez de dar una conferencia como estaba previsto realizó un mural colaborativo con los alumnos. La figura 2 muestra las instrucciones tal y como fueron presentadas aquel día (Russeth, 2012). La figura 1 muestra una re-dibujado del mural en la Barbara and Steven Grossman Gallery, dibujado por Jesse Good, dibujante jefe del LeWitt State en 2012.

1. Sol LeWitt. *Wall Drawing # 118* “50 Random points all connected by straight lines”, 2012. Barbara and Steven Grossman Gallery Cita visual literal (Bouret, 2012)

2. Reproducción de las instrucciones de *Wall Drawing # 118* “50 Random points all connected by straight lines”, Cita visual literal (Russeth, 2012a).

**WALL DRAWING
BOSTON MUSEUM**

**On a wall surface, any
continuous stretch of wall,
using a hard pencil, place
fifty points at random.
The points should be evenly
distributed over the area
of the wall. All of the
points should be connected
by straight lines.**

SOL LEWITT
Wall drawing, Boston Museum
Pencil

2

Este ejemplo presenta un alto grado de apertura en cuanto a la realización de un diseño basado en instrucciones siendo totalmente adaptable al espacio y al tiempo de realización así como a la subjetividad de los dibujantes. Mediante este tipo de obra abierta LeWitt mantiene también la intención sobre la apertura de la vida misma de la obra, que veremos más adelante, ya que al no fijar un espacio y un lugar para sus creaciones, el devenir de sus obras va adaptándose a los tiempos y adecuándose a cada momento. Benjamin Weil (2015) plantea ideas interesantes relativas a las dos formas de apertura presentes en los murales de LeWitt, la subjetividad del dibujante y la capacidad de adaptación a diferentes tiempos y espacios:

Con los murales Sol LeWitt estableció una forma de arte que era a la vez efímero y permanente, ya que podrían ser borrados ilimitadamente y reinstalados en cualquier pared cuyo tamaño permitiese el desarrollo de las instrucciones. Al principio, Sol LeWitt se mostraba poco preocupado por las condiciones de presentación. Sin embargo, con el tiempo, empezó a desarrollar un sistema que asegurara que los murales sería instalados adecuadamente en paredes bien preparadas, por buenos dibujantes: lo que se convirtió en una forma de mejorar los sistemas del artista, explorando técnicas para la preparación de las paredes e investigando materiales. A la fecha, el esfuerzo continúa y las técnicas de ejecución de los trabajos siguen evolucionando.

Estos dibujantes se convirtieron en una serie de colaboradores clave, generalmente ayudados por otros artistas menos cualificados que se unían al grupo principal. Hoy, muchos de ellos instalan los murales del artista sin haber nunca trabajado con él; también continúan enseñando a otros. A medida que pasa el tiempo, los primeros asistentes se retiran, la conexión con Sol LeWitt es cada vez más tenue, pero no así con su trabajo. Si el sistema consigue superar el paso del tiempo, Sol LeWitt habrá establecido un sistema totalmente nuevo en el campo del arte contemporáneo. La obra se mantendrá viva a través de las habilidades de los dibujantes mientras es reinstalado y borrado una y otra vez desafiando cualquier forma de fetichismo¹ (WEIL, 2015, p. 1).

1 El original: "With the Wall drawing, Sol LeWitt established an art form that was both ephemeral and permanent, in that it could be endlessly erased and then re-installed on any wall, as long as its size enabled the carrying out of the instructions. In early stages in the development of this bod of work, Sol LewWitt showed less concerns about the conditions of presentation. However, as time elapsed, he started engineering a system, so as to ensure that the drawings would be properly installed on well-prepared walls, by good draftsmen: these in turn became key in helping the artist improver the system, exploring manners to better the wall preparation, and searching better materials. To date, this effort continues, and the technique of execution of the works keeps evolving.

This crew of draftsmen became a set of key collaborators, often assisted by lesser skilled artists, some of whom would eventually join the core team. Today, many of those women and me install the work of the artist without having ever worked with him; they also keep teaching others. As time passes, and the assistants of the early times retire, the link to Sol LeWitt becomes ever more tenuous, but the on to his work has not. Should the system prove to withstand the passing of time, Sol LeWitt will have managed to establish an entirely new practice in the field of contemporary art. It is indeed through the skills of those draftsmen that the work will keep alive, as it is reinstalled an erased, again and again, defying any form of fetishization" (trad. por la autora).

Weil (2015) compara este sistema con la tradición japonesa de reconstrucción de templos sintoístas como forma de celebración de la no permanencia de todo lo que existe (p 1). Otras conexiones con técnicas artísticas antiguas se establece con el arte mural musulmán, en que los diseños realizados por los grandes maestros se pasaban entre los artesanos especializados en adaptarlos y dibujarlos en los espacios correspondientes, o el sistema de cartones por el que se transmitían, copiaban y ejecutaban murales barrocos.

En el caso de LeWitt la realización de los murales se establece desde un control riguroso de los métodos técnicos de materialización e incluso de preparación de los espacios donde van a instalarse, habiéndose generado una escuela que investiga las posibilidades de mejora en la ejecución y la enseñanza de las técnicas, lo que no deja de ser paradójico si tenemos en cuenta que se trata de arte conceptual, es decir ese tipo de arte basado en la idea, no tanto en la realización técnica de la misma. Estos murales son realizados por dibujantes contratados y enseñados para seguir las instrucciones y generar la obra dentro de unos márgenes y unos estándares de calidad en su materialización. Los estándares están fijados y los espectadores no intervienen en el proceso, encuentran la obra ya materializada y expuesta, su participación es perceptiva, sin interacción material.

Generar instrucciones para la creación de obras por parte de espectadores y público en general es pues el siguiente paso en la apertura de las obras con instrucciones. Proponemos como ejemplo a Yoko Ono (1933-) que fue pionera en la realización de obras conceptuales poéticas. Su libro *Grapefruit* (1970) es un libro de instrucciones artísticas para la realización tanto de pinturas como de otro tipo de propuestas.

A continuación podemos leer las instrucciones tal cual aparecen en *Grapefruit* para la obra: *Shoot 100 panes of glass* (1966 fall). Esta pieza ha sido deliberadamente seleccionada para establecer conexiones con reflexiones anteriores en este trabajo, concretamente con el apartado *¿Quién rompió el vidrio?:*

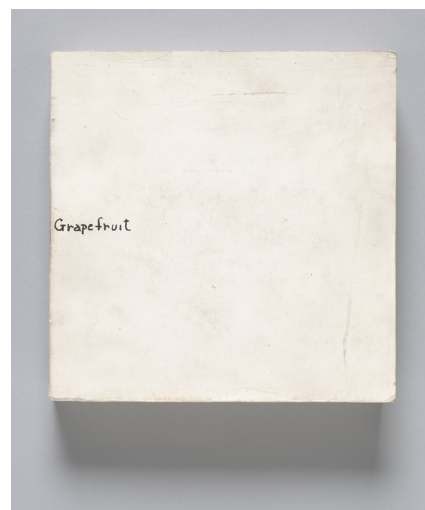
SHOOT 100 PANES OF GLASS

When a person hurts you badly,
line up 100 panes of glass in
the field and shoot a bullet
through it.

Take a copy of a map made by
the crack on each glass and
send a map a day for 100 days
to the person who has hurt you.

1966 fall

Yoko Ono, *Grapefruit*, 1964. Libro de artista.
Dimensiones cerrado: (13.8 x 13.8 x 3.2 cm).
Cita visual literal (Moma.org, sf.).



Esta es la última de las instrucciones que aparece en el libro. El valor artístico y poético del texto es inherente al mismo independientemente de si la obra llega a ser realizada siguiendo las instrucciones expresadas, por lo que tiene su propia apertura. No obstante la segunda apertura como posible existe. La obra admite la posibilidad de su realización por parte de cualquier persona sin necesidad de formación artística y en cualquier momento y lugar. Esta posibilidad es muy abierta a su vez, los resultados pueden ser tan aleatorios y variables que casi escapan al imaginar.

Grapefruit es una colección de instrucciones realizada entre 1953 y 1964 y compilada en la forma de un libro de artista. Los textos varían desde lo posible a lo improbable, frecuentemente confiando en la imaginación del espectador para completar las instrucciones. Por ejemplo, *Smell Piece II (1962, winter)* pide al espectador que envíe un olor a la luna. Mientras que *City Piece (1963 autumn)* da instrucciones más literales: “pisa en todos los charcos de la ciudad”. La idea de que unas instrucciones abiertas constituyesen una obra de arte era una noción radical en aquel entonces; cuestionaba la autoría del artista como creador único del trabajo y retaba la idea de que el objeto de arte material era necesariamente el resultado de un proceso creativo. Si realizar las instrucciones “abrillanta una naranja” era arte, entonces ¿qué no lo era?. Ono creó un trabajo que existía únicamente como colección de ideas para ser imaginadas y acciones potenciales para ser realizadas. Es una obra para la gente, para ser realizadas por la gente¹ (GRAHAM, 2015, PARR.2).

La concepción de las instrucciones es abierta y está pensada para generar respuestas múltiples y tan ambiguas que muchas de ellas parecen irrealizables a no ser que se interpreten simbólicamente o metafóricamente con total libertad, lo que aumenta la apertura y el nivel de azar y aleatoriedad que esto implica. *Grapefruit* es un libro con instrucciones escritas para ser realizadas física o metafóricamente por lectores anónimos en sus espacios vitales. Existe un grado de intimidad absoluta en este concepto. No es un arte pensado para la exposición de los resultados una vez realizados. La experiencia estética se da en el momento de la lectura, de interpretación de los textos y de respuesta creativa ante ellos. Los resultados materiales, anónimos y desconocidos, no entran dentro de los circuitos habituales del arte.

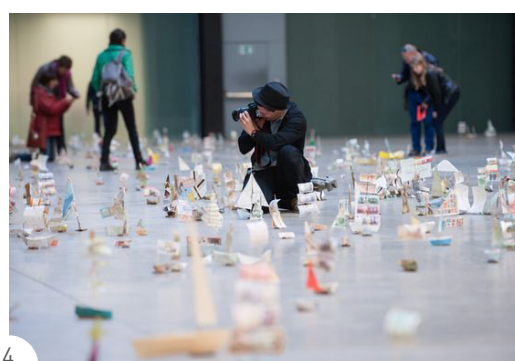
¹ El original: “Grapefruit is a collection of instructions composed between 1953 and 1964 and bound together in the form of an artist’s book. The texts range from the possible to the improbable, often relying on the viewer’s imagination to complete the instruction. For example, Smell Piece II (1962 winter) asks the viewer to “Send a smell to the moon.” Whereas City Piece (1963 autumn) gives the more literal instruction: “Step in all the puddles in the city.” The idea that an open-ended instruction constituted an artwork was a radical notion at the time; it questioned the authority of the artist as the sole creator of a work and challenged the idea that a material art object was the necessary product of the creative process. If realizing the instruction “Polish an orange” was art, then what wasn’t? Ono created a work that existed solely as a collection of ideas to be imagined and potential actions to be realized. It is a work for the people, to be realized by the people” (trad. por la autora).

La participación del espectador en la elaboración material de la obra con un fin expositivo es otra de las posibilidades dentro del arte interactivo. En el año 2013 una de los comisionados para llevar a cabo la instalación temporal en la Turbina Hall de la Tate Modern de Londres fue Susan Stockwell (1962). Presentó *Sail Away*, obra que se introduce en de la siguiente forma en su página web:

Sail Away fue una instalación interactiva a gran escala mostrada en la Turbina Hall de la TATE Modern de Londres en abril de 2013 como parte del Festival Hyperlink. La instalación presentaba cientos de pequeños botes hechos con papel moneda viejo, tickets y mapas de todo el mundo. Los botes serpenteaban por la Turbina Hall recordando al río Támesis, que discurre justo al lado. *Sail Away* considera las conexiones a través del viaje, el comercio, el mapeo y las historias personales y sociales explorando la idea de los “seis grados de separación”. Los materiales usados representan las conexiones desconocidas que tenemos con el pasado y con cada cual. Los barcos son habitualmente símbolos de la transición entre el mundo espiritual y el material, actuando como portadores de nuestros sueños y navíos para nuestras aventuras. La flotilla original de Stockwell estaba formada por 300 barcos realizados por su estudio en colaboración con el Tate Collective. Una vez instalados se invitaba a la audiencia a interactuar con la obra haciendo y añadiendo nuevos botes. A lo largo del Festival 800 personas hicieron y añadieron sus barcos dando como resultado una enorme flotilla que llenaba la Turbina Hall¹ (SUSANSTOCKWELL.CO, SF, PÁRR.1).

Susan Stockwell, junto con su equipo, realizó físicamente 300 barcos de papel y dejó abierta la producción durante el periodo de exposición para que el público realizara el resto. Más de ochocientas personas hicieron sus propios diseños y los colocaron donde quisieron en el imponente espacio de la Turbina Hall. También podían mover los barcos ya colocados con anterioridad. La obra se mantuvo así cambiante, viva, durante todo el tiempo de exposición. Resulta evidente que la artista controló el proceso mediante la elección de los materiales de los que el público dispondría y mediante la ejemplificación de posibles resultados gracias a los 300 barcos iniciales. Ella manejó los conceptos de la obra y las metáforas y simbologías que cada una de sus peculiaridades sugería, como el hecho de que el suelo de la Turbina Hall

1 El original: “SAIL AWAY was a large scale interactive installation shown in TATE Modern’s Turbine Hall in April 2013, as part of the Hyperlink Festival. The installation featured hundreds of small boats made from old paper money, tickets and maps from all over the world. The boats snaked through the Turbine Hall echoing the Thames river, which runs alongside. Exploring the idea of ‘six degrees of separation’ *Sail Away* considered connections through travel, trade, mapping, personal and social histories. The materials used represent the unknown links we have with the past and each other. Boats are often symbolic of the transition from the material to the spiritual world, acting as carriers for our dreams and vessels for our adventures. Stockwell’s original flotilla consisted of 300 boats created by her studio in collaboration with Tate Collective. Once installed the audience were invited to interact with the work by making and adding their own boat. Over the course of the festival 800 people made and added their boats resulting in a huge flotilla which filled the Turbine Hall” (trad. por la autora).



1. Susan Stockwell. *Sail Away*, 2013.
Participantes construyendo botes para la instalación.
Cita visual literal (Stockwell, 2013).

2 y 3. Susan Stockwell. *Sail Away*, 2013.
Detalles de algunos de los botes realizados por los espectadores.
Cita visual literal (Stockwell, 2013).

4. Susan Stockwell. *Sail Away*, 2013.
Instalación de la obra en la Turbina Hall de la Tate Modern.
Cita visual literal (Stockwell, 2013).

representara el Támesis o la simbología del tipo de papel usado. Pero la materialización final de la obra, la realización de los barcos y su colocación en el espacio expositivo quedó en manos de los espectadores. Imaginemos llegar a la sala, caminar por ese espacio que sobrevoge, deambular entre botes realizados por otras personas, artistas o no, y participar y crear un barco para ser expuesto en la Tate Modern. No importa si el bote realizado era complejo o simple, si se podía considerar fácil o difícil en su ejecución. Lo importante es que entraba a formar parte de la obra, en su ser simple o complejo, entraba a formar parte de la red de comunicación que la arista metaforizaba y lo hacía desde una segunda apertura llevada a su grado más alto de aceptación de cualquier azar involucrado en la materialización de la obra por parte del espectador.

La interactividad de la obra y su entrar a formar parte de una red de comunicación han pasado a un plano absolutamente protagonista a partir del uso de las nuevas tecnologías en arte y sobre todo a partir de la conectividad global mediante la web 2.0. Recordemos la obra *Random Pollock by Miltos Manetas*, presentada en el apartado de este trabajo *iDe caos nada, maldita sea!*, en que los usuarios podían “pintar” a la manera de Pollock tocando directamente la pantalla del móvil o tableta y una vez terminada la obra mandarla a la página web jacksonpollock.org. Para Margarita Rodríguez (2012):

Existen dos criterios clave para entender el objeto artístico dentro del sistema-red: su potencial mutabilidad, puesto que, debido al carácter colaborativo de la red, el objeto se encuentra expuesto a su manipulación constante por aquellos que se apropian de su contenido para modificar sus características, y, por otro que muchas de las obras existentes (como aquellas que se entienden como net-art) se basan en el azar y se encuentran abiertas a su manipulación, debido a su estructura interactiva, por lo que hay que entender que la obra tiene un gran contenido azaroso, y debemos de hablar por tanto de unicidad, puesto que al ser aleatoria lo es de manera constante (p. 216).

El sistema red es abierto por definición, cualquier obra en red es susceptible de ser apropiada y manipulada, cambiada en definitiva. Y lo es, además, de forma repetitiva. Por el hecho de estar en red los artistas tienden a generar obras interactivas que requieran de la participación del público. Esta característica de lo artístico digital conectado tiene una serie de consecuencias paradigmáticas en referencia a temas como la unicidad o la autoría.

El sistema red es un medio de comunicación, y, por tanto la obra de arte se convierte en un mensaje, susceptible de ser modificado por personas que no son artistas, lo que plantea una nueva dimensión sobre la autoría (RODRÍGUEZ IBÁÑEZ, 2012, p. 21).

Resulta paradójico que la gran capacidad de apertura (de aleatoriedad) del medio venga determinada precisamente por su facilidad en la repetición. Conviene plantearse no obstante que lo que se repite no es tanto el resultado como el proceso:

El proceso como paradigma defiende la idea de que los procesos se han convertido hoy en una de las estrategias creativas, tanto en el arte como en el diseño en cualquier disciplina en la que sea utilizada, lo que revela el cambio que se ha producido desde una cultura basada en el concepto de producto final a otra fundamentada en el proceso (RODRÍGUEZ IBÁÑEZ, 2012, p. 22).

Podría decirse que el contexto crea el paradigma. Se trata de obras concebidas desde una apertura basada en un dinamismo externo de conectividad tan extremo que configura el arte desde su proceso:

Supone el intento de adaptar la creación a la nueva atmósfera virtual de la red global. Un espacio paradigmático de un gran interés por sus enormes posibilidades y paradójicas contradicciones. Internet supone el medio de comunicación más avanzado en tiempo real, un medio además abierto a la interactividad y al intercambio desjerarquizado, de ahí que el arte haya visto un nuevo y fructífero ámbito por explorar en él. Así las obras exclusivamente creadas en la red se encuentran en proceso abierto a las modificaciones de los usuarios, dejando atrás por completo los conceptos de obra acabada y autor. El concepto de rizoma (deleuziano) se impone al de la linealidad en el mundo en red. Las relaciones entre los diversos puntos dejan de realizarse en línea para ofrecer un juego de infinitas combinaciones. El artista programa pero no puede predeterminar ni controlar el tiempo utilizado en cada paso, ni el camino elegido, por el usuario-espectador de su obra (RIVERO-MORENO, 2010, p. 45-46).

Es sistema es abierto y promueve la apertura en la obra, una segunda apertura determinada por procesos inacabados o diseñados para mantenerse siempre cambiantes por la interacción con el usuario-espectador mediante repeticiones constantes de esos mismos procesos. Tal es así que es habitual encontrar lo que Martín-Prada (2015) denomina “El nuevo impulso de la creatividad amateur” (p. 42-45). Martín-Prada explica como al principio los contenidos de la web eran generados por profesionales, pero ya en el siglo XXI son los propios usuarios los que los generan (suben fotos, textos, blogs...). Los usuarios son a la vez productores y consumidores, y propone el ejemplo de *Lying down game*, lanzamiento atribuido a Gary Clarkson (15 años en el momento en que lanzó el juego) y Christiha Langdon (12 años) en 1997. El juego consistía en hacerse una fotografía tumbado boca abajo en lugares inverosímiles:

Las reglas son simples: debes tumbarte boca abajo, con los brazos pegados a los lados, con los pies juntos y mirando al suelo. Se dan puntos por buscar lugares originales y por el número de espectadores y participantes. Debes, por supuesto, tener a alguien que haga la foto. Sin la fotografía eres solo una persona tumbada boca abajo¹ (MELTZER, 2011, PARR 1).

Este fenómeno de masas no estuvo generado como una obra de arte, pero sirve de ejemplo para entender la gran capacidad creadora de los usuarios de la web. Martín-Prada (2015) analiza como la actividad artística profesional puede hacerse eco dentro de esa vorágine de la creación amateur y hace hincapié en las singularidades y diferencias que se generan dentro de repeticiones relacionadas muchas veces con modelos comerciales y profesionales, y presenta como posible función del artista profesional “generar las más intensas evocaciones de la infinita riqueza de diferencias y potencialidades que la conforman (la vitalidad de la multitud productora), aludiendo, al mismo tiempo a su carácter como ente singular” (p. 53).

¹ El original: “The rules are simple: you must lie face down, palms flat against your sides, with your feet together and pointing at the floor. Points are awarded for an original location and for the number of spectators and participants involved. You must, of course, have somebody take a photo. Without a photo, you’re just a person lying down” [trad. por la autora].



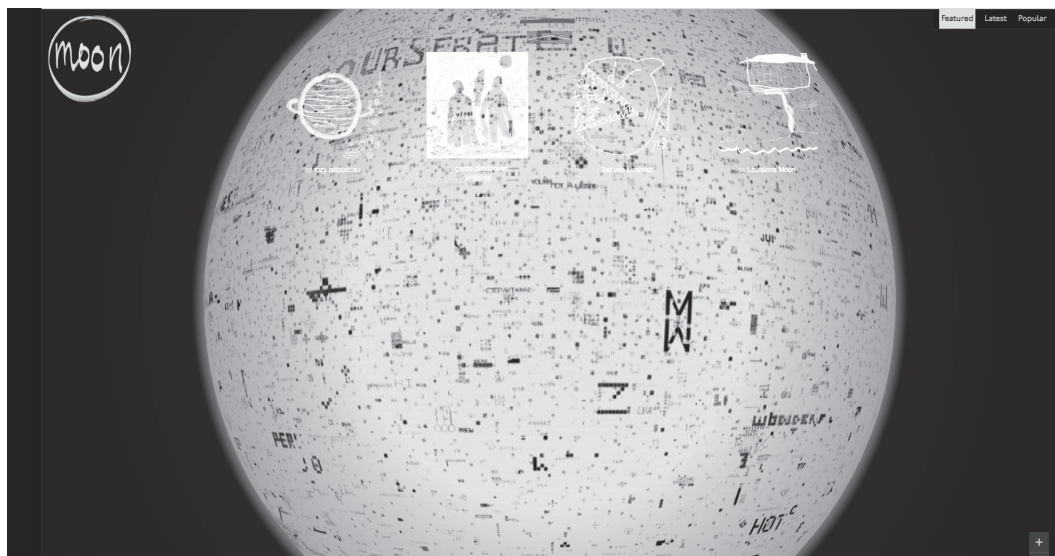
Lying down game (selección), lanzamiento atribuido a Gary Clarkson y Christiha Langdon, 1997.
Cita visual literal (inspirefusion.com, 2013; gamespot.com, 2004; knowyourmeme.com, sf.; news.bbc.co.uk, 2009; telegraph.co.uk, sf. y bagofbones.org, sf.).

Un ejemplo de obra de arte interactiva que funciona actualmente en red es *Moon* (2013) de Ai Weiwei (1957-) y Olafur Eliasson (1967-). *Moon* es un mural colectivo, un espacio digital donde cualquier usuario puede dibujar. Se mantiene abierto y cambiante. Al entrar en página web se accede a una enorme luna blanca que gira levemente y al hacer click en ella se acerca hasta convertirse en una pantalla blanca con dibujos donde encontrar un hueco para participar. En la sección de ayuda aparecen las siguientes instrucciones:

Encuentra un lugar en la luna donde te gustaría dejar tu marca.
Haz Click para dibujar.
Asigna tags a tu dibujo y pulsa para enviar.
Responde a los dibujos de otras personas dibujando a su lado o cerca de ellas.
Empieza un diálogo.
Comparte tus dibujos favoritos a través de Twiter o Facebook¹
(MOONMOONMOONMOON.COM, SF).

La obra no solo favorece la participación colectiva sino que mediante las instrucciones que especifican la colocación de etiquetas o tags y la compartición de la página y sus resultados en redes sociales favorece también su difusión. La difusión en red es el nuevo criterio de valorización de estas obras. Martin -Prada (2015) hace una reflexión sobre la fusión de la vida,

¹ El original: "Find a place on the moon where you would like to make your mark._Click to draw._Asing tags to your mark and click the tick to submit._Respond to other people's marks by making your own next to theirs._Begin a dialogue._Share your favourite marks via Twitter or Facebook" (trad. por la autora).



Ai Weiwei y Olafur Eliasson. *Moon*, 2013.
 Captura de pantalla de la página de inicio de la web <https://moonmoonmoonmoon.com>.
 Cita visual literal (Weiwei y Eliasson, 2013).

la economía y la sociabilidad en torno a la pantalla que queda definida como “espacio con capacidad para alojar todas la esferas de la vida cotidiana” (p. 52). Ya no hace falta materializar nada, lo que deviene en el aumento del valor de lo inmaterial que sustituye el valor de lo escaso por el valor de lo muy difundido. En el caso del arte, como en todo lo que existe en red, una pieza de net-art es más valorada cuanto más participativa y más visitada sea.

Por otro lado Margarita Rodríguez (2012) cuestiona esta idea:

Finalmente concluiremos de forma quizá básica pero categórica que estamos obligados a pensar que, en la inclusión del arte en el sistema-red, el medio puede a los deseos del autor, y que existe la obra porque existió la idea y el original es lo que deben valorar tanto la institución como los agentes culturales y el consumidor activo. El valor que adquiera la obra reside en sí misma, en su idea, y no en su multiplicidad, y desde aquí se entiende que lo que otorga “valor” al original y a su copia es una necesidad del mercado del arte, porque, si no, debería valer lo mismo una copia de mil ejemplares que una que solo tuviera dos (p. 216).

Estas dos opiniones son contrarias, sin embargo ambas podrían considerarse ciertas según los contextos. Las obras de arte en red se mueven y sobreviven en red mientras son activas y visitadas. Su ser es ese. Si no se visitan o no se comparten podría decirse que no existen en el sistema. Por lo tanto la valoración de este tipo de actividades en red, sean obras de arte o no, viene determinada por su difusión. Pero también es posible que el mercado del

arte y las instituciones culturales apliquen sus criterios a la hora de aceptar estas actividades como artísticas porque ¿qué diferencia hay en cuanto a valor de la idea y en cuanto a valor del proceso entre *Lying down game* y *Moon*? Ambas son ideas originales que diseñan un proceso participativo relacionado con la imagen en red (imagen fotográfica y dibujo digital) y ambas son desarrolladas técnicamente con la calidad suficiente y necesaria para su realización colaborativa; ambas tienen instrucciones sencillas que los usuarios siguen para realizar su aportación y ambas han sido difundidas y alcanzado una gran participación. Sin embargo a la hora de buscar información sobre ellas y presentarlas en este estudio *Lying down game* aparece como un juego planteado por dos niños que tuvo éxito en internet, que apareció en noticieros de todo el mundo al hacerse viral y que se menciona en libros de arte siempre aclarando que no fue una iniciativa artística y *Moon* es una obra de Net Art realizada por dos artistas de reconocido prestigio internacional. La pregunta sobre lo que es o no arte escapa al objeto de este estudio y por lo tanto no se pretende dar solución a estas cuestiones. No obstante hemos llegado a este punto siguiendo el hilo de la apertura de la obra digital online como forma de azar en arte. La apertura que posibilita el medio, la web 2.0, es tal que transporta los conceptos hasta los límites mismos del arte cuestionándolos. Este es quizás su gran potencial.

Por lo tanto la obra digital postproduccionista, mediante la inclusión de un proceso azaroso y aleatorio basado en la segunda apertura, hace que la obra genere interacción y se modifique continuamente en función de su contexto, cambia el paradigma de lo artístico revelando un cambio social en el que ya no prima el concepto de autoría y de producto final sino de proceso colaborativo.

Todos estos ejemplos muestran que las obras en movimiento, ya sean de dinamismo interno o externo, son obras que presentan una intencionalidad muy fuerte en su segunda apertura, dejando por tanto un margen de actuación conceptual, formal y a veces material al espectador. No obstante, incluso ante la apertura más flexible el artista siempre mantiene una guía, un control, una dirección en los sentidos en que su obra puede ser percibida, interpretada o modificada.

Según Eco Umberto (1992):

La obra en movimiento, en suma, es posibilidad de una multiplicidad de intervenciones personales, pero no una invitación amorfa a la intervención indiscriminada: es la invitación no necesaria ni unívoca a la intervención orientada, a insertarnos libremente en un mundo que, sin embargo, es siempre el deseado por el autor (p. 43).

Es un mundo deseado por el autor en el que se crea un margen, un espacio fronterizo ancho, variable y cambiante: el espacio entre lo que el artista quiere transmitir, incluso en su apertura, y lo que el espectador interpreta:

Siempre existirá una diferencia entre la intencionalidad y el deseo del artista y la concreción final de la obra, algo realizado pero no racionalizado que Duchamp denominó irónicamente “coeficiente del arte”. Igualmente, (...) habrá una separación, un intervalo de imposible eliminación entre la mirada del espectador y la obra. Así la atracción, la curiosidad, el esfuerzo y el deseo serán potencias primordiales y requisitos imprescindibles de cualquier creación (MOURE, 1989, p. 12).

Según Moure este margen, este coeficiente del arte, se establece entre lo que el artista quiere transmitir y lo que consigue transmitir más lo que el espectador consigue interpretar a partir de lo transmitido:

La creación viene así a ser una lucha persistente y a veces desesperadamente lenta y dramática entre la mente intuitiva, capaz de imaginar y sentir innumerables dimensiones expresivas y las limitaciones configurativas de lo real, de lo objetivo (MOURE, 1989, p. 12).

Recordemos que para empezar este texto definimos la segunda apertura como el margen de construcción dejado al espectador para completar la obra desde su subjetividad. Margen de construcción que se establece mediante un juego de azar y aleatoriedad basado en la aceptación y admiración del coeficiente del arte y su potencial. Es una forma de valorar el espacio fronterizo, de convertirlo en un campo de creación y comunicación en vez de enfrentarse a él como una barrera, un impedimento o una limitación.

Pero hay otras formas de segunda de segunda apertura más allá de la intervención del espectador en la realización de la obra ya sea de forma material o conceptual. De hecho hay una forma de apertura que es inherente a la obra misma, de hecho, es inherente a todo lo que existe, sea artístico o no.

Hubo una vez un hombre que decidió escribir una página por cada día de su vida. Al final de esa vida, se da cuenta de que la escritura de las primeras páginas de su magna obra está empezando a desvanecerse por efecto del sol y la humedad. ¿qué hacer? ¿Dedicar los años que le quedan a su restauración, aceptar la entropía pues de otro modo no completará su propósito de una página por día vivido? (GARCÍA, 2012, p. 31).

Esta cita de Dora García plantea la apertura que deriva de la vida real de la obra de arte, de su devenir como cosa existente, de su enfrentarse al paso del tiempo con todas sus consecuencias. El paso del tiempo es inexorable para todo y para todos, incluido el arte, el paso del tiempo genera cambio en lo que hay. No obstante tradicionalmente el arte ha sido una de las formas que el hombre ha utilizado para enfrentarse al carácter efímero de la existencia. Las grandes obras de arte de la humanidad, que se mantienen milenios después de haber sido construidas y de que las personas y civilizaciones que las construyeron hayan desaparecido, son los ejemplos más claros del arte usado como forma de trascendencia temporal, de búsqueda de la inmortalidad, de la eternidad. Así, el carácter trascendente de la obra de arte ha formado parte de los paradigmas artísticos a lo largo de la historia. Es a partir del siglo xx que el deterioro y la destrucción natural o artificial de lo artístico pasa a constituir una posibilidad en los procesos creativos. La vida de la obra puede no ser una consecuencia inevitable de la temporalidad de todo lo que existe sino una herramienta de creación o una intención.

La actitud de Marcel Duchamp ante la rotura de *El Gran Vidrio* es el ejemplo más claro de este tipo de apertura. Toda obra se enfrenta desde el momento de su realización al efecto del paso del tiempo y las vicisitudes que este conlleve. Vuelvo, por tercera vez, a incluir la cita de Gloria Moure (1989): “Duchamp es en si mismo, como toda su obra en bloque, un paradigma de

la obra abierta y diluida en el “flujo Heraclitano” de lo artístico (es decir, de la vida misma)” (p. 9). Para Duchamp, la obra de arte no tenía ni principio ni fin, era un devenir en si misma. Remitimos al apartado *¿Quién rompió el vidrio?* de este trabajo en lo relativo a esta historia de la aceptación de un accidente vital en el devenir de la obra, que produjo su rotura y que tuvo consecuencias físicas y conceptuales marcando la vida futura de la obra.

El artista, dentro de los límites de lo posible, controla también esta apertura. Es otra forma de azar controlado y por lo tanto de no azar. Pero cabría preguntarse si no es la forma de azar más pura o la dosis de contingencia más alta que admite el arte. Aceptar el devenir de la obra hasta sus últimas consecuencias no es tarea fácil. Es habitual, como hemos visto, intentar preparar y controlar las condiciones en las que las obras van a subsistir. El propio Duchamp (2013), en relación al futuro de la colección de su obra que tenía Arensberg comenta:

Sí, sí, esas son las cosas que pasan en museos. El Metropolitan Museum de Nueva York ofreció cinco años. Y Arensberg volvió a negarse. También se negó a diez años. Por fin Philadelphia le ofreció 25 años. Aceptó. De esto hace ya diez o doce años; ¡dentro de doce años a lo mejor todo se va al desván o al sótano!
(DUCHAMP ENTREVISTADO POR PIERRE CABANNE, 2013, p. 115)

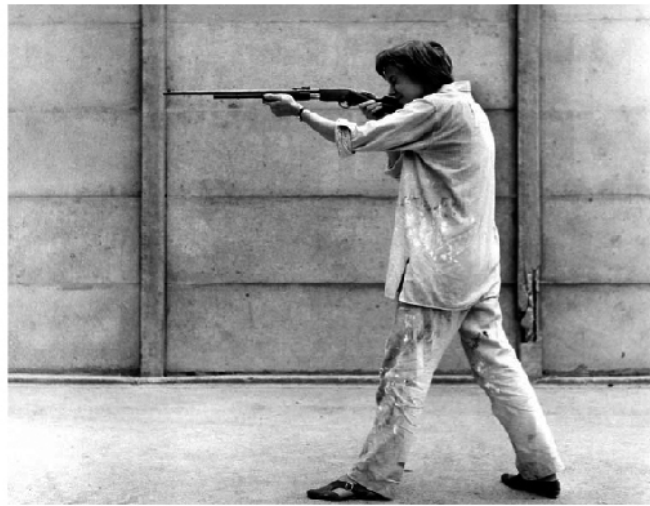
Pensar que un artista de la importancia de Marcel Duchamp se cuestiona el futuro de su obra en estos términos es cuanto menos sorprendente. Y sin embargo por más que sorprenda es una realidad. Lo fue para él y lo es para todos los artistas. ¿Cuántas obras de arte se almacenan en armarios, contenedores, trasteros, sótanos, buhardillas, naves industriales o incluso espacios acorazados especialmente diseñados y construidos con tal fin?. El futuro de la obra de arte, de su persistencia que diría Eco, como obra expuesta generadora de experiencias estéticas, no está garantizado. Muchas piezas pasan su vida guardadas, embaladas, escondidas, mudas. Lo único realmente seguro respecto de una obra de arte es, como con todo, que algún día se destruirá. El intermedio es una incógnita y varía desde pasar una eternidad expuesta en un museo, desgastándose por los flashes de millones de turistas-espectadores, a desaparecer de la faz de la tierra sin haber salido de un caja de madera o de cartón dependiendo del caché de su autor.

Pero el futuro, la vida de la obra de arte, puede ser incluido también dentro de su propio proceso no solo mediante la aceptación del flujo Heraclitano de la vida misma, como Duchamp, sino como herramienta utilizada por el artista para determinar otro tipo de intenciones conceptuales y formales. Veamos como muestra la que es quizás la forma más extrema: la destrucción de la obra como hecho artístico. Al plantear esta posibilidad establecemos de nuevo conexiones con obras ya revisadas en el apartado *¿Quién rompió el vidrio?* concretamente las performances de Michelangelo Pistoletto en las que, mazo en mano, golpea y rompe grandes espejos con intencionalidades principalmente simbólicas, estableciendo conexiones conceptuales con la interconexión entre las personas. La destrucción es aquí pues simbólica. Analicemos la obra de otros tres artistas como ejemplo para esta forma de apertura ante el devenir artístico.

Por un lado Niki de Saint Phalle (1930-2002) preparaba exposiciones de pintura y durante la inauguración realizaba performances en los que ella o los espectadores disparaban a los cuadros.

Saint Phalle alcanzó la fama en 1961 con sus shooting paintings. Pegaba contenedores con pintura líquida coloreada dentro de sus cuadros escultóricos y estos reventaban cuando los alcanzaban las balas. La gente hacía cola para disparar en las inauguraciones, mirando como explosiones de color salpicaban como sangre todo el cuadro. Fue algo tremendamente valiente y novedoso¹ (GAVIN, 2014, PÁRR. 6).

La destrucción de la obra en este caso forma parte del proceso artístico. El acto de disparar funciona metafóricamente como una de las formas más extremas de destrucción de la vida, la más inmediata forma de matar, la más directa. La artista declara: “Me disparaba a mi misma, disparaba contra mi propia violencia y la violencia de todos los tiempos”² (DE SAINT PHALLE CITADA EN: GAVIN, 2014, PIE DE PÁGINA). El disparo y la destrucción se convierten así en una herramienta crítica contra la violencia en general.



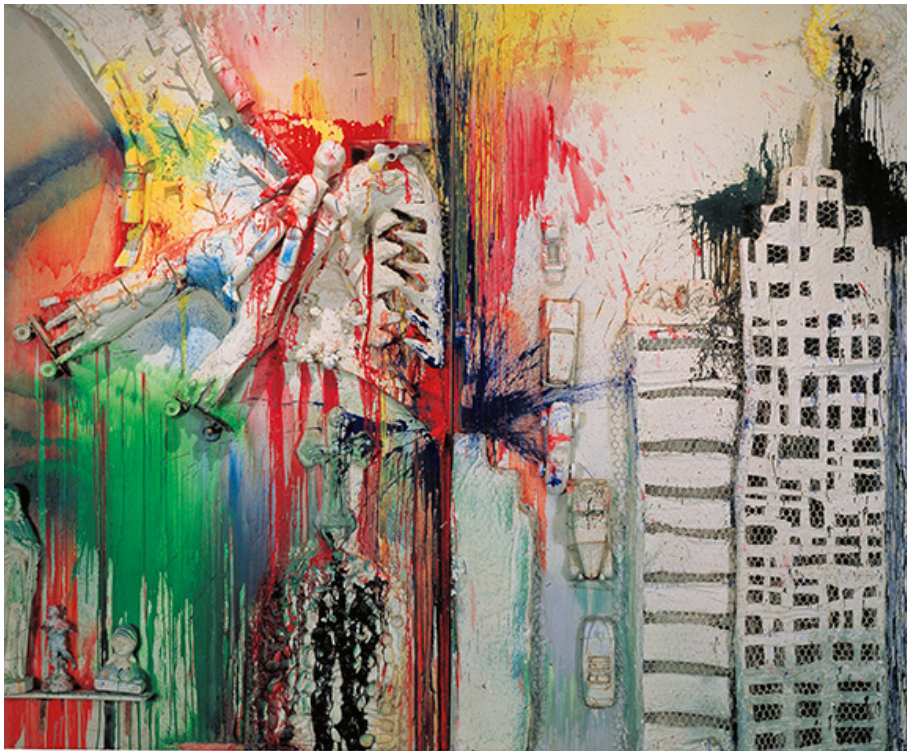
Niki de Saint Phalle trabajando, 1961.
Cita visual literal (Shunk y Kender, 1961).

1 El original: “Saint Phalle really made her name in 1961 with her shooting paintings. She would attach containers of coloured liquid paint into her sculptural paintings that would burst when hit by bullets. People would line up to shoot the art at openings, watching as blasts of colour splattered like blood over the work. It was a hugely brave and innovative thing to do” (trad. Por la autora).

2 El original: “I was shooting at myself, I was shooting my own violence and the violence of the times” (trad por la autora).

No obstante la destrucción en este caso, al igual que en la obra de Pistoletto, funciona como una forma de construcción, muy azarosa y con una fuerte carga metafórica, pero construcción al fin y al cabo. Como se aprecia en la cita, de Saint Phalle preparaba los cuadros para reaccionar de determinada manera ante los disparos. Entre las capas de pintura, generalmente con colores muy poco saturados, encastraba botes con pintura de colores saturados. Cuando las balas acertaban en uno de estos botes se producían chorreones de color que recorrían los cuadros de forma vertical y se mezclaban al cruzarse entre sí. De esta forma el disparo, la destrucción, era en realidad el motor creador.

Es importante señalar que la obra era performática. La destrucción-creación de la obra, llamémoslo la transición, se convertía en un acto público, en un espectáculo, que además podía ser llevado a cabo por los espectadores, participando así del tipo de segunda apertura relacionada con la interacción ya estudiada. De esta forma los espectadores participaban del proceso, eran parte de él, bien como testigos o bien como ejecutores. Las dos formas de apertura se solapan y mezclan generando quizás más apertura e introduciendo de esta forma más información y más aleatoriedad en la obra.



Niki de Saint Phalle. Pyrodactyl over New York, 1966].
Pintura, escayola y objetos sobre dos paneles de metal. 249,9 x 3909,9 x 29,8 cm.
Cita visual literal (Morain, sf.).

En este tipo de procesos se produce una paradoja ya que la destrucción como forma de apertura determinada por la vida de la obra, al pasar a formar parte del proceso de creación, se convierte en construcción y genera la obra final. Obra que tendrá a su vez una vida propia, un devenir y con certeza una destrucción futura.

Pero también existe la posibilidad de integrar la destrucción en el proceso creativo en el sentido de generar una apertura a través de la eliminación real de la obra del mundo de lo que existe. Es decir, de destruir realmente la obra. Como ejemplo para esta posibilidad presentamos la obra *Homage to New York* (1960) de Jean Tinguely (1925-1991). Michael Landy (2009) la describe como “una escultura autoconstruyéndose, autodestruyéndose que se suicidó el 17 de Marzo de 1960 en el jardín de escultura del Museo de Arte Moderno de Nueva York” (PÁRR 2).

Era una escultura de aproximadamente 7x8 metros pintada de blanco, hecha con basura recogida de los vertederos de New Jersey. Tinguely la hizo en tres semanas y se autodestruyó en 27 minutos. El autor pretendía que todos sus restos acabaran en los contenedores del basura del museo pero hubo espectadores que se llevaron las piezas como souvenirs (LANDY, 2009)

Homenaje to New York fue un intento de liberarme de los materiales. La mejor forma de hacerlo era mediante su autodestrucción, como los fuegos artificiales chinos, de manera que durante el evento – de forma natural se convirtió en un evento, en un espectáculo- todos los materiales, incluido el humo, formaban parte de la escultura. Menciono los fuegos artificiales porque es el mejor ejemplo en arte clásico. Los fuegos artificiales chinos fueron un arte, un tipo de arte muy poderoso. Colocándome en ese terreno obtuve gran libertad con respecto a los materiales que usaba, ya que podía usarlos sin ataduras, entiendes. Pude mantener una libertad total –no tuve que preocuparme porque resultaran sólidos, por ejemplo. Podían durar tanto como quisieran. Al mismo tiempo se les permitía ser frágiles; tuvieron la fortuna de ser dotados con las cualidades encontradas solamente en la improvisación, mientras que a la vez eran parte de una gran máquina escultórica.

Para mí era importante que al final no serían nada, excepto recuerdos en la mente de unas cuantas personas, continuando su existencia en la forma de una idea. Esto era liberador. Al día siguiente barrieron y cualquier resto desapareció. Solo era algo maravilloso de lo que la gente hablaba...

¿Por qué liberador? Por que yo estuve totalmente comprometido y a la vez totalmente libre. Me dio todas las oportunidades y entré en un semitrance, en una especie de sueño. Fue para mí la solución ideal, era la forma de arte más perfecta que había encontrado. Podía ser privado de cualquier significado, o podía ser interpretado de forma simbólica; podía ser considerado un

1 El original: “a self-constructing, self-destroying sculpture, which committed suicide on 17 March 1960 in New York’s Museum of Modern Art sculpture garden” (trad. por la autora).

espectáculo, una destrucción, una broma, un artilugio –cualquier cosa que desaras. Lo que me fascinó de primeras no fue la idea de una máquina suicidándose; era la libertad que otorgaba su aspecto efímero –efímero como la vida, se entiende. Era lo contrario a las catedrales, lo contrario a los rascacielos que nos rodeaban, lo contrario a la idea de museo, lo contrario a la petrificación en una forma artística fija¹ (TINGUELY CITADO POR LANDY, 2009, PÁRR 5-7)

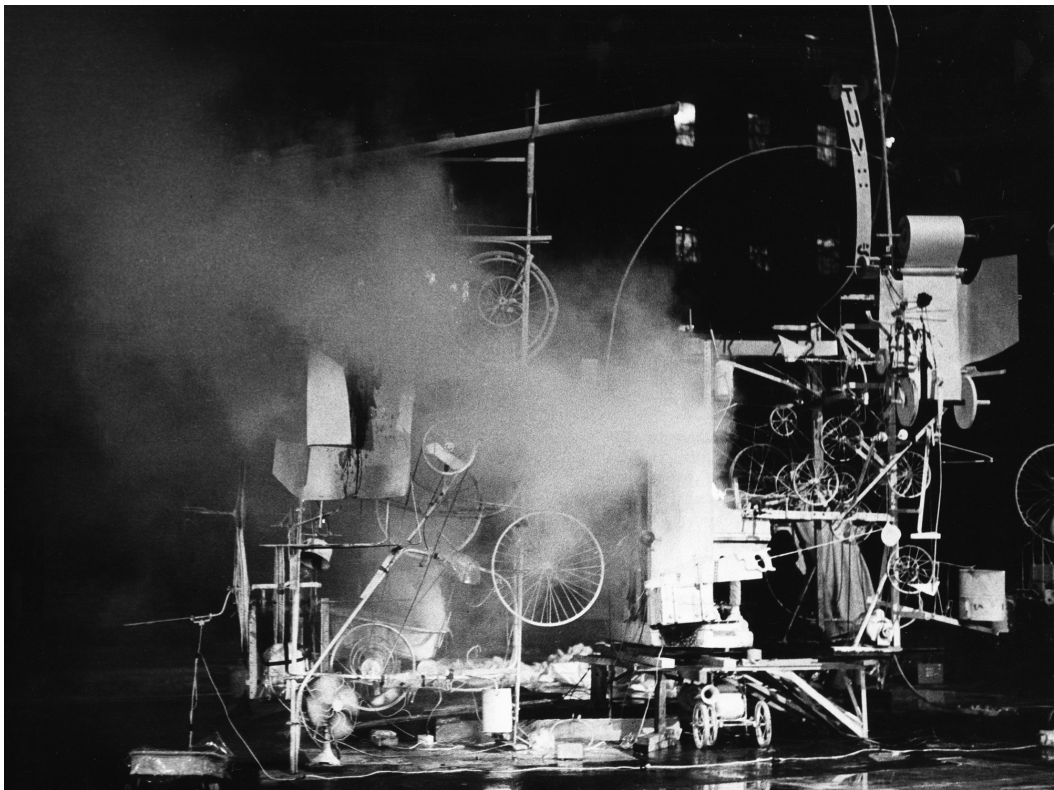
La ideas de Tinguely expresadas en esta cita se relacionan con los conceptos manejados en este estudio como la destrucción como espectáculo y el solapamiento de los tipos de apertura que acabamos de plantear con el consecuente aumento de información por eliminación del significado de Eco; Su posibilidad de infinitas lecturas que en palabras del autor podía ser un espectáculo, una destrucción, una broma, un artilugio, deja la interpretación de la esencia misma de la obra al espectador, o su similitud a lo efímero de la vida en oposición a la idea de perdurabilidad que ofrecen los monumentos clásicos. Pero Tinguely en su cita añade otros conceptos como la liberación de lo material y la consecuente libertad que esto le otorga durante el proceso creativo al no verse restringido por especificaciones de durabilidad, otorgando a los materiales a la vez cualidad de efímeros y de pertenencia a una escultura de gran escala; la perdurabilidad de la obra solo como idea, como recuerdo en la mente de los espectadores, enfrentada también a la idea clásica de permanencia material; la cualidad de sueño adquirida así por la obra; su capacidad de comprometer al artista en la creación pero a la vez permitirle total libertad y su capacidad de ser despojada de cualquier significado y a la vez adquirir cualidades simbólicas. Todos estos conceptos maneja el artista en una sola cita, en una sola obra y todos surgidos a partir de la destrucción como hecho artístico. Tinguely termina con la siguiente conclusión:

¹ El original: "Homage to New York was for me an attempt to liberate myself from the material. The best way to do this was to make it self-destroying, like Chinese fireworks, so that during the event – and naturally it became an event, a spectacle – all these materials, even the smoke, became part of the sculpture. I say Chinese fireworks because that is the best example in classic art. Chinese fireworks were an art, a very powerful art. In placing myself on that terrain I obtained great liberty with respect to the materials I used, for all these objects were put to use without binding me, you understand. I could maintain complete freedom – I never had to worry about making them more solid, for example. They could live as long as they liked. At the same time they were placed in a situation that enabled them to be fragile; they had the good fortune to be endowed with the qualities normally found only in an improvisation, while simultaneously being part of a great sculptural machine.

What was important for me was that afterwards there would be nothing, except what remained in the minds of a few people, continuing to exist in the form of an idea. This was for me very liberating. The next day they just swept up and every trace was gone. It was just a marvellous thing people talked about. Why liberating? Because I was totally engaged and yet totally free. It gave me every opportunity and left me in a semi-trance, in a sort of dream. It was for me the ideal solution, it was the form of art that seemed the most perfect I have yet found. It could be stripped of all significance, or it could be interpreted in a symbolic sense; it could be taken as a spectacle, a rape, a joke, a gadget – anything you wish. It wasn't the idea of a machine committing suicide that fascinated me primarily; it was the freedom that belonged to its ephemeral aspect – ephemeral like life, you understand. It was the opposite of the cathedrals, the opposite of the skyscrapers around us, the opposite of the museum idea, the opposite of the petrification in a fixed work of art" (trad. Por la autora).

Sería precioso si todas las obras de arte fuesen así. Quizás lo sean, todas así, incluso la Venus de Milo, con el maravilloso aspecto que tiene hoy, modificado por el tiempo; es verdaderamente más que lo que el artista hizo, y nosotros desde luego hemos aceptado esta modificación¹ (TINGUELY CITADO POR LANDY, 2009, PARR 8).

La belleza del arte, según Tinguely, reside en este tipo de apertura, en el hecho de que el arte está vivo, en que a cada momento cambia, expuesto como todo al desgaste del tiempo, a la incertidumbre, al azar y a la aleatoriedad del devenir, a la modificación tanto material como conceptual que conlleva y por supuesto a su aceptación y permanencia en el juego por parte de los espectadores y los nuevos contextos a los que se enfrenta.

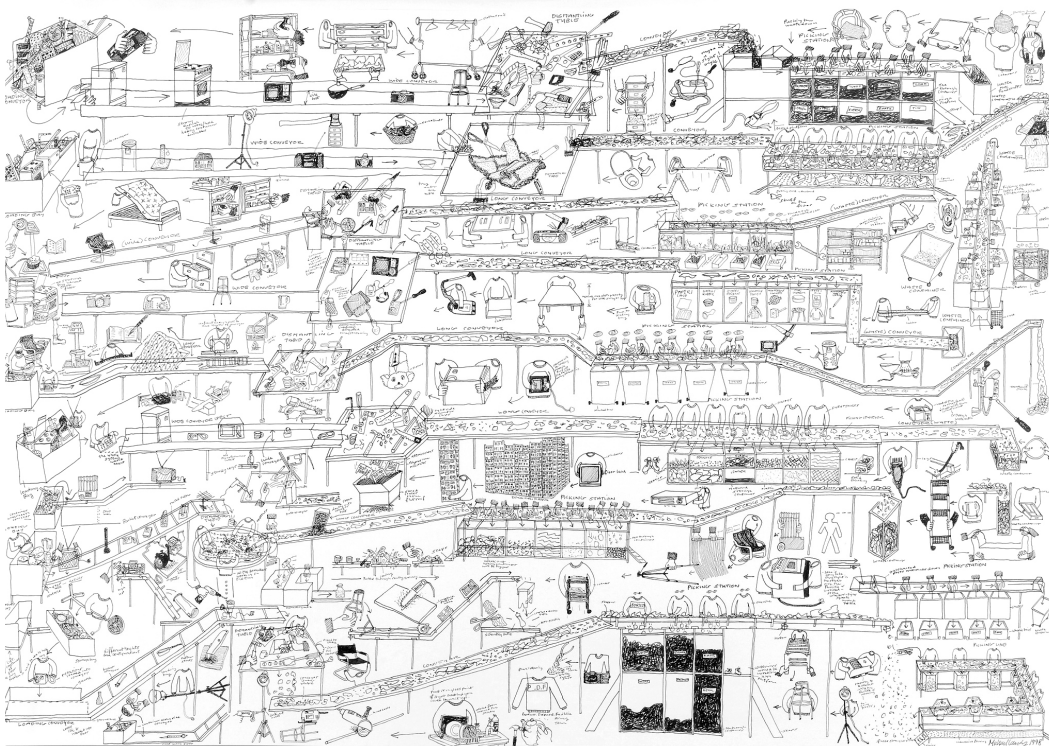


Jean Tinguely. *Homage to New York*, 1960.
Cita visual literal (Breer, 1968).

¹ El original: "It would be beautiful if every work of art were like that. Perhaps they are, all the same, even the Venus de Milo, with the marvellous aspect it has today, has been modified, time-worn; it is truly more than the artist made it, and we have certainly accepted this modification" (trad. Por la autora).

El último ejemplo presentado para el estudio de la destrucción como hecho artístico es la obra de Michael Landy (1963-) *Break down* (2001). Landy decidió destruir todas y cada una de sus posesiones en un acto público. Según relata Alastair Sooke (2016) la idea, que parece simple y fácil, fue complicada de realizar. El artista contactó con Artangel, una organización no gubernamental especializada en facilitar la producción de proyectos artísticos extraordinarios de artistas contemporáneos.

Organizar el acto en el que se destruyeron todas sus posesiones costó tres años, durante los cuales se hizo una catalogación de todos los bienes del artista, 7227 artículos en total. La destrucción se llevó a cabo en el local de una tienda vacía de Oxford Street, todas sus pertenencias colocadas en bandejas amarillas que mediante cintas transportadoras eran llevadas hasta diferentes máquinas destructoras (según el material) para generar un residuo con destino al vertedero (SOOKE, 2016). Resulta paradójico apreciar en las fotografías del evento como su estética recuerda más a una cadena de montaje industrial que a un proceso de desmantelado.



Michael Landy, *P.D.F. Product, Disposal Facility*, 1998. Visualización de la idea, boceto en PDF. Cita visual literal (Landy, 1998).



Michael Landy, *P.D.F. Break Down*, 2001.

Cita visual literal (makegreatstuff.com, sf. y supralimen.wordpress.com, 2011).

Durante dos semanas, cada cosa –ropa, cartas de amor, obras de arte, su Saab 900 turbo car, incluso el abrigo de piel de carnero de su padre- fue despiezado, hecho tiras, machacado, desmantelado o destruido de cualquier otra forma por Landy y su equipo de 12 asistentes, mientras escuchaba a David Bowie y Joy Division. Cuando terminaron el artista no tenía absolutamente nada aparte del mono azul que había llevado ese tiempo¹ (SOOKE, 2016, PÁRR 3).

La obra se presentó como una crítica al sistema capitalista, siendo además la localización en Oxford Street primordial para consolidar esta idea. En una sociedad basada en el consumo presenciar la destrucción de todos los objetos de una persona se convierte en algo desagradable. El mismo autor admite que quizás ver la rotura artículos de menaje no es difícil, pero el asunto se endurece cuando lo presenciado es el destrozo de memorias personales en la forma de cartas, fotografías u obras de arte (SOOKE, 2016, PÁRR 8). La relación directa del objeto con su poseedor establece una conexión con la vida del artista.

Break Down funcionó como un memento mori contemporáneo: todos nosotros, en diferente grado, usamos las posesiones para construir nuestras identidades y proyectarnos ante otros – aún así ahí había un hombre destruyendo tozudamente toda su existencia personal hasta un punto de total aniquilación² (SOOKE, 2016, PÁRR 10).

1 El original: "During the course of two weeks, every single one – clothes, love letters, artworks, his Saab 900 Turbo car, even his father's sheepskin coat – was stripped, shredded, crushed, dismantled, or otherwise destroyed by Landy and his team of 12 assistants, while listening to David Bowie and Joy Division. When they had finished, the artist owned nothing at all, apart from the blue boiler suit he had been wearing throughout" (trad. por la autora).

2 El original: "Break Down functioned as a contemporary memento mori: all of us, to differing degrees, use possessions to construct our identities and project ourselves to others – yet here was a man wilfully obliterating his material existence to the point of total annihilation" (trad. por la autora).

Al destruir todas sus pertenencias Landy metafóricamente se estaba destruyendo a sí mismo, aniquilando su identidad, por lo que la obra funcionaba como recuerdo de la mortalidad, como *memento mori*. Estableciendo así una conexión entre arte y muerte. Y aunque el poder metafórico y simbólico del *memento mori* es muy potente, la lectura contraria también es posible ya que el propio artista admite que su obra fue, a la vez, una liberación, una especie de renacimiento personal y por lo tanto, a través del proceso de destrucción, se establece la conexión también entre arte y vida (2016, PARR, 11).

Break Down presenta esa conexión metafórica entre lo destruido y su poseedor generando un puente, como hemos visto, entre la destrucción de objetos y la destrucción del poseedor de los mismos, entre arte y muerte o entre arte y vida. Es una conexión metafórica que puede enlazar con las ideas de Duchamp sobre la indeterminación de la obra y su identificación con la vida misma. Para cerrar este tema proponemos la siguiente cita sobre esta forma de entender el arte de Duchamp.

Duchamp, salvo agresiones puntuales y muy específicas, no se dedicó a destruir cánones sino a establecer la indeterminación como un requisito indispensable de toda poética y a incluir las ordenaciones del conocimiento como fermentos de poesía en lugar de cómo patrones. Al hacerlo tenía el convencimiento de que identificaba la actividad artística con la vida misma (MOURE, 1989, p. 15).

En resumen:

Toda obra de arte es inconclusa y por lo tanto abierta pues queda expuesta al azar de su existencia y al azar de sus posibles interpretaciones. En el ámbito de la comunicación artística se persigue la apertura porque produce un aumento de la información por encima de la significación. Por tanto, es esta apertura, este juego de posibilidades, esta forma de azar, lo que diferencia al arte de otras formas de comunicación y lo que garantiza el goce estético.

La segunda apertura es el uso de la apertura inherente a la obra artística con intención manifiesta. Es decir, la intención del artista es generar ambigüedad en los significados y puede establecerse desde un dinamismo interno, desde la estructura de la obra misma, o externo, la obra responde a factores contextuales.

En las obras de dinamismo externo la interacción puede ir desde un pequeño impulso en la instalación de la misma hasta las piezas pos-produccionistas colaborativas del net art. El net art, surgido a partir de contextos de comunicación en red que generan nuevos paradigmas, tiene una naturaleza tan abierta y cambiante, tan rica en información y tan potencialmente ambigua, que empuja los conceptos artísticos hasta sus límites cuestionándolos y generando nuevos paradigmas artísticos.

la segunda apertura entendida como margen de construcción dejado al espectador para completar la obra desde sus subjetividad se establece mediante un juego de azar y aleatoriedad basado en la aceptación y admiración del coeficiente del arte y su potencial. Es una forma de valorar el espacio fronterizo, de convertirlo en un campo de creación y comunicación en vez de enfrentarse a él como una barrera, un impedimento o una limitación.

La apertura relacionada con la vida de la obra es inherente a la obra misma pero puede también ser utilizada como herramienta de creación. La belleza del arte reside precisamente en este tipo de apertura, en el hecho de que está vivo, en que cambia expuesto al paso del tiempo, en la modificación tanto material como conceptual que conlleva y en su aceptación por parte de los espectadores y los nuevos contextos a los que se enfrenta. El tipo de uso más drástico de este tipo de apertura viene determinado por la destrucción de la obra como hecho artístico.

Para concluir creemos pertinente considerar que cualquiera de los ejemplos utilizados durante este estudio como forma de uso del el azar, planteado en los apartados anteriores, tienen como consecuencia directa una apertura final de la obra. Es decir el azar como herramienta creativa en arte, en todas sus manifestaciones, conduce a la apertura de la obra y generalmente se usa con esa intención. Tal es así, que incluso en el más controlado de los procesos azarosos, como hemos visto, siempre queda abierta una puerta a la aleatoriedad y a un elevado número de posibles, a un aumento de la información y por lo tanto de la apertura.



Referencias bibliográficas azar

Aballí, I. (2001-2008). *Errores*, (impresión digital). Recuperado de: <http://www.ignasiaballi.net/index.php?/projects/errores/> el 28 de diciembre de 2017 el 23 de jul. de 17.

Anastasi, W. (1999). Alfred Jarry and l'Accidnt of Duchmp. *Toutfait. The Marcel Duchamp Studies online Journal*, (1). Recuperado de: http://www.toutfait.com/issues/issue_1/articles/glass.html#N_32/ el 20 de julio de 2017.

Andy Warhol screenprinting. (25 de abril de 2011). *Andy Warhol screenprinting*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=CzrPmfaYcMM> el 16 de octubre de 2017.

Anfam, D. (1990). *Abstract expressionism* (Vol. 130). London, UK: Thames and Hudson.

Anfam, D. (2002). *El expresionismo abstracto*. Barcelona: Destino.

Apovnik, D. y Pölerert, G. (16 de octubre de 2007). *What happens when machines produce art?* (Página web). Recuperado de <http://www.e-flux.com/announcements/39931/what-happens-when-machines-produce-art/> el 19 de noviembre de 2017.

Arte X Arte. (8 de septiembre 2015). *La certeza del error*, (vídeo). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Dpc1WlVqxu8> el 13 de diciembre de 2017.

Arttrav.com. (2012). *The Tree*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.arttrav.com/eu/basel-museums-contemporary-art/> el 30 de enero de 2018.

Bagofbones.org. (sf.). *Lying down game*, (fotografía). Recuperado de: <http://bagofbones.org/photo-albums/the-lying-down-game> el 4 de febrero de 2018.

Bery, B. (2016). Through The Large Glass: Richard Hamilton's Reframing of Marcel Ducham. *Tate Papers*, (26). Recuperado de <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/26/through-the-large-glass> el 13 de octubre de 2017.

Beshty, W. (2005). *FedEx® Large Box ©2005 FEDEX 139751 REV 10/05 SSCC, Priority Overnight, Los Angeles-New York trk#795506878000, November 27-28, 2007*. Recuperado de: <http://www.thisiscolossal.com/2017/01/fedex-works-walead-beshty/> el 9 de julio de 17.

Bittanti, M. (31 de Julio de 2010). Interview: Miltos Manetas, The First Machinima-Maker. En: *Gamescenes. Art in the age of videogames* (Blog). Recuperado de <http://www.gamescenes.org/2010/07/interview-miltos-manetas-the-first-machinimamaker.html> el 19 de noviembre de 2017.

Bjornson, S. (2007). Metaverso: la evolución de los mundos virtuales. *Tendencias21*. Recuperado de: http://www.tendencias21.net/metaverso/Metaverso-la-evolucion-de-los-mundos-virtuales_a1.html el 29 de julio de 2017.

Bouret, G. (2012). *Wall Drawing # 118 "50 Random points all connected by straight lines* (fotografía) Recuperado de: <https://www.bostonglobe.com/arts/theater-art/2012/10/09/what-happening-boston-area-galleries/RkJv70knXXDGiUYkMUmuFN/story.html> el 2 de febrero de 2018.

Breer, R. (1968). *Homage to Jean Tinguely's Homage to New York. 1960*, (fotograma). Recuperado de: <https://www.moma.org/audio/playlist/40/649> el 4 de febrero de 2018.

Cabanne, P. (1972). *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Barcelona: Anagrama.

Calder, A. (1937). "Mobiles," *The Painter's Object*. Myfanwy Evans (ed.) London: Gerold Howe, (pp. 62-67). Recuperado de: http://www.calder.org/life/system/downloads/1937_Mobiles.P0301.pdf el 8 de agosto de 2017.

Calder, A. (1943). *Constellations avec cadran solaire*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cKagydp/r8EeLA4> el 30 de enero de 2018.

Calder, A. (1962). *The Artist's Voice: Talks with Seventeen Artists*. New York and Evanston, Illinois: Harper & Row, 1962, 38-51. Recuperado de: http://www.calder.org/system/downloads/1962_Artist's_Voice.P0349.pdf accedido el 8 de agosto de 2017.

Calder, A. 1943). *À Propos of Measuring a Mobile*. Nueva York, Calder Foundation. Recuperado de: http://www.calder.org/system/downloads/1943_A_Propos.P2903.pdf el 8 de agosto de 2017.

Cova, M. (2017). Señales visuales espontáneas presentes en la cotidianidad, como referentes de creación artística en la obra de Ignasi Aballí. *Revista Estúdio, artistas sobre otras obras*. 8, (18), abril-junio. 134-145. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10451/28418> el 25 de julio de 2017.

Chevrier, J. (2008). la trama y el azar. En: Rubira, S. y Herráez, B. (Dr.) *Una tirada de dados: Sobre el azar en el arte contemporáneo. XI jornadas de estudio de imagen de la Comunidad de Madrid*, (pp. 54- 86). Madrid.

Christies.com. (2015). *Vertical Foliage* (fotografía). Recuperado de: <http://www.christies.com/features/Performing-Sculpture-Alexander-Calder-6719-1.aspx> el 30 de enero de 2018.

Damienhirst.com. (2001). Damien Hirst. Spin paintings, 2012. *damienhirst.com*. Recuperado de <http://www.damienhirst.com/texts1/series/spins>) El 19 de noviembre de 2017.

David, L. (1950). *Jackson Pollock painting in his East Hampton studio*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.theguardian.com/society/2013/aug/20/creative-employment-programme-arts-council> el 29 de noviembre de 2017.

De Kooning borrado.avi. (2012). *De Kooning borrado* (vídeo). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=qfp8pcL2Wj4> el 17 de octubre de 2017.

Decker-Philips, E. (30 de abril de 2013). *Nam June Paik: Art & Process* (vídeo). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ZmrShKCbtkE> el 26 de julio de 17.

Dieter, D. (1989). *Three works of the »Exposition of Music-Electronic Television« from 1963 in a reconstruction for the exhibition «Video-Skulptur aktuell und retrospektiv,» Cologne* (fotografía). Recuperado de: <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/27/> el 21 de diciembre de 2017.

Duchamp, M. (1915-23). *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even (The Large Glass)*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/26/through-the-large-glass> el 9 de julio de 2017.

Duchamp, M. (2013). *Con Marcel Duchamp. (entrevistado por Pierre Cabanne) Conversaciones*. Cáceres: fundación Helga de Alvear.

Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Barcelona: Planeta Agostini. Recuperado de: https://direccion-multiple.files.wordpress.com/2012/08/eco_umberto-obra_abierta.pdf el 22 de enero de 2018.

Ehrenzweig, A. 1973. *El orden oculto del arte*. Barcelona, España: Labor.

Everitt, A. (1984). *El expresionismo abstracto*. Barcelona: Labor.

Fbbva.es. (22 de octubre de 2012). La Fundación BBVA y la Fundació Joan Miró presentan la exposición ¡Explosión! El legado de Jackson Pollock. *fbbva.es*. Recuperado de <https://www.fbbva.es/notas-prensa/la-fundacion-bbva-la-fundacio-joan-miro-presentan-la-exposicion-explosion-legado-jackson-pollock/> el 19 de noviembre de 2017.

Feyerabend, P- K. (1975). *Contra el método. Esquema de una epistemología anarquista*. Recuperado de <http://www.contranatura.org/articulos/Filos/PDF/Feyerabend-Metodo.pdf> el 21 de julio de 2017.

Flanagan, M. (2010). *Borders*, (imagen digital). Recuperado de: <http://maryflanagan.com/work/borders/> el 24 de diciembre de 2017.

Fraser, J. T. (1987). Saliendo de la Caverna de Platón: la historia natural del tiempo. *Revista de Occidente*. Septiembre de 1987, (76) 5-34. Madrid.

Friedlander, J. (2008). Affecting Art: Barthes, Kertész, and Lacan. *A Journal of Lacanian Studies*, (3 y 4), 150-172. Recuperado de: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/37353769/friedlander_Return_Affecting_Art.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1499599219&Signature=mMfkg39h4TCeUvoZooMjgCBGls-M%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DAffecting_Art_Barthes_Kertesz_and_Lacan.pdf el 6 de julio de 2017.

Gamespot.com. (2004). *Lying down game*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.gamespot.com/forums/offtopic-discussion-314159273/lying-down-gamebest-of-26954740/> el 4 de febrero de 2018.

García, D. (2012). He medido mi vida con cucharaditas de café... En: *Esto no es el fin. Ignasi Aballí* [Catálogo de exposición] [pag 31-38]. Vitoria: ARTIUM, Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo.

Gavin, F. (2014). *Champion of the feminist aesthetic, Phalle's sculptures and paintings have made her one of art's most important outsiders*. Recuperado de: <http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/20703/1/niki-de-saint-phalle-lock-n-load> el 6 de sept de 2017.

Gere, C. (2007). Arte como retroalimentación. En: Fundación Laboral (ed) *Feedback. Arte reactivo a instrucciones, a inputs o a su entorno*. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Asturias.

Goodmough, R. (2016). Pollock pinta un cuadro. En: Lebrero Stals, J. (ed.) *La energía visible, Jackson Pollock, una antología*, (pp. 171-176) Madrid: Grupo Machado.

Graham Whitney, R. (2015) Happy (Belated) Birthday to Yoko Ono's Grapefruit. *Modern Women's Fund 12-Month Intern*. Recuperado de: https://www.moma.org/explore/inside_out/2015/07/15/happy-belated-birthday-to-yoko-onos-grapefruit/ el 11 de Agosto de 2017.

Greenberg, C. (2016). Jackson Pollock: Inspiración, visión, decisión intuitiva. En: Lebrero Stals, J. (ed.). *La energía visible, Jackson Pollock, una antología*, (pp. 192-196) Madrid: Grupo Machado.

Guggenheim.org. (1957) *Kanayama Akira painting with an automatic toy car*, (fotografía). Recuperado de <https://www.guggenheim.org/arts-curriculum/topic/time-and-space> el 28 de noviembre de 2017.

Guggenheim.org. (sf.). *Nam June Paik*. Recuperado de: <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/nam-june-paik> el 15 de octubre de 2017.

Hamilton, R. (1965-6). *The Bride Stripped Bare by her Batchelors, Even (The Large Glass) (reconstrucción, panel inferior rehecho en 1985)*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/26/through-the-large-glass> el 9 de julio de 2017.

Hess, B. y Grosenick, U. (2009). *Abstract expressionism*. Taschen.

Hogan, J. (2015). Sol LeWitt: Randomness, Seriality and Systems as a visualization Process in Abstract Thinking. En: *Sol Lewitt 17 wall drawings, 1970-2015*. Fundación Botín. Recuperado de: http://www.fundacionbotin.org/89dguuytdfr276ed_uploads/2015_07_14_03_30_48.pdf el 11 de agosto de 2017.

Holte, MN. (mayo de 2005). *Barry Le Va*. En: Frieze Magazine, (91). Recuperado de: https://web.archive.org/web/20120315120129/http://www.frieze.com/issue/review/barry_le_va1/ el 13 de octubre de 2017.

Initiartmagazine.com. (sf.). Interview: 53 Venice Biennale 2009. *Initiart Magazine*. Recuperado de: <http://www.initiartmagazine.com/interview.php?lVarchive=19> el 15 de octubre de 2017.

Inspirefusion.com. (2013). *Lying down game*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.inspirefusion.com/planking-the-lying-down-game/> el 4 de febrero de 2018.

Jarzombek, M, (2005). Haacke's Condensation Cube: The Machine in the Box and the Travails of Architecture. En: *Thresholds*, (30), 98-105. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/43876259> el 16 de octubre de 2017.

Jobson, C. (9 de Julio de 2017). Artist Walead Beshty Shipped Glass Boxes Inside FedEx Boxes to Produce Shattered Sculptures. *This is Colossal, art*, (Página Web). Recuperado de: <http://www.thisiscolossal.com/2017/01/fedex-works-walead-beshty/> el 9 de julio de 2017.

Jodi.org. (sf.). *Jodi. Org* (captura de pantalla). Recuperado de: <http://Jodi.org> el 21 de diciembre de 2017.

Jones, J. (2014). Michelangelo Pistoletto: the artist with a smashing way to save the world. *The Guardian, Art And Design*, Recuperado de: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/may/28/pistoletto-arte-povera-mirror-smasher-eco-houses-interview> el 20 de julio de 2017.

June-Paik, N. (1963/1976) *Zen for TV* (fotografía). Recuperado de: <https://www.arts.gov/photos/nam-june-paik-artist-who-invented-video-art> el 21 de diciembre de 2017.

Kaprov, A. (2016). El legado de Jacson Pollock. En: *Entre el arte y la vida, ensayos sobre el happening*, (pp. 41-52). Barcelona: Alpha Decay.

Karmel, P. (2016). Una suma de destrucciones. En: Lebrero Stals, J. (ed.) *La energía visible, Jacson Pollock, una antología*, (pp. 81-107). Madrid: Grupo Machado.

Katzenstein, I. (2016). Jorge Macchi surrealista, o la perseverancia en lo imposible. En: *Jorge Macchi. Perspectiva* (Catálogo de exposición). Buenos Aires: MALBA. Recuperado en http://jorgemacchi.com/sites/default/files/jorge_macchi_ines_katzenstein_jorge_macchi_surrealista.pdf el 6 de Julio de 2017.

Kertész, A. (1960). *Broken plate*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.getty.edu/art/collection/objects/55772/andre-kertesz-broken-plate-paris-american-negative-1929-print-1970s/?-dz=0.5614,0.2884,1.60> el 6 de julio de 2017.

knowyourmeme.com. (sf.). *Lying down game*, (fotografía). Recuperado de: <http://knowyourmeme.com/photos/30216-lying-down-game> el 4 de febrero de 2018.

Knowles, T. (Sf.). *Tree drawings*, (página web). Recuperado de <http://www.timknowles.co.uk/Work/TreeDrawings/tabid/265/Default.aspx> el 19 de noviembre de 2017.

Krauss, R. (1997). *El inconsciente óptico*. Madrid: Technos.

Landy, M. (1998). *P.D.F. Product, Disposal Facility*, (PDF). Recuperado de: <https://imageobjecttext.com/2013/09/07/visualising-an-idea-1/> el 5 de febrero de 2018.

Le Va, B. (1968). *Shatterscatter (within the Series of Layered/Pattern Acts)*, (fotografía). Recuperado de: <https://artwhirled.wordpress.com/tag/doug-wheeler/> el 11 de diciembre de 2017.

Linde, U., Samuelsson, H. y Stenborg, J. (1961-2). *Réplica of Marcel Duchamp's The Bride Stripped Bare by her Batchelors, Even*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/26/through-the-large-glass> el 9 de julio de 2017.

Macba.cat. (sf). *Condensation Cube*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.macba.cat/en/condensation-cube-1523> el 30 de enero de 2018.

MACBA.cat. (sf.). *Condensation Cube*. Recuperado de: <https://www.macba.cat/es/condensation-cube-1523> el 23 de enero de 2018.

Macchi, J. (1998). *Vidas paralelas*, (fotografía). Recuperado de: <http://jorgemacchi.tedeartistas.com.ar/> el 11 de diciembre de 2017.

Makegreatstuff.com. (sf.). *Break Down*, (fotografía). Recuperado de: <http://makegreatstuff.com/this-weeks-art-inspiration-beauty-destruction-removal-and-explosion-who-knew/> el 5 de febrero de 2018.

Manchester. E. (Septiembre de 2009). *Damien Hirst. Spin me right round. 2002*, (Página web). Recuperado de <http://www.tate.org.uk/art/artworks/hirst-spin-me-right-round-p13047> el 19 de noviembre de 2017.

Martín-Prada, J. (2015). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal arte contemporáneo.

McClaine, S. (sf.). *TV Clock de Nam June Paik* (fotografía). Recuperado de: <https://www.arts.gov/photos/nam-june-paik-artist-who-invented-video-art> el 21 de diciembre de 2017.

Meltzer, T. (2011). Planking: A Brief History. *The Guardian*. Londres. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/world/2011/may/16/planking-a-brief-history> el 16 de octubre de 2017.

Michale, L. (2009). Homage to destruction. En: *Tate Etc.* issue 17: Autumn 2009. Recuperado de <http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/homage-destruction> el 6 de septiembre de 2017.

Millar, W. (1961). The New Yorker, (dibujo). En: Rubira, S. y Herráez, B. (dr) (2008). *Una tirada de dados, sobre el azar en el arte contemporáneo. XI jornadas de estudio de imagen de la Comunidad de Madrid*, (p. 144). Madrid: consejería de Cultura y Turismo, comunidad de Madrid.

MOCA (Ed), (10 de febrero de 2014). *Barry Le Va - Shatterscatter (Within the Series of Layered/Pattern Acts) - MOCA U - MOCAtv*, (vídeo). Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=mR2G4G7Z_ll el 1 de diciembre de 2017.

Moma.org. (2017). *One: Number 31, 1950*, (Fotografía). Recuperado de: <https://www.moma.org/collection/works/78386> el 26 de noviembre de 2017.

Moma.org (sf.). *Grapefruit*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.moma.org/collection/works/128103> el 4 de febrero de 2018.

Moonmoonmoonmoon.com (sf.). *moon*. Recuperado de: <http://www.moonmoonmoonmoon.com/#sphere> el 16 de octubre de 2017.

Morain, A. (sf.). *Pyrodactyl over New York*, (fotografía). Recuperado de: <http://nikidesaintphalle.guggenheim-bilbao.eus/en/rifle-art/#pyrodactyl-new-york> el 4 de febrero de 2018.

Morandi, I. (2009). Introducción. En *Glitch: Designing imperfection*, (Catálogo de exposición). New York: Mark Batty Publisher.

Moraza, J.L. (2008). De azar, máquinas. En: Rubira, S. y Herráez, B. (Dr.) *Una tirada de dados, sobre el azar en el arte contemporáneo. XI jornadas de estudio de imagen de la Comunidad de Madrid*, (pp. 138-159). Madrid: consejería de Cultura y Turismo, comunidad de Madrid.

Moure, G. (1989). Introducción. En: *Notas. Marcel Duchamp*. (pag 9-16) Madrid: Technos.

Museoofmodermart. (2017). *What do you need to transform a de Kooning into a Rauschengberg? 1 month and 40 erasers* (Publicación en página de facebook). Recuperado de: <https://www.facebook.com/MuseumofModernArt/photos/a.73715257280.66014.24547752280/10156331873417281/?type=3&theater> el 5 de febrero de 2018.

News.bbc.co.uk. (2009). *Lying down game*, (fotografía). Recuperado de: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/wiltshire/8246197.stm el 4 de febrero de 2018.

Nickas, B. (2008). Coincidencia más que azar: la intención del artista. En: Rubira, S. y Herráez, B. (Ed.), *Una tirada de dados, sobre el azar en el arte contemporáneo. XI jornadas de estudio de imagen de la Comunidad de Madrid*, (pp. 284-293). Madrid: consejería de Cultura y Turismo, comunidad de Madrid.

Ono, Y. (1970). *Grapefruit: A book of instructions and drawings by Yoko Ono*. Simon and Schuster.

Pierantoni, M. (2011). *Glamour Girl*, (Vídeo). Recuperado de: <https://youtu.be/9nyzX3TKoAs> el 16 de 10 de 2017.

Pierantoni, M. (2011). *Glamour Girl*, (captura de pantalla). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=9nyzX3TKoAs&feature=youtu.be> el 6 de febrero de 2018.

Pierre, C. (2013). *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Cáceres: Fundación Helga de Alvear.

Pistoletto, M. (2009). *Seventeen Less One*, (fotografía). Recuperado de: <http://thisistomorrow.info/articles/michelangelo-pistoletto-seventeen-less-one> el 11 de diciembre de 2017.

Pistoletto, M. (2012). *Omnitheism and Democracy. Cittadellarte edizioni*. Recuperado de http://www.pistoletto.it/eng/testi/omnitheism_and_democracy.pdf el 6 de febrero de 2018.

Platou, P. (2009). Prefacio. En: *Glitch: Designing imperfection* (Catálogo de exposición), (pp. 6-7). New York: Mark Batty Publisher.

Pollock, J. (1950). Letter to the Editor. *Time*. Vol, LVI, núm 24.

Pollock, J. (2016). Borrador de declaración para Possibilities. En: Lebrero Stals, J. (ed.) *La energía visible, Jackson Pollock, una antología*, (p.125) Madrid: Grupo Machado.

Real Academia Española. (2017). Error. En: *Diccionario de la lengua española (edición del tricentenario)*. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=G47B9qL> el 21 de julio de 2017.

Rivero-Moreno, L. (2010). Entre la eternidad y la caducidad. El arte contemporáneo en el abismo del tiempo. *Humus, Papeles de Cultura Contemporánea*. nº 12 Arte y Tiempo (pp 43-48) . Granada: Universidad de Granada.

Robinson, J. (2012). La concreción de Pollock: la performance pictórica o la pintura performativa. En: *Explosió!, el llegat de Jackson Pollock. Catálogo de exposició* (pp 121-140) Barcelona: fundación Joan Miró.

Rodríguez Ibáñez, M. (2012). *Como la red ha cambiado el arte*. Gijón: Ediciones Trea.

Rogers J. (2005). *NES Glitch Compilation*. Recuperado de: <https://rhizome.org/art/artbase/ artwork/nes-glitch-compilation/> el 29 de julio de 2017.

Rogers, J. (2001-2004). *NES Glitch Compilation* (capturas de pantalla del vídeo online). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=zMEvb8MBcrE> el 29 de julio de 2017.

Rose, B. (Ed.). (1991). *Art as Art: The Selected Writings of Ad Reinhardt*. University of California Press.

Rosenberg, H. (1952). The American action painters. *Art News*, 51(8), 22. Recuperado de <http://www.artnews.com/2007/11/01/top-ten-artnews-stories-not-a-picture-but-an-event/> el 8 de octubre de 2017.

Rubin, W. (2016). Jackson Pollock y la tradición moderna. En: Lebrero Stals, J. (ed.) *La energía visible, Jackson Pollock, una antología*, (pp. 201-271) Madrid: Grupo Machado.

Rubio-Lapaz, J. (2010). Tiempo simbólico y tiempo real en la producción estética moderna. En: *Humus, Papeles de Cultura Contemporánea*. nº 12 Arte y Tiempo (pp 49-62). Granada: Universidad de Granada.

Russeth, A. (2012). Here Are the Instructions for Sol LeWitt's 1971 Wall Drawing for the School of the MFA Boston. *observer*. Recuperado de: <http://observer.com/2012/10/here-are-the-instructions-for-sol-lewitts-1971-wall-drawing-for-the-school-of-the-mfa-boston/> el 2 de febrero de 2018.

Scott, A. (2001-2007). *Glitch Series*, (fotografía). Recuperado de: https://www.google.es/search?q=ant+scott+glitch&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwifv5DahqDYAhVJBQKHc1KD-QQQ_AUICyG&biw=1788&bih=1029#imgrc=lltaEF7X18EwM el 23 de diciembre de 2017.

Scott, A. (2009). *Glitch: Designing imperfection*, (Catálogo de exposición) Nueva York: Mark Batty Publisher.

Schenepf, L. (sf.). *Zen for Tv de Nam June Paik*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.arts.gov/photos/nam-june-paik-artist-who-invented-video-art> el 21 de diciembre de 2017.

Schianchi, A. (2012). El error en los aparatos como posibilidad estética. *Artnodes*, 12. Recuperado de: [file:///Users/luisasanchezperez/Downloads/1591-4882-2-PB%20\(1\).pdf](file:///Users/luisasanchezperez/Downloads/1591-4882-2-PB%20(1).pdf) el 4 de marzo de 2018.

Seiberling, D. (2016). Jackson Pollock: ¿es el mayor pintor vivo de los Estados Unidos? En: Lebrero Stals, J. (ed) *La energía visible, Jackson Pollock, una antología*, (pag161-162). Madrid: Grupo Machado.

Sfmoma.org. (2013). *Erased de Kooning Drawing*, (Fotografía). Recuperado de: https://www.sfmoma.org/artwork/98.298?gclid=Cj0KCQiAzMDTBRDDARIsABX4AWwHQ2YeowoZOGNT9zYY4Es-NcqSw6wozva5ggOwCN5MDtvl2qdgdBQBYaAvYrEALw_wcB el 30 de enero de 2018.

Shunk, H. y Kender, J. (1961). *Niki de Saint Phalle trabajando*, (fotografía). Recuperado de: <http://aaaarte.com/noticia/2015/04/niki-de-saint-phalle-la-amazona-del-siglo-xx> el 4 de febrero de 2018.

Sooke, A. (2016). The man who destroyed all his belongings. *Bbc.com*. Recuperado de: <http://www.bbc.com/culture/story/20160713-michael-landy-the-man-who-destroyed-all-his-belongings> el 10 de septiembre de 2017.

Stephen, W. (2013). *Damien Hirst creating a spin painting*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/lot.67.html/2013/contemporary-art-evening-auction-l13022> el 29 de noviembre de 2017.

Stockwell, S. (2013). *Sail Away*, (fotografía). Recuperado de: http://www.susanstockwell.co.uk/commissions_main.php?project_id=60 el 4 de febrero de 2018.

Supralimen.wordpress.com. (2011). *Break Down*, (fotografía). Recuperado de: <https://supralimen.wordpress.com/2011/01/19/excess-michael-landy-breakdown-200/> el 5 de febrero de 2018.

Susanstockwell.co [sf.]. *Commission information, Sail away*. Recuperado de: http://www.susanstockwell.co.uk/commissions_main.php?project_id=60 el 12 de agosto de 2017.

Telegraph.co.uk. [sf.]. *Lying down game* (fotografía). Recuperado de: <http://www.telegraph.co.uk/news/picturegalleries/howaboutthat/5793939/The-lying-down-game-on-Facebook.html?image=8> el 4 de febrero de 2018.

Timeline.manetas.com. (Noviembre de 2016). *Miltos Manetas. Painter, conceptual artist and theorist* (Página Web) Recuperado de: <http://timeline.manetas.com/> el 19 de noviembre de 2017.

Tyler, P. (2016). Jackson Pollock: el laberinto infinito. En: Lebrero Stals, J. (ed), *La energía visible, Jackson Pollock, una antología*, (pp 168-170). Madrid: Grupo Machado.

Ufan, L. (1969/2015). *Relatum-Perception and Phenomenon*, (fotografía). Recuperado de: <http://art.busan.go.kr/spaceleeufan/eng/index.jsp> el 11 de diciembre de 2017.

Vernissage TV. (27 de marzo de 2008). *Art Machines Machine Art at Museum Tinguely part 2* (vídeo). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=S8g31wr8mLc> el 19 de noviembre de 2017.

Wagensberg, J. (2004). *La rebelión de las formas o como perseverar cuando la incertidumbre aprieta*. Barcelona: Tusquets editores.

Weil, B. (2015). *Drawings on walls, art as idea*. Recuperado de: http://www.fundacionbotin.org/89dguuytdfr276ed_uploads/2015_08_11_11_57_37.pdf el 11 de agosto de 2017.

Weiwei, A. y Eliasson, O. (2013). *Moon*, (captura de pantalla). Recuperado de: <https://moon-moonmoon.com/#sphere> el 4 de febrero de 2018.

White, S. (2012). *Beautiful, pop, spinning ice creamy, whirling, expanding painting*, (fotografía). Recuperado de <http://damienhirst.com/beautiful-pop-spinning-ice-c> el 28 de noviembre de 2017.

Wright, W. (2016). Entrevista a Jackson Pollock en 1951. En: Lebrero Stals (ed.) *La energía visible, Jackson Pollock, una antología*, (pp. 128-132). Madrid: Grupo Machado.

Whitney Museum of American Art (7 de abril de 2008). *Walead Beshty: 2008 Whitney Biennial - Whitney Museum*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=9WffqBKryxk> el 20 de julio de 2017.

Yoshitake, M. (2006). Encounter vs. Event: The Emergence of "Non-Art" in Japan, circa 1970. *X-TRA-online* (V8), (nº 4). Recuperado de: <http://x-traonline.org/article/encounter-vs-event-the-emergence-of-non-art-in-japan-circa-1970/> el 13 de octubre de 2017.

Zuzulich, J. (2011). La certeza del error: La mirada artefactual y el arte. En: *La certeza del error* (catálogo de exposición). Ediciones Arte. Recuperado de: https://www.academia.edu/15208589/La_certeza_del_error el 23 de julio de 2017.





REPETICIÓN



Repetir, repetir, repetir...

Repetir, repetir, repetir...

Es quizás una consigna en arte, más aún a partir de las primeras vanguardias. Y no deja de ser irónico o puede que sea más apropiado decir paradójico, ya que es casi general la idea de que el arte del siglo XX y principios del XXI se ha caracterizado por la búsqueda de la originalidad, la novedad y la diferencia. Pero repetir se repite, y se ha repetido, hasta la saciedad en todas y cada una de las fases de producción y recepción de la obra artística, en todas y cada una de las tipologías artísticas, todos y cada uno de los artistas. Prueba de ello son las exposiciones dedicadas a la repetición como *Sunday Afternoon* en la galería 303 en Nueva York (2002), comisariada por Patricia Martín o *Repetición Transformación*, en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (6 octubre-6 diciembre de 1992). Observar la obra de cualquier artista contemporáneo, incluso la del que más variaciones realice en sus procesos y resultados, servirá para constatar esta tendencia: al enfrentarnos a la obra de un artista es casi inevitable buscar los patrones de repetición que lo caracterizan, la marca o estilo propios, aquello que permanece constata en su trabajo.

Pero, ¿que es la repetición? ¿que significa repetir en arte? ¿Existe más de una forma de repetir? ¿por que repiten los artistas? ¿que repiten? ¿afecta la repetición al artista? ¿a su obra? ¿puede realmente repetirse algo? ¿afecta la repetición al arte mismo? ¿a la realidad? Las respuestas a estas preguntas, muchas de ellas ya casi universales, son variadas e incluso infinitas; son esquivas, ambiguas o simplemente inexistentes. Lo que no impide que como preguntas sigan siendo fuente inagotable de curiosidad y conocimiento. Y es a través de ellas que se configura este trabajo, no tanto cómo una búsqueda de respuestas definitivas, (que por sus características y complejidad es algo fuera de la escala de este estudio y sus posibilidades y no sería aventurado decir que de cualquiera) sino como guía.

Las preguntas propuestas son el hilo conductor de un trabajo cuyo objetivo es presentar las posibilidades conceptuales y formales del uso de la repetición como herramienta en los procesos creativos de las artes plásticas. Presentar las posibilidades como potencialidad. Un abanico de posibles abierto y flexible, cambiante, que se adapta a las necesidades expresivas, que fluctúa. Una herramienta versátil y útil para la expresión, para la creación hoy. Una herramienta en manos de los artistas.

Repetir y repetición son conceptos no específicamente artísticos que manejamos con frecuencia en la vida y en el mundo real y de los que todos tenemos ideas preconcebidas. La repetición se da en todos los ámbitos de la vida, forma parte de nuestras estructuras, tanto naturales como artificiales, de nuestros actos, de nuestras creencias, de nuestras costumbres. Encontrar ejemplos de cada aspecto es fácil: pensemos en el ADN que se repite en cada una de nuestras células, en estructuras económicas basadas en las cadenas de producción en serie, en los hábitos y rutinas, en los mitos y ritos, en el folclore, en las fiestas, en la moda, en el día a día... Todo son actos repetidos, cosas repetidas, palabras repetidas, conceptos repetidos. Es indudable que la experiencia que cada uno de nosotros siente y tiene con respecto a la repetición afecta a la forma de comprenderla y vivirla y como concepto vital ha sido estudiado por grandes pensadores entre los que cabe destacar a Gilles Deleuze en su obra *Diferencia y repetición* (2012).

La repetición es un concepto que afecta también a la definición de arte. Arthur Danto (1981) comienza el primer capítulo, *Works of Arts and Mere Real Things* (1981, 1-33), de su libro *The Transfiguration of the Commonplace* (1981) describiendo una exposición imaginaria compuesta por una serie de obras formalmente idénticas, rectángulos de pintura roja, pero radicalmente diferentes tanto en concepto como en naturaleza. Según él la exposición incluye desde obras maestras del arte de todos los tiempos a objetos no artísticos:

Esto completa mi exposición, el catálogo de la cual, a todo color, sería monótono, ya que cada ilustración sería igual a las demás, a pesar de que las reproducciones son de cuadros que pertenecen a géneros tan diversos como la pintura histórica, retrato psicológico, paisaje, abstracción geométrica, arte religioso y bodegón. También contiene cuadros de algo del taller de Giorgione, y algo que no es más que una mera cosa, sin pretensión ninguna de pertenecer al exaltado estado de arte¹ (1981, p. 2).

¹ El original: "This completes my exhibition. The catalogue for it, which is in full colour, would be monotonous, since everything illustrated looks the same as everything else, even though the reproductions are of paintings that belong to such diverse genres as historical painting, psychological portraiture, landscape, geometrical abstraction, religious art, and still life. It also contains pictures of something from the workshop of Giorgione, as well as something that it is a mere thing, with no pretence whatsoever to the exalted status of art" (trad. por la autora).

Y Danto utiliza esta exposición imaginaria como punto de partida para el estudio y definición del concepto de arte, en un intento de comprender que hace que algo sea arte. Y es imposible al leerlo no plantearse, como hace Danto, que lo que se nos describe es una exposición de objetos idénticos repetidos. Es a partir de estos objetos que Danto estudia la naturaleza del arte contemporáneo y nos muestra la de artes anteriores, llevándonos en un viaje a través de los conceptos, entre otros, de mimesis, representación o copia, todos ellos diferentes formas de repetición, que han formado parte de los discursos y debates referentes a la naturaleza del arte de todos los tiempos. Fue a partir de la aparición de la multiplicidad mediante la introducción de procesos industriales en el arte del siglo XX que este recurso se convirtió en claro protagonista, Walter Benjamin (2008) manifestó que la aplicación de las técnicas de reproducción mecánica al arte produjo la decadencia del aura de la obra. Según Benjamin esta pérdida del aura de la obra de arte genera un cambio social a nivel de percepción y de pensamiento que evoluciona a un cambio de la función del arte y de su naturaleza; también produce a nivel de masas un cambio de mirada y de actitud frente a la obra. Benjamin deja constancia del poder del arte como herramienta de cambio social a la vez que pone de relevancia la importancia de la inclusión de la repetición a través de procesos técnicos y mecánicos (2008). Repetición que genera cambios en la naturaleza del arte mismo y a través de él en la realidad. La repetición es por tanto un concepto inherente al arte, intrínseco a él.

Y, por último, la repetición es una herramienta conceptual y formal en manos de los artistas. Una herramienta incluida en los procesos de producción artística. Una herramienta que puede servir para lanzar puentes hacia cualquiera de los dos niveles anteriores, la realidad y el arte mismos, e incluso para cuestionarse a sí misma como herramienta. Y es el artista el que decide como y cuando utilizarla y cual es el nivel conceptual que quiere abarcar: realidad, arte o recurso plástico, pudiendo situarse en cualquiera de ellos de forma independiente o combinarlas.

Hay que hacer un pequeño paréntesis para aclarar conceptos en torno al uso de la repetición como herramienta artística. La repetición está incluida en las formas de producción artística del arte contemporáneo. Todos los artistas repiten en sus procesos artísticos. Es inevitable por dos razones. Primero, porque es propio de las formas de aprendizaje en la naturaleza humana. Repetimos para aprender y el artista aprende, avanza en sus proyectos como en cualquier otra cosa repitiendo. Y segundo, porque es a partir del siglo xx que se instaura el concepto de serie en la producción artística. Es importante diferenciar aquí el concepto de producción seriada (producción mecánica de obras idénticas) del de trabajo en serie o por series, entendido como un proceso creativo basado en la repetición y la variación, con la consecuente producción de un conjunto de obras diferentes y únicas pero relacionadas.

No es objeto de este estudio centrarse en las características y conceptos relacionados con la serie como sistema de producción artística, pero es necesario manifestar su existencia, su importancia dentro del arte contemporáneo.

Queda así por tanto acotado el nivel de estudio de este trabajo a la repetición usada por los artistas plásticos durante el proceso creativo más allá de su uso como forma de avance creativo o como forma de producción estándar. Entiéndase que en caso de intencionalidad al respecto tanto el aprendizaje o avance creativo como la serie llegaran a formar parte de este estudio, es decir, cuando un artista usa la repetición para cuestionar o dirigir la mirada a la serie ésta será tratada y analizada. Pero sin exceder los límites del tema central de este estudio que es la variedad conceptual en el uso de la repetición como recurso plástico en arte contemporáneo.

Para explorar esta variedad el trabajo propone un estudio comparativo de las obras de determinados artistas que han abordado el tema en su obra. Es un viaje conceptual que se apoya en una selección de artistas concreta, presentando sus trabajos como una guía que define el acercamiento teórico. La selección de artistas se ha realizado con la finalidad de presentar un amplio abanico de posibilidades. Son artistas que trabajan con medios diferentes, en distintas áreas y disciplinas muchas veces tan desconectadas y distantes que pueden parecer inconexos o seleccionados arbitrariamente. Pero siempre mantienen dos puntos fundamentales en común: son artistas activos en los siglos XX o XXI y usan la repetición como recurso plástico en sus obras. Estos artistas son Andy Warhol, Richard Long, Allan McCollum, Wolfgang Laib, Ignacio Uriarte, Sherry Levine, Paolo Cirio, Michael Mandiberg y On Kawara. La lista podría ser más amplia o totalmente diferente. No es objetivo de este estudio realizar una catalogación exhaustiva de artistas que usan o han usado la repetición en su trabajo. El estudio se presenta como una línea de pensamiento que va generando y apoyando su contenido en formas de hacer diferentes a medida que avanza y discurre de una idea a otra, de una obra a otra, de un artista a otro.

¡Caramba!, lleva más de un día hacer cuatro mil cuadros

Pienso mucho en ‘escritores espaciales’ –Aquellos que cobran en función de cuanto escriben-. Siempre he pensado que la cantidad es la mejor medida en cualquier cosa (porque uno siempre hace lo mismo, incluso aunque parezca que haces algo diferente), así que decidí convertirme en un ‘artista espacial’. Cuando Picasso murió leí en una revista que había hecho cuatro mil piezas maestras durante su vida y yo pensé, ‘Caramba, yo podría hacer eso en un día’. Así que empecé. Y entonces me di cuenta, ‘Caramba, lleva más de un día hacer cuatro mil cuadros’ Ves, del modo que yo los hago, con mi técnica, realmente pensé que podría hacer cuatro mil al día. Y todos serían piezas maestras porque todos serían el mismo cuadro. Y empecé, y llegué a quinientos y paré. Pero me llevó más de un día, creo que me llevó un mes. Así que, a quinientos por mes, me habría llevado cerca de ocho meses hacer cuatro mil obras maestras –para ser un ‘artista espacial y llenar espacios que, de todas formas, no creo que debieran ser llenados. Fue desilusionador, darse cuenta de que llevaría tanto tiempo¹ (WARHOL 2014, p. 50)

¹ El original: “I think a lot about ‘space writers’;” —the writers who get paid by how much they write-. I always think quantity is the best gauge on anything (because you’re always doing the same thing, even if it looks like you’re doing something else), so I set my sights on becoming a “space artist.” When Picasso died I read in a magazine that he had made four thousand masterpieces in his lifetime and I thought, “Gee, I could do that in a day.” So I started. And then I found out, “Gee, it takes more than a day to do four thousand pictures.” You see, the way I do them, with my technique, I really thought I could do four thousand in a day. And they’d all be masterpieces because they’d all be the same painting. And I started and I got up to about five hundred and then I stopped. But it took more than a day; I think it took a month. So at five hundred a month, it would have taken me about eight months to do four thousand masterpieces—to be a “space artist” and fill up spaces that I don’t believe should be filled up anyway. It was disillusioning for me, to realize it would take me that long” (trad. por la autora).

Esta cita de Andy Warhol (Pittsburgh, 1928-1987) nos sitúa en su forma de pensar, de entender el arte y de enfrentarse al mundo. Es directa y sincera y con cierto toque de ironía introduce la repetición como concepto vital y artístico. Nos conduce desde la importancia del repetir al tedio de la rutina planteando en un solo párrafo muchos de los conceptos que aparecerán en este texto como la diferencia, la producción en serie, la cantidad, la copia o el aura. Por esto y porque al hablar de repetición Andy Warhol es imprescindible empezaremos el análisis de este concepto a través de su obra.

En primer lugar hay que hacer alusión a su exposición de copias idénticas de cajas Brillo en la Stable Gallery en 1964, que produjo reflexiones y debates filosóficos hasta el punto de inspirar la escritura de *The Transfigurations of the commonplace* por Arthur C. Danto (1981) en el que se analiza la naturaleza de la obra artística. El propio Danto en el prefacio del libro describe la exposición y explica como supuso una intoxicación filosófica que abrió el debate sobre el porqué las cajas Brillo se aceptaron como arte, y lo eran, mientras que las mismas cajas guardadas en los almacenes de supermercados continuaban siendo solo cajas Brillo (DANTO 1981, PREFACIO).

Danto continúa explicando que las cajas Brillo eran falsas porque estaban hechas de panel. Pero resta importancia a esta diferencia material y además recalca el hecho de que posteriormente Warhol metió en una galería latas de sopa Campbell, *Campbell soup cans* (1962), directamente compradas en el supermercado (1981, PREFACIO).



Andy Warhol (1928 – 1987) en la Stable Gallery, New York. Abril 21, 1964.
Cita visual literal (Limitedruns.com, 11 de septiembre de 2017).

La importancia de Warhol y sus repeticiones dentro del mundo del arte y su historia es por tanto incuestionable. Warhol, mediante la introducción de un objeto habitual del mundo real en contextos artísticos, planteó una cuestión de índole ontológica que afectaba a la propia definición del arte y por consiguiente a su futuro. El propio Danto (1981) establece como precedente a Duchamp pero a él le atribuye el plantear un distanciamiento estético ante el objeto común. Haber conseguido el auténtico cambio ontológico, la transmutación, es según Danto un logro de Warhol (1981, PREFACIO). Este discurso sería después explorado por otros artistas sobre todo conceptuales que se centraron en estudiar la naturaleza del arte mismo. En este sentido cabe destacar la obra de Kosuth, que planteó el arte como tautológico mediante la repetición conceptual de ideas y significados dentro de los contextos artísticos.

No obstante y a pesar de la importancia de este planteamiento las intenciones con las que Warhol usaba la repetición no quedan reducidas a él. La repetición en su obra plantea aún más significados. Al incluir métodos de reproducción industrial en la producción artística, Warhol introduce la idea de desaparición a través de la repetición que para Graham Gussin (2001) es particular de la era de la reproducción mecánica (p. 12). Según esta idea los procedimientos industriales permiten la repetición del mismo artículo tantas veces que este pierde su identidad. A base de repetir, las imágenes y sus significados se diluyen y pierden fuerza. Para entender este proceso puede ser interesante introducir aquí el ejemplo propuesto por Baudrillard (2014) con respecto a la realización de una réplica de las cuevas de Lascaux para su preservación. Explica que los visitantes primero miran por una rendija las cuevas verdaderas y luego pasan a visitar la réplica. Según Baudrillard, una vez hecho ya no hay diferencia alguna “el desdoblamiento basta para reducir a ambas al ámbito de lo artificial” (BAUDRILLARD 2014, p. 24). Es a través de esta pérdida de identidad que acaba generándose un nuevo concepto, el estereotipo (GOMBRICH 1984, p. 151) El estereotipo es una idea aceptada, una generalización. Al tratarse en este caso de imágenes podemos hacer uso del concepto de prolepsis (del gr. πρόληψις *prólepsis*), en la acepción que presenta Juan Martín Prada (2016) y que puede definirse como el proceso por el cual se conforman los estereotipos visuales. La prolepsis está directamente relacionada con el conocimiento anticipado de algo, conocimiento que en este caso viene dado por relaciones de recurrencia, repeticiones visuales (MARTÍN PRADA 2016). Warhol repite, crea relaciones de recurrencia utilizando la prolepsis como recurso artístico con el fin de generar estereotipos, de hacer desaparecer la identidad de una realidad particular, de diluirla.

El estereotipo no pierde nunca la conexión con su identidad anterior sino que se mantiene fuertemente relacionado con ella. Para Warhol la elección de esta identidad anterior no es arbitraria: debe ser un típico producto americano (BERNSTEIN 1985, p. 16) que ya se repite en el mundo real, que ya es un estereotipo. Podríamos aquí establecer una relación con el concepto de simulacro de Baudrillard (2014) definido como la representación de la ausencia de realidad (Baudrillard 2014, p. 18). En el caso de Warhol lo representado es ya una ausencia de realidad puesto que es un estereotipo, una no identidad y su representación es un simulacro. Simulacro que al repetirse más y más resta aún más significación al estereotipo de partida. En este punto parece interesante resaltar como Warhol produce simulacros, repite lo repetido y estereotipa el estereotipo con la finalidad de hacerlo desaparecer.



Richard Long, *A line made by walking*, 1967.
825 x 1125mm. Gelatina de plata impreso en papel grafito.
Cita visual literal (Long, 1967).

Esta forma de usar la repetición para hacer desaparecer el objeto repetido contrasta con la manera de trabajar de Richard Long (1945-). Su obra *A line made by walking* (1967) puede ser un ejemplo significativo. En este caso una acción repetida, andar una y otra vez sobre el mismo sitio, crea una línea en el suelo y produce la aparición física de un nuevo elemento.

Creo que este trabajo fue importante para mi porque me reveló la idea de que la visibilidad del arte depende de cuantas veces lo hagas. Era evidente que una línea caminada solo una vez era prácticamente invisible, caminada diez veces dejaría una huella y caminada mil veces produciría una marca casi permanente¹ (LONG 2007A, P. 62).

Long en esta cita hace referencia a la importancia cualitativa del repetir y a la vez enfatiza su relevancia cuantitativa. Cuanto mas repites algo mas visible lo haces. Cuanto más lo repites más visible es el arte. Por lo tanto, el uso de un mismo recurso plástico puede dotar a las obras de una significación opuesta. Ambos artistas usan la repetición, pero Warhol persigue la idea de desaparición de imágenes y significados y Long su aparición. Pero la forma en que estos dos artistas usan la repetición como recurso plástico presenta aún más aspectos a considerar.

Para Warhol las pequeñas diferencias que aparecen durante el proceso de producción mecánica de la obra potencian la semejanza más que la diluyen: todo es igual, todo se repite, las diferencias no son significativas y no proporcionan individualidad ni dificultan la desaparición del objeto, de su significado, ni la formación del estereotipo. En este sentido sería aplicable la idea de la diferencia dentro de la serie referida a los objetos de producción en masa de Baudrillard (2010, p. 159) ya que para él “Las diferencias son en número finito y resultan de flexión sistemática de un paradigma” (2010, p. 159) y la idea de generalidad de la Deleuze (2012) que “expresa un punto de vista según el cual un término puede ser cambiado por otro, puede reemplazar a otro” (p. 21). Estas ideas están relacionadas con las características del estereotipo, de la generalización, en las que la individualidad de los objetos se suprime.

Por otro lado Richard Long camina, desarrolla itinerarios y realiza obras efímeras como sus círculos de piedras que se repiten a lo largo de los cinco continentes. Aunque para Long: “Todas las piedras son diferentes, todas las huellas son diferentes, todas las nubes son diferentes, cada chapoteo es diferente, cada paso es diferente, uno nunca pisa dos veces en el mismo río”² (LONG 2007B, P. 55). En este sentido el concepto encajaría con la idea de Deleuze (2012) de que la repetición es necesaria y justificada solo cuando se relaciona con lo que no puede ser sustituido (2012, p. 21) y con la de Baudrillard (2010) referente al ilimitado número de matices existentes con respecto a un modelo (2010, p. 159). En este caso la diferencia no solo evita la desaparición del objeto y su significado sino que potencia su individualidad.

¹ El original: “I think that work was important because it really revealed to me the idea that how visible the art is just depends on how many times you do it. It was evident that if a line walked once was practically invisible, walked ten times it would leave a trace, and walked a thousand times it would make a fairly permanent mark” (trad. por la autora).

² El original: “all stones are different, all fingerprints are different, all clouds are different, every splash is different, every walk is different, one never steps in the same river twice” (trad. por la autora).

Vemos que estas ideas se relacionan con la actitud de Long que subraya las diferencias y la individualidad de las cosas mediante la repetición en su obra y están en oposición directa a la de Warhol, que subraya la repetición y con ella desaparición presentando como irrelevantes las diferencias.

Pero el tema de la diferencia dentro de series de objetos repetidos puede ser desarrollado más profundamente si consideramos la obra de Allan McCollum (1944-). Para estudiar este artista partamos de la descripción de su trabajo *Surrogates* (sustitutos) (1978) que hace Johannes Meinhardt (1994):

Los *Surrogates* (sustitutos) funcionan como objetos artísticos: el original le es desconocido. Son el producto de un proceso repetitivo, casi industrial, moldes de moldes, el producto de un molde ellos mismos. Son mercancías basadas en un modelo y no las imitaciones miméticas de un original. Son copias o ilusiones y no copias, por que no imitan un modelo. Más bien, son creados a través de la reiteración vacua de la producción industrial. Aún así, dentro de la economía del arte, una economía de objetos más raros y significativos, funcionan como objetos artísticos¹ (PÁRR. 9).



Allan McCollum, *60 Plaster Surrogates (No. 3)*, 1982-1990.
223.5 x 569 cm. Esmalte sobre Hydrostone.
Cita visual literal (McCollum, 1982-1990).

¹El original: "The Surrogates function like artworks: the original is alien to them. They are the product of a repetitive, quasi-industrial process, casts of a mold, itself the product of a cast. They are commodities based on a model and no longer the mimetic imitations of an original. They are copies or illusions and no longer copies, since they do not imitate a model. Rather, they are created through the vacuous iteration of industrial production. Yet within the economy of art, of an economy of rarer and more significant goods, they still also function as artworks" (trad. por la autora).

A través de esta descripción comprendemos que nos enfrentamos a un artista que juega con las paradojas. En series como *Surrogates* depura el concepto de cuadro hasta crear sustitutos que luego produce en masa mediante técnicas pseudo-industriales generando objetos que son casi idénticos pero siempre diferentes (MEINHARDT, 1994; COOKE, 1991). Utiliza la generalidad de Deleuze o la diferenciación de Baudrillard al crear los sustitutos pero también utiliza la repetición de Deleuze o el matiz de Baudrillard al producir objetos siempre diferentes que no pueden ser reemplazados unos por otros. De esta forma McCollum combina los significados anteriormente analizados dentro de la misma obra para plantear la paradoja desde sus extremos. Juega con los significados del uso de la repetición generando diálogos entre ellos, enfrentándolos como posibles.

En este sentido es interesante resaltar el hecho de que McCollum utiliza la serie como concepto aunando y confrontando a la vez sus distintas posibilidades:

- La serie presentada como sistema de producción de objetos a nivel industrial; es la serie de Baudrillard, en la que el “modelo” (en este caso el sustituto) es inalcanzable, salta siempre hacia delante, seguido por la serie, que cambia constantemente adaptándose a estos saltos (BAUDRILLARD 2010, p. 163) y que McCollum traslada a los contextos artísticos con una idea similar a la de los ready-made pero haciendo hincapié en su número y sistema de producción.
- La serie utilizada en arte como un proceso de producción de copias a partir de un original (en este caso el cuadro, como concepto), que dio lugar a todos los planteamientos relativos al aura de la obra de Arte planteados por Walter Benjamin (2008).
- La serie como forma de producción artística, como proceso a través del cual el artista explora las múltiples posibilidades expresivas de un recurso o idea jugando con las diferencias en base a una estructura de repeticiones.

Las tres acepciones están presentes a la vez en la obra de McCollum. Las tres se relacionan desde sus similitudes y desde sus diferencias. Las tres presentes, las tres posibles.

Otra paradoja que explora McCollum a través de la repetición está relacionada con el valor del objeto artístico. Uno de los cambios sociales más profundos que trajo la revolución industrial gracias a la fabricación en serie fue el acceso a los bienes de consumo por un sector mas amplio de la población que ahora podía optar a recursos considerados antes lujos imposibles. El arte sin embargo se ha mantenido como un espacio en el que las obras siguen siendo inalcanzables para la mayoría. Las obras de arte mantienen su aura gracias a un proceso que Berger (2002) explica como la sacralización del objeto artístico debida a la valoración de la unicidad del original, no de su significación, que es reproducible (2002, p. 28-30). Baudrillard (2010) a este respecto relaciona la obsesión por la autenticidad con la búsqueda del origen y su carácter irreversible y aunque en su estudio hace referencia al objeto antiguo en este caso sus palabras podrían ser extrapolables al objeto artístico:

(...) otra cosa es, estrictamente hablando, la exigencia de autenticidad, que se traduce en una obsesión de la certidumbre: la del origen de la obra, de su fecha, de su autor, de su signo. (...) es la fascinación de lo que ha sido creado y que por eso es único, puesto que el *momento* de la creación es irreversible (BAUDRILLARD, 2010, p. 80).

Baudrillard deja así constancia de la existencia de unos mecanismos psicológicos que nos inducen a valorar características del objeto artístico como la originalidad, unicidad, autenticidad y que son normalmente consideradas a la hora de asignar precio a la obra de arte. Hasta el punto de que los precios desorbitados que pueden llegar a alcanzar las obras de arte otorgan también valor artístico: “ahora es impresionante, misterioso, por su valor en el mercado” (BERGER 2002, p. 30). Podríamos incluir también como característica del objeto artístico no reproducible su “excepcionalidad” (DORFLES 1969, p. 30) o “rareza” (BERGER 2002, p. 28) que según Dorfles (1969) es una característica motivo de culto por el hombre (p. 30).

Allan McCollum (ENTREVISTADO POR DELLINGER, 1998) cuestiona la unicidad (originalidad, autenticidad y excepcionalidad) como valores indiscutibles del objeto artístico para explorar el valor artístico de objetos producidos en serie. Para él la naturaleza de un objeto artístico depende tanto de las condiciones de la galería, el mundo del arte, el mercado... como del hecho de que su unicidad puede solo plantearse por la existencia de la producción en masa (1998) ya que sin los procesos de reproducción industrial, la unicidad no sería un valor. Baudrillard (2010) también plantea que a pesar de que siempre han existido modelos y copias a través del trabajo artesanal “no se puede hablar exactamente, antes de la era industrial, de “modelo” ni de “serie” (BAUDRILLARD 2010, p. 147) y llega a cuestionar la posibilidad de existencia de un objeto único totalmente independiente de una serie:

El objeto verdaderamente único, absoluto, hasta tal punto que no tenga antecedentes, que carezca de dispersión en cualquier serie que sea, es inconcebible. No existe como tampoco existe un sonido puro. Y tal y como las series de armónicos dan a los sonidos su cualidad percibida, así las series paradigmáticas más o menos complejas dan a los objetos su cualidad simbólica (2010, p. 99).

Según Baudrillard la pertenencia a una serie no es solo condición necesaria en el objeto sino que le otorga su cualidad simbólica. Esta idea podría relacionarse con la de McCollum para el que la producción en serie del objeto da más significado que quita (DELLINGER, 1998).

Por otro lado, McCollum, al usar una serie obtenida mediante la producción industrial con fines artísticos, es capaz de aunar en un solo proyecto, en todos y cada uno de los objetos que conforman uno de sus proyectos, las dos tipologías de objetos que Baudrillard (2010) plantea: los objetos pertenecientes a una serie y los objetos singulares cuyos “matices son infinitos, son las inflexiones perpetuamente renovadas por la invención conforme a una sintaxis libre” (p. 159). La existencia de estos dos tipos de objetos (salvando la imposibilidad del objeto único, como situación extrema) hace según Baudrillard que se perpetúe e incluso aumente

la diferencia de clases al ser solamente unos privilegiados los que tienen acceso a los objetos singulares (p.159). De esta forma el sistema de producción en serie cuyo objetivo es la democratización de los bienes de consumo incrementa la brecha social generando una paradoja que queda reflejada en la obra de McCollum: sus piezas son producciones pseudo-industriales, su aspecto repetitivo las presenta como accesibles, piezas para todos, pero sus diferencias, su unicidad intencionada y su contextualización como arte las desplaza hacia el objeto singular que es poseído solamente por unos pocos privilegiados.

Otra de las paradojas que plantea el trabajo de Allan McCollum relacionada con la repetición viene dada por su interés en el concepto de copia. La copia puede entenderse como la repetición de algo anterior ya sea mediante una recreación o mediante una reutilización (por lo que esta idea es también relativa al trabajo de Warhol). Este tipo de repetición en arte está relacionada con el concepto de apropiación. La apropiación es un término complejo que aborda temas políticos, legales, institucionales, filosóficos, psicológicos... Toda una variante de posibilidades englobadas entre las dos categorías extremas que propone Dominique Berthet (2008): la apropiación reproductora o imitadora que se relaciona con la estética de la imitación y la apropiación creadora o productora relacionada con la estética de la desviación (2008, 15-18). Quizás sea en esta última categoría en la que podamos incluir a McCollum debido sobre todo a la gran cantidad de contenido que el autor aporta a sus copias. Contenido que enfatiza lo estudiado hasta ahora acerca de la unicidad del objeto artístico y sobre lo que Martín Prada (2008) propone como una desviación de la mirada desde la obra a su marco. McCollum, al contrario que Warhol, plantea que “El significado no puede perderse o disminuir a través de copias”¹ (COOKE, 1991) porque una copia funciona como símbolo de un modelo original ausente. De esta forma el artista relaciona la copia directamente con conceptos como la ausencia o la muerte. En determinados proyectos suyos como *Lost objects* (1991) o *The dog of Pompeii* (1991) esta alusión a la ausencia o la muerte está enfatizada mediante el uso como modelos para sus obras de fósiles o moldes naturales como las huellas de dinosaurios o el perro de Pompeya (DELLINGER, 1998) que son copias naturales de objetos, animales e incluso eventos naturales ya desaparecidos. Este valor simbólico de la copia se enfrenta de nuevo al concepto de vacuidad y pérdida de significado asociada a la reproducción seriada que tampoco deja de estar presente en la obra de McCollum. Este simbolismo es exaltado a través del uso un modelo ya desaparecido que asociado a la idea de ausencia y muerte introduce de lleno el concepto de tiempo y de permanencia en la serie y en la repetición. Concepto que será estudiado más adelante.

Allan McCollum siempre ha elegido motivos para sus trabajos que de alguna forma simbolizan la identidad cultural y social del hombre. Con sus trabajos desde los 90 – El perro de Pompeya, Objetos perdidos, y copias naturales de las minas de carbón de Utah central- su arte ha adquirido también una dimensión histórica. Mientras que el Perro de Pompeya se erige como representante de una cultura metropolitana

¹ El original: “The significance cant be lost, or diminished, through copying” (trad. por la autora).

altamente desarrollada de hace casi dos mil años –Una que se extinguió por una catástrofe natural que simultáneamente fue preservada como un momento concreto en el tiempo- los huesos de dinosaurios y las huellas remiten a un mundo desaparecido hace mucho que existió hace millones de años.

Allan McCollum ha elegido estos motivos porque los tres objetos son ya sustitutos de originales que no existen¹ (DIETMAR, 1996, PÁRR. 27-28).

Vemos que el cambio de elección en el motivo repetido dota a la obra de una dimensión temporal histórica y genera un valor simbólico ya que la obra se refiere a algo que ha dejado de existir. En este sentido el propio McCollum lanza puentes al valor simbólico de su obra en referencia a los conceptos de ausencia y muerte:

Todos los artistas saben que los objetos simbólicos existen en cierto sentido para representar aquello que no está presente, que está ausente, que se ha ido, que está más allá del recuerdo. (...)

Así, un fósil de un hueso de dinosaurio es para mí un símbolo dramático, un símbolo de una ausencia y una pérdida tan enorme, y tan enorme el tiempo como para parecer más allá del tiempo, más allá de cualquier posibilidad de conocimiento real. El fósil no solo representa la pérdida del hueso y del dinosaurio mismo, y su especie, sino que también representa la pérdida del mundo prehistórico entero, que nunca podrá ser recobrado. Un mundo entero. Y aún así, como copias virtuales, sustitutos mineralizados de huesos originales, réplicas naturales, por así llamarlas, los fósiles funcionan a la vez como las memorias y las recopilaciones: como representaciones, como fantasmas, que nos recuerdan su ausencia para siempre² (COOKE, 1991, PÁRR.4).

1 El original: "Allan McCollum has always chosen motifs for his works that in some way represent values symbolizing man's cultural and social identity. With his works from the 1990's -The dog from Pompeii, Lost Objects and Natural Copies from the Coal Mines of Central Utah- his art has now acquired an extra, historical dimension. While the Dog from Pompeii stands proxy for a highly civilized metropolitan culture from almost two thousand years ago – one that was extinguished by a natural catastrophe and yet simultaneously preserved as a moment in time -the dinosaur bones and footprints provide details of a long-perished world as it existed millions of years earlier.

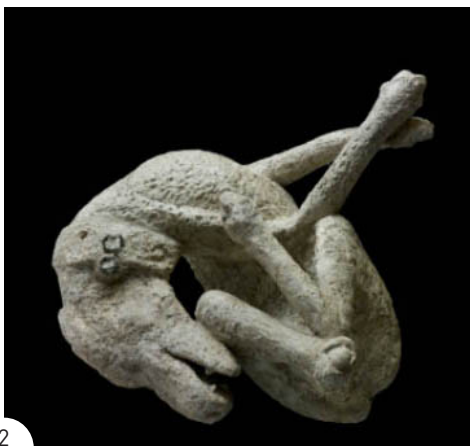
Allan McCollum has also selected these motifs specifically because all three objects are themselves already substitutes of originals that no longer exist" (trad. por la autora).

2 El original: "All artists know how very symbolic object exists in some way to re-present that which is not present, that which is absent, that which is gone, that which is beyond recall. (...)

So a fossilized dinosaur bone is such a dramatic symbol for me, a symbol of such enormous absence and loss, and such enormous time as to seem beyond time, beyond all possibility of any direct knowledge whatsoever. Not only does the fossil bone represent the loss of the original bone, and of the dinosaur itself, and its species, but it also represents the loss of an entire so-called prehistoric world, which can never be recovered. An entire world. And yet, as virtual copies, as mineralized replacements of the original bones, as naturally produces replicas, so to speak, fossils work in the same way as memories and recollections do: as representations, as ghosts, that will remind us of this absence forever" (trad. por la autora).



1



2



3

1 Allan McCollum, *Lost Objects*, 1991, at Mary Boone, Nueva York en abril de 2017.
Esmalte sobre cemento reforzado con fibra de vidrio.
Moldes de huesos de dinosaurio producidos en colaboración con el Carnegie Museum of Natural History y el Carnegie Museum of Art, Pittsburgh, Pennsylvania.
Cita visual literal (McCollum, 2017).

2 Molde en escayola de un perro encontrado en la Casa De Orfeo, Pompeya 79DC.
Exposición: *Life and death in Pompeii and Herculaneum* en el British Museum, Londres 2013.
Cita visual literal (Aquinum.wordpress.com, 2014).

3 Allan McCollum, *The dog of pompeii*, 1991.
Hydrocal reforzado con fibra; 53 x 53 x 53 cm.
Cita visual literal (Lamay Photo, sf.).

La repetición en estas obras se relaciona con el carácter temporal a varios niveles. El primero es el propio y personal del artista, él mismo plantea que el número de copias realizadas puede tener que ver con sus intentos de dominar sus aprehensiones y miedos sobre la ausencia y la muerte, es decir con el tiempo efímero. Pero la repetición también genera sentido en lo referente a la re-presentación que según él dota de simbolismo al objeto, a todos y cada uno de sus objetos repetidos. Según Gádamer el símbolo es un referir, un hacer presente un significado, de forma que se genera una «conformación», “Un aquí y ahora” (GÁDAMER, 2015., p. 83-87), un presente, frente al pasado. Un permanecer lo fugitivo, lo fugaz (p. 112-114). Se establece así ese vaivén, ese juego entre el tiempo permanente y el efímero (p.66). Este simbolismo y este hacer presente se relacionan con conceptos como la re-presentación y la mimesis que son cruciales en el pensamiento artístico desde la época clásica y que cuestionan la naturaleza del arte y del objeto artístico conectando directamente con la realidad. En este caso el simbolismo se ve potenciado por el hecho de que los fósiles y las cavidades que utiliza como moldes son copias naturales cuyo original desapareció. Es decir la conexión con la realidad se establece desde un tiempo histórico perdido, casi imaginado.

Por otro lado, los objetos que normalmente utiliza McCollum para sus copias tienen carácter coleccionable (suelen ser «sustitutos» de objetos artísticos) y esta característica se mantiene cuando utiliza fósiles y huellas, debido a que los moldes son objetos coleccionados de forma privada o en museos.

Estos fósiles satisfacen necesidades en sus propietarios- placer en coleccionar objetos, orgullo y prestigio- de igual manera que los objetos de arte. Pueden ser mostrados, archivados y catalogados. Expuestos en museos, galerías o espacios privados, son redefinidos cada vez en función del contexto institucional variable¹ (DIETMAR, 1996, PÁRR. 23).

Al repetirlos su carácter coleccionable se multiplica por su aumento en número y por pasar a ser consideradas obras de arte. En este sentido la obra de McCollum también podría lanzar puentes con el concepto de colección que plantea Baudrillard (2010) en *El sistema de los objetos*, según él cada objeto queda absorbido en una serie coleccionable y presenta un discurso repetitivo que es homólogo al de los hábitos de forma que la posesión de objetos en colección ayuda a dominar el tiempo al clasificarlo (2010).

El profundo poder de los objetos coleccionados no proviene ni de su singularidad ni de su historicidad distinta, no es por eso por lo que el tiempo de la colección no es el tiempo real, sino por el hecho de que la organización de la colección misma sustituye al tiempo (BAUDRILLARD, 2010, p. 102).

¹ El original: “These fossils satisfy needs in their owners – pleasure in collecting items, pride and prestige- in the same way as traditional works of art. They can be displayed, archived and catalogued. Exhibited in museums, galleries or private rooms, they are redefined each time by the changing institutional context. They become aesthetic objects, items of cultural value, historical documents, commercial goods, or private decorations- all of these things at the same time” (trad. por la autora).

Podríamos afirmar que McCollm enfrenta la cuestión de la confrontación entre el tiempo eterno y el tiempo efímero desde la perspectiva del poder del símbolo de la representación (repetición) de lo ausente y mediante la utilización de objetos con un gran carácter coleccionable. También podríamos afirmar que potencia estos planteamientos mediante la repetición casi industrial de los objetos elegidos para crear colecciones inmensas y mediante referencias a tiempos históricos remotos desde un contexto histórico, social y artístico en el que estos objetos actualizan lo ausente gracias a su carga simbólica. Este valor simbólico de la copia se enfrenta de nuevo al concepto de vacuidad y pérdida de significado asociada a la reproducción seriada que tampoco deja de estar presente en la obra de McCollum.

En resumen:

El uso de la repetición como herramienta no determina los significados de las obras de forma concreta y sistemática. Estos significados pueden estar alejados o ser incluso opuestos dependiendo de las intenciones del artista y la forma en que la repetición se usa, se plantea, se presenta, se contextualiza y se percibe. Puede incluso utilizarse como recurso para generar paradojas de significación dentro de una misma obra.

La repetición puede generar la pérdida de significados de la imagen mediante la conformación de estereotipos visuales (prolepsis) y puede producir simulacros si el motivo repetido es ya un estereotipo en el mundo real. En estos casos la diferencia en la repetición se entiende como no significativa y queda enmarcada en el concepto de diferencia de Baudrillard o de generalidad de Deleuze.

Por el contrario la repetición puede usarse para generar la aparición física de algo nuevo considerando la diferencia como potenciadora de la individualidad en el sentido de la utiliza la repetición de Deleuze o el matiz de Baudrillard. Y estos significados también pueden generarse en obras diferentes o crear la paradoja en una sola.

La repetición también ha sido usada para cuestionar el valor del objeto artístico basado en su unicidad, originalidad, autenticidad, rareza y excepcionalidad no en su significación y para cuestionar los mismos contextos artísticos en los que se inserta a la hora de plantear la sacralización del arte y su precio. Allan McCollum presenta significados paradójicos al respecto, al convertir las piezas de sus trabajos en objetos pertenecientes a series y en objetos singulares a la vez. También dota de valor simbólico a los objetos producidos en serie. Valor potenciado por la elección de los motivos de sus copias (copias de copias naturales, de realidades que ya no existen). A través de este valor simbólico y de la potenciación del concepto de colección en contraposición con el carácter efímero (ausencia y muerte) consigue generar un diálogo en la temporalidad de su obra. Diálogo entre el tiempo efímero y eterno que nos remite al concepto de conformación de Gádamer.



Un logro de alguna forma impresionante

El estudio de la obra de Allan McCollum nos llevó a plantear su interés en el concepto de copia. La copia puede entenderse como la repetición de algo anterior ya sea mediante una recreación o mediante una reutilización, por lo que esta idea es también relativa al trabajo ya vista de Warhol o Duchamp. Este tipo de repetición en arte está relacionada con el concepto de apropiación. El apropiacionismo va un paso más allá y se instaura como movimiento artístico cuando la intención de la obra se sitúa sobre el propio acto de apropiación.

Nos centramos en la segunda de las categorías propuestas por Dominique Berthet (2008), la apropiación creadora o productora, relacionada con la estética de la desviación (p. 15). Desviación entendida por un lado, en lo que Martín Prada (2008) propone como una desviación de la mirada desde la obra a su marco, es decir al ambiente, entiéndase instituciones, crítica, galería, mercado, que establece el arte como arte (2008) y que se abordará desde el enfoque de la temporalidad de la obra y su contexto. Y por otro lado la desviación generada con la conectividad general gracias a la aparición de la web 2.0 y todas las políticas de mediación y remediación surgidas de la misma, que se enfocará desde una de sus cualidades más características, la inmaterialidad.

Empezaremos con el que es, quizás, el más conocido acto de apropiación en Arte Contemporáneo: La serie de Sherry Levine (1947) *After Walker Evans* (1979), en que la artista fotografió a partir de un catálogo y expuso la serie de fotografías de dicho autor en la Metro Pictures Gallery de Nueva York en 1981. Mediante este acto la artista planteó cuestiones relacionadas con el marco y la contextualización de la obra de arte, el concepto de autoría y todas sus implicaciones filosóficas, legales y mercantiles poniendo el acento sobre temas como el aura, el original o la unicidad derechos de autor, copy-right y precio.

El acto de apropiación llevado a cabo por Sherry Levine sería equiparable al ficticio acto de apropiación llevado a cabo por Pierre Menard, personaje de Borges (2002), que escribió una obra igual a un fragmento de el Quijote de Cervantes, y cuyas consecuencias filosóficas son estudiadas por Danto (1981):

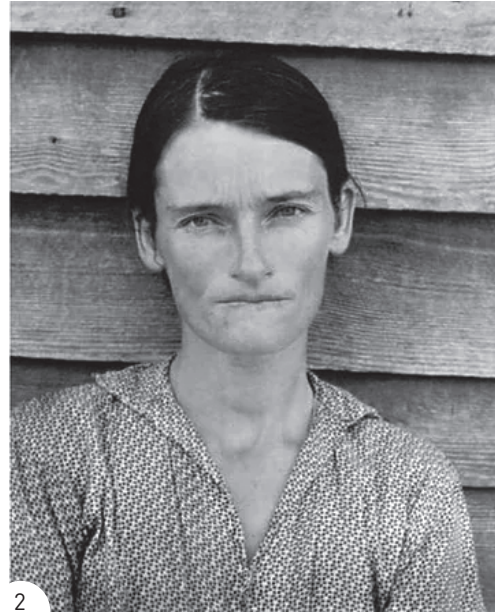
Su objetivo era recrear un trabajo ya bien conocido por él. Así que lo que produjera fuese un trabajo suyo, no era una copia por lo tanto, ya que cualquier tonto podría copiar la obra de Cervantes y el resultado no sería más que eso, una copia que solo tendría el valor del original. Solo requeriría tener las habilidades requeridas para hacer fascimiles; El copista sería un simple mecanismo de duplicación, como una máquina Xerox, sin tener el más mínimo don literario, sin embargo, el acto de Menard sería un logro de alguna forma impresionante¹ (p. 36).

Extrapolando estas palabras a las copias de las fotografías de Walker Evans presentadas por Sherry Levine estas no serían solo copias que cualquiera con una máquina de fotos pudo hacer. Son un acto de creación artística, un logro artístico de alguna forma impresionante. Impresiona presenciar y llegar a comprender el cambio de significación, el proceso por el cual, el mismo objeto muta de significado ante nuestros ojos. En este caso no se produce un cambio de índole ontológica, como ocurría al introducir objetos cotidianos en contextos artísticos, como las cajas Brillo de Warhol (DANTO, 1981, PREFACIO), el estatus de las fotografías es el mismo antes y después del cambio de significado. Este cambio se produce dentro del contexto artístico, por el mero hecho de copiar, de repetir la obra y de exponerla. Hay que considerar, por supuesto, el cambio temporal que afecta al contexto. Los factores psicológicos y sociales de cada momento histórico afectan a la forma de percibir y entender el arte y, por lo tanto cambian la mirada del espectador incluso con respecto a obras que son formalmente idénticas. Es por tanto interesante plantear aquí cómo los tiempos contextuales favorecen la posibilidad de la apropiación como concepto en arte y al mismo tiempo cómo la apropiación afecta la temporalidad de la obra.

De hecho Levine plantea interrogantes sobre casi todas las diferentes temporalidades posibles en una obra plástica. Consideremos la siguiente cita de Umberto Eco (1987):

A veces, para comprender la obra hay que salirse fuera de ella y explorar que había antes de la obra. Así pues, no deberíamos poner en duda tan sólo el fenómeno de la temporalidad en el interior de una sola obra (o de una serie de obras), sino también el fenómeno global que hace posible las varias estrategias de revisitación del tiempo intertextual. Nuestra idea de temporalidad se amplía al pasar del tiempo enunciado y el tiempo de la enunciación al tiempo psicológico del consumidor y al tiempo histórico, o mejor, al tiempo de la cultura (p. 76).

¹ El original: "His aim was to recreate a work already well known to him. So what he produced was a work and his: it was not a copy therefore, since any fool could copy Cervantes' work and the result would be just that, a copy that would have only the value of the original. It would require only those skills required by fascimilation; the copyist would be merely a mechanism of duplication, like a Xerox machine, and without having to have the slightest literary gifts, whereas Menard's act would be a literary achievement of some even amazing sort" (trad. por la autora).



1 Walker Evans, *Alabama Tenant Farmer Wife*, 1936.
Impresión en gelatina de plata. 20.9 x 14.4 cm.
Cita visual literal (Evans, 1936).

2 Sherry Levine, *After Walker Evans: 4*, 1981.
Impresión en gelatina de plata. 12.8 x 9.8 cm.
Cita visual literal (Levine, 1981).

Eco plantea la existencia de dos temporalidades para cualquier obra de arte. Una exterior y otra interior. Un tiempo externo y otro interno. El tiempo externo según Eco está a su vez comprendido por otros dos tipos: el psicológico del consumidor y el histórico o cultural. ¿Cuál es el tiempo histórico de la obra de Levine? 1981, siendo obra referencial del postmodernismo. ¿Cuál el tiempo psicológico? Este es quizás más complicado de establecer ya que depende del histórico y también de factores espaciales, políticos, económicos y educacionales de cada espectador. Quizás sea más apropiado tratar aquí el tiempo social como una integración del psicológico y el cultural de un colectivo pues ambos se alimentan de forma recíproca. Ramón Ramos (1987) estudia el tiempo social en la época contemporánea y nos propone una paradoja temporal generada en el siglo XX: Por un lado se demuestra científicamente que la simultaneidad no existe en el universo y por otro el mundo social se estructura en la simultaneidad (todo se globaliza, los relojes se ponen de acuerdo mundialmente, el mundo se divide en franjas horarias, etc). Ramos reutiliza la expresión de Kosellec “la contemporaneidad de lo no contemporáneo” (KOSELLEC CITADO POR RAMOS, 1987, P. 102) para referirse a aquello que se comunica de forma contemporánea sin serlo “pues se vive y experimenta en un mismo tiempo lo que se sabe (por indicadores diversos de desarrollo político, económico o cultural) que pertenece a tiempos inconmensurables” (P. 102).

En definitiva, debido a su momento social, los espectadores que visitaron la Metro Pictures Gallery de Nueva York en 1981 y comprendieron las fotografías de Levine, estaban psicológicamente preparados para aceptar sus retos, entre ellos el de relacionar y encajar los diferentes tipos de tiempos presentes en la obra y actualizarlos todos en función a una contextualización espacial y temporal intrínseca a su tiempo social: hacer contemporáneo lo no contemporáneo. Este reto no es insignificante, el juego temporal que nos presenta Levine es complejo.

Para desentrañarlo necesitamos retomar los tipos de tiempos de una obra de arte de Eco (1987). Además del tiempo externo hay que considerar el tiempo interno de la obra. Concretamente el tiempo representado o de contenido (p. 71). Intentemos leer en las imágenes de las fotografías de Sherry Levine sólo su tiempo narrado: son fotografías de los Burroughs, una familia de aparceros de Alabama, Estados Unidos, en 1936. Las imágenes presentan un tiempo definido, un ahora en la vida de la familia fotografiada, con todas sus implicaciones históricas, sociales, políticas, económicas y vitales. Pero no podemos olvidar que esas fotografías fueron tomadas inicialmente por Walker Evans, fue él quién narró ese tiempo, no Sherry Levine. ¿Mantiene la obra el tiempo representado inicialmente tras el acto de apropiación? Danto (1981), a través del estudio de la obra de Borges (2002) sobre Pierre Menard, considera que el tiempo narrado por Menard es diferente al narrado por Cervantes. Según Danto Cervantes escribía desde una simultaneidad temporal con el tiempo de lo narrado (como Walker Evans), pero Menard describe un tiempo pasado desde la perspectiva de su desenlace (como Levine). Son dos temporalidades diferentes (para una imagen copiada, idéntica, no lo olvidemos). Danto va más allá y califica de anticuado el estilo de Menard, mientras que Cervantes es un ejemplo del dominio del lenguaje de su época. En ese sentido, las fotografías de Levine son también anticuadas estéticamente comparadas con las de Walker Evans que encajan dentro de los cánones estéticos de su tiempo.

Proponemos también una narración temporal relativa al acto de apropiación. La apropiación es parte del contenido de la obra de forma explícita, manifiesta e intencionada. La obra trata de su propio origen como copia, del acto de re-fotografiar fotografías de un catálogo anterior. En referencia a este narrar su propio proceso y atendiendo a la clasificación de Eco, es factible considerar que esta obra presenta un tiempo de enunciado (tiempo narrado) que lanza puentes a su tiempo de enunciación (tiempo del que narra, del autor). Este juego temporal es lo que Eco denominó una enunciación enunciada cuyo ejemplo más claro, planteado por el propio Eco, es el *Action Painting* (Eco 1987, p. 73). La enunciación enunciada en la obra de Levine es presentada desde un punto de vista conceptual, no literal en un sentido plástico como ocurre con el *Action Painting*.

En resumen, la obra de Levine plantea un juego temporal complejo mediante la repetición de una imagen, a través de la copia. La serie de fotografías muestra diferentes temporalidades en su tiempo representado: la de la familia Borrough durante la Gran Depresión, la de Walker Evans narrando desde su contemporaneidad, la de Sherry Levine narrando desde el futuro de ambos tiempos anteriores y la de Sherry Levine narrando desde su contemporaneidad su

acto de apropiación y generando con esto una enunciación enunciada. Vemos que la serie puede ser leída desde todos sus significados temporales anteriores a la apropiación y a la vez plantea otros. Y que en este juego participan unos determinados tiempos históricos, sociales y psicológicos que no sólo lo posibilitan facilitando espectadores preparados sino que lo configuran desde su tiempo contextual. Esto puede trasladarnos a una de las conclusiones Danto (1981) con respecto a que el momento histórico y contextual de una obra de arte es fundamental para su consideración como tal. Y resulta tentador aquí hacer una metáfora en relación con el mundo físico y la nueva forma de entender el tiempo: “un electrón, por ejemplo, es tanto una cosa como un acontecimiento, dependiendo del modo en que inquiramos su carácter” (FRASER 1987, p. 16). Con un cambio de palabras podríamos decir: una obra de arte, por ejemplo, es tanto una cosa como un acontecimiento, dependiendo del modo en que inquiramos su carácter. En este sentido, la obra de Sherry Levine es tanto las fotos como el gesto de apropiación, el acontecimiento.

Centrémonos ahora en las estrategias de reproducción tecnológica, que han introducido importantes cambios en nuestra forma de concebir la repetición, la reproducción, la copia, la representación y el arte mismo. Es obligado plantear como se han visto afectados los conceptos de original, aura, autoría, derechos de autor, mercantilización, institucionalización, etc. con la aparición de las nuevas tecnologías y más concretamente con la auténtica revolución vivida a ese respecto a partir de la aparición de la conectividad global mediante Internet. Sabine Sielke (2013) plantea como se produce este cambio o evolución a partir de la introducción de las nuevas tecnologías:

Somos testigos, no tanto de un cambio hacia culturas que favorecen y practican la serialidad, como de una transformación gradual del punto de vista, resultado de “prácticas seriadas” como el cine y la televisión: el modernismo nos enseñó a privilegiar modos formales de experimentación y gestos estéticos de “hacer lo nuevo”, modos que en el contexto de las culturas norteamericanas aparecen y reaparecen en series: Estrategias de reproducción tecnológica (que incluyen procesos de mediación, remediación y apropiación) se han colocado en primera línea de nuestra atención¹ (SIELKE, SABINE 2013, p. 45).

Este tipo de actitud que fomenta la mediación, la remediación y la apropiación es la evolución lógica en el contexto de las culturas occidentales donde la repetición ha marcado el desarrollo cultural mediante la conformación de estereotipos y series.

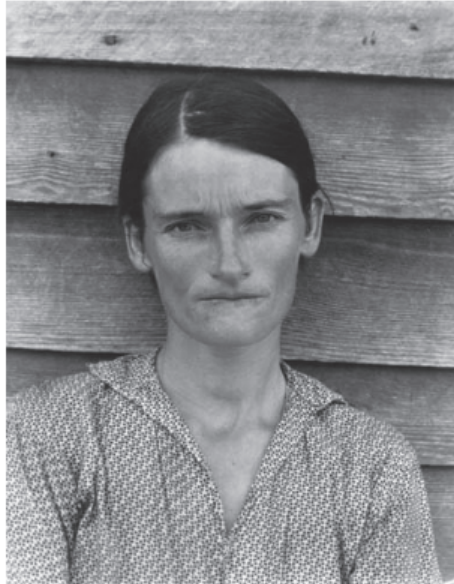
¹ El original: “What we are witnessing is not so much a drift toward cultural practices that favour seriality, but rather a gradual transformation of viewpoint, resulting from “serial practices” such as film and TV: modernism taught us to privilege formal modes of the “experimental” and aesthetic gestures of “mak(ing it new)” modes that in the context of American cultures appear and reappear in series; strategies of technological reproduction (including processes of mediation, remediation, and appropriation) have now moved to the forefront of our attention” (trad. por la autora).

AfterSherrieLevine.com

[images](#) [texts](#) [contact](#) [AfterWalkerEvans.com](#)



[next >](#)



Untitled (AfterSherrieLevine.com/2.jpg)
Michael Mandiberg, 3250px x 4250px (at 850dpi), 2001
[Right-Click\(PC\) or Hold-Click\(Mac\) here](#)
[to save the Hi-Res Version to your disk for Printout](#)
[Click Here to download the Certificate of Authenticity](#)
[Click Here for downloading, printing, and framing instructions](#)

Michel Mandiberg. *Aftersherrylevine.com*, 2001.
Captura de pantalla de la página web Aftersherrylevine.com.
Cita visual literal (Mandiberg, 2001).

No cabría en el desarrollo de este texto mejor ejemplo al respecto que la obra de Michael Mandiberg (1977-) *aftersherrylevine.com* (2001), mediante la cual el autor distribuyó en la web, con posibilidad de descarga a alta resolución gratuita, las fotos del proyecto *After Walker Evans* de Sherry Levine. Michael Mandiberg en su página web, donde “vive su obra”¹ (MANDIBERG, MICHAEL 2016), se define a sí mismo como un apropiacionista de corazón.

La obra de Mandiberg mantiene todo el juego temporal presentado en las fotografías de Levine y lo amplía. El tiempo de contenido aumenta: además del tiempo de la familia de aparceros en plena Gran Depresión, el tiempo de Walker Evans haciendo las fotografías, el tiempo narrado de Sherry Levine en relación a la familia de aparceros, el tiempo narrado de Sherry Levine en relación a Walker Evans y el tiempo de Sherry Levine apropiándose de la obra, hay que incluir los tiempos de narración de Mandiberg con respecto tanto a la familia de aparceros, a Walker Evans y a Sherry Levine (en sus tres vertientes narrativas) y el tiempo de Mandiberg apropiándose de la obra de Sherry Levine (otra enunciación enunciada).

Pero no podemos olvidar que se trata de una obra digital on-line, y que se “genera” cada vez que un internauta la reproduce (repite) en su pantalla y que la obra, como en el caso de Sherry Levine en referencia a la apropiación, trata también de eso, de su carácter reproducible infinitamente con todas sus consecuencias conceptuales. ¿Podríamos, pues, incluir en el tiempo de contenido el momento de la creación de cada imagen en una pantalla de ordenador? Es decir ¿puede considerarse en el caso de esta obra concreta que el “tiempo real” (ECO 1987, p. 66) de la obra, su tiempo vivido, forme parte de su tiempo de contenido?, ¿narra la obra su tiempo real además de todos los demás tiempos presentados? El juego es complejo y ambiguo, el tiempo real como parte del tiempo de contenido sería factible solo si el medio lo permite y el Net Art en principio lo permite al ser un medio a tiempo real que produce la obra mediante actualizaciones constantes. En 1983 Gilles Deleuze dijo que el cine no proporciona una imagen a la que va añadiendo el movimiento, sino que nos da una imagen-movimiento. Argumenta que los fotogramas, no constituyen una “figura acabada, sino la descripción de una figura que siempre está haciéndose o deshaciéndose, por un movimiento de líneas y puntos tomados en instantes cualquiera de su trayecto... la repartición (equidistante) de los puntos de un espacio o de los momentos de un acontecer” (DELEUZE, 1994, pp. 15-18). Esta concepción de la obra formándose a cada momento de Deleuze era referida a la imagen cinematográfica pero es quizás un preludio de lo que supone ahora la imagen digital y el Net-Art, arte inmaterial que se crea y destruye on-line, donde la obra narra su propio tiempo real.

En lo referente al tiempo del espectador, el tiempo psicológico para el caso de los internautas es diferente al de los espectadores de la serie de Sherry Levine. El cambio en los tiempos psicológicos y sociales a partir de la aparición de nuevas tecnologías deriva de radicalizar la experiencia del presente a tiempo real: es el tiempo de la inmediatez, de la comunicación, actuación e interacción en el presente. También existe, como tiempo del espectador el tiempo de lectura derivado del de enunciación que es manipulado por el artista (ECO 1987, p. 74). Pero en el caso del Net Art las obras están en manos de los espectadores que disponen de su temporalidad como quieren.

¹ El original “his work lifes” (trad. por la autora).

El concepto de rizoma (deleuziano) se impone al de la linealidad en el mundo en red. Las relaciones entre los diversos puntos dejan de realizarse en línea para ofrecer un juego de infinitas combinaciones. El artista programa pero no puede predeterminar ni controlar el tiempo utilizado en cada paso, ni el camino elegido, por el usuario-espectador de su obra (MORENO 2010, p. 46).

Cabe preguntar si solo es el tiempo de lectura el que está en manos del espectador: Si el tiempo real está narrado en el de contenido y el real depende de la producción de la obra en pantalla (el espectador decide si la produce o no, el número de veces producida y la duración de cada producción), podría afirmarse que el tiempo real de la obra está también en manos del espectador y en consecuencia el de contenido, al menos en su parte relativa al real.

La re-re-utilización de las fotos de Walker Evans aprovecha las capacidades técnicas de multiplicidad y reproductibilidad de imágenes que ofrece la red enfatizando una cualidad que es propia del medio: la inmaterialidad. Es el medio el que configura una nueva forma de ser del arte: un “bien común” (MARTÍN-PRADA 2015, p. 92). Martín Prada plantea que en el web art no hay ningún tipo de vínculo entre obra y original ya que se caracteriza por la existencia de “múltiples originales” (p. 92). Este tipo de obra encaja con el descrito por Danto (1981) que describe el carácter eterno de una obra inmaterial, en este caso, un poema:

El poema se erige sobre sus copias en una relación similar al de una forma platónica sobre sus casos, como habría reconocido Platón que la destrucción de los casos deja la forma intacta (formas siendo indestructibles por eternas) y, por un razonamiento paralelo el poema mismo parecer lógicamente incombustible¹ (1981, p. 33).

Gracias a esta inmaterialidad el juego temporal sigue ampliándose. La inmaterialidad relaciona el Net Art con el tiempo eterno: “Liberado de la materia, intangible, lo conceptual no está expuesto en ningún caso a la corrupción inevitable de la misma, situándose por encima del tiempo, alterándolo o anulándolo a su antojo” (MORENO 2010, p. 45). En este sentido, las obra de Walter Evans y Sherry Levine estaban ligada a la permanencia de las fotografías.

Pero la digitalización no es un proceso artístico en si mismo, podría afirmarse que todas las grandes obras de arte de todos los tiempos que se conservan tienen ya algún tipo de copia digital que garantiza la eternidad de su concepto, dentro de los límites reales de lo digital eterno hoy. A veces estas copias digitales son de tal calidad que permiten ver la obra desde otra perspectiva, cambiar la mirada. En este sentido, *El Art Project*, promovido por Google, es un proyecto de colaboración con 250 instituciones de arte para que los usuarios puedan contemplar online obras de arte con muchísimo detalle. Este proceso supuso tomar de imágenes

¹ El original: “The poem stands to the class of its copies in something like the relationship in which a Platonic form stands to its instances, where it would have been acknowledged by Plato that the destruction of the instances leaves the form unaffected (forms being logically indestructible because eternal) and, by parallel reasoning the Poem Itself appears to be logically incombustible” (trad. por la autora).

mediante la tecnología fotográfica *gigapíxel* (cada imagen gigapixel está compuesta por mil millones de píxeles -elementos de la imagen). De este modo se pueden evaluar los detalles de las pinceladas y la pátina más allá de lo que sería posible a simple vista. (ART PROJECT, S.F.) Pero a pesar de ello las obras siguen siendo objetos materiales digitalizados. La obra de Mandiberg es digital, no tuvo un origen material, no depende de la materia. El original es eterno.

La obra digital se genera y actualiza de forma potencialmente eterna cada vez que un espectador la visualiza en pantalla, pero cada visualización concreta es en sí misma efímera, está conectada directamente con el tiempo concreto, con la finitud de todo lo que existe, con el tiempo como testigo y productor de cambio. De esta forma se genera un vaivén entre lo efímero y lo permanente, entre el tiempo eterno y el concreto. Podríamos hablar de “la permanencia en lo fugitivo” (GÁDAMER, 2015, PP. 112-114), de “ese demorarse” (PP. 110-111) que caracteriza el Arte Contemporáneo y que está directamente relacionado con la repetición, el retorno como parte de la celebración y la fiesta (P. 103) y con el juego como vaivén repetido (P. 66). “Permanencia en lo fugitivo” que según Gadamer establece la conexión entre la conciencia histórica (pasado) y la flexibilidad moderna (presente) (PP. 123-124).

Mandiberg posibilita la descarga de las fotografías para impresión en alta resolución. Por consiguiente este tipo de obras inmateriales pueden llegar a ser materializadas. Las impresiones digitales procedentes de la red son: “efectuadas a través de máquinas en el mundo virtual y luego impresas también mediante máquinas que llevan un punto más lejos la lógicas reproductivas, repetitivas y maquínicas warholianas” (MARTÍN PRADA 2015, P. 262). Es interesante plantear como estas repeticiones materiales se relacionan con algo que ya se repite en un mundo inmaterial, lo que nos lleva a considerar que si las obras digitales, originalmente-múltiples, dotan de una nueva dimensión al concepto de aura planteado por Walter Benjamín (RODRÍGUEZ IBÁÑEZ 2012, P. 216) si la materialización del Net-Art vuelve a cuestionar lo original.

Mandiberg en su última obra (en el momento de realización de este estudio) *Print Wikipedia* (2015), presentada por él como “la más grande apropiación jamás hecha”¹ (MANDIBERG, 2015A, PARR. 2), lleva a cabo la materialización de nada más y nada menos que la Wikipedia. Mandiberg diseñó un software para convertir la versión inglesa de la Wikipedia en 7.473 volúmenes de 700 páginas cada uno. Creó una página en <https://www.lulu.com/> para su venta. Cualquier usuario puede descargarlos previo pago e imprimirlos. Descargar la versión imprimible de la Wikipedia completa cuesta medio millón de dólares, 80 dólares cada volumen (MANDIBERG, MICHAEL 2015B). También creó otra página, <http://printwikipedia.com> donde presenta el proyecto completo mediante la visualización de todas las portadas de los 7473 volúmenes. Además, la obra fue expuesta como *From Aaaaa! to ZZZap!* en Denny Gallery de Nueva York en Junio- Julio de 2015. En su página web Mandiberg hace una descripción de la forma en que el proyecto fue expuesto:

1 El original: “The largest appropriation ever made” (trad. por la autora).

(...) presentó un vídeo proyectado en vivo que mostraba una performance de la subida de Print Wikipedia a Lulu.com (una página de impresiones a demanda), y la exposición de una selección de volúmenes para el proyecto. Fabriqué papel para pared que representaba estanterías desde el techo al suelo llenas de volúmenes. La subida de datos duró 24 días, 3 horas y 18 minutos y fue vista de forma continuada, con la galería abierta al público 24 horas durante el primer fin de semana. Cada vez que un volumen era subido, se enviaba un texto a Twitter @PrintWikipedia”¹ (MANDIBERG, MICHAEL 2015A).



1 Michel Mandiberg. *Print Wikipedia*, 2015. Instalada en Hayden Library y presentada por Arizona State University Art Museum and ASU Libraries en 2016. Cita visual literal (Theredproject, 2016).

1 El original: “[...] presented a live projected video which displayed a performance of the upload of Print Wikipedia to Lulu.com [a print-on-demand website], and the exhibition of a selection of volumes from the project. I made custom wallpaper that represented floor-to-ceiling bookshelves full of volumes. The upload process lasted 24 days, 3 hours, and 18 minutes and was on continuous view, with the gallery open 24 hours to the public in during the first weekend. Each time a volume was completely uploaded, the script posted to Twitter@PrintWikipedia” (trad. por la autora).

Los conceptos que esta obra plantea son múltiples, desde todos aquellos relacionados con la apropiación, valor y precio de la obra de arte, hasta “la actual transparencia en el acto de completar los contenedores de conocimiento e historia”, “la visualización de la más grande acumulación de conocimiento humano”, “los retos del conocimiento en un sistema de *big-data*”, “la atención sobre el tamaño del contenido de la enciclopedia” y “la imposibilidad de la representación de la Wikipedia como un objeto material en una forma definida: una vez que un volumen es impreso está desactualizado”¹ (MANDIBERG, MICHAEL 2015A).

La imposibilidad de convertir la Wikipedia en objeto material con una forma definida debido a la imposibilidad de seguir el ritmo de sus actualizaciones (el último de los conceptos presentados por el Mendiberg en su web) imposibilita la obra misma que consiste en su materialización. Se trata por tanto de una obra que rebate su concepto o que plantea conceptos enfrentados o paradójicos. En cualquier caso, incluso en el hipotético caso de que esa simultaneidad pudiera existir gracias a un proceso de materialización lo suficientemente rápido no podría mantenerse en el tiempo. La existencia fuera y dentro de la red sigue caminos separados. Las obras digitales al materializarse coexisten de forma independiente.

La coexistencia en lo real y lo virtual, aún siendo efímera y cambiante, es un tema a considerar como otra forma de repetición. Si la materialización de lo virtual genera coexistencia fuera y dentro de la red, es decir, en lo virtual y en lo material al mismo tiempo y si lo virtual tuvo un origen material, el juego de repeticiones y remediaciones se amplía de forma considerable. Para ejemplificar esta posibilidad consideremos *Street Ghosts* (2012) de Paolo Cirio (1979). Un proyecto en el que el artista elige imágenes de personas en *Google Street View*, imprime sus formas a tamaño natural y las vuelve a colocar en el lugar en que fueron tomadas. “Cirio operaría, pues, sobre presencias casi fantasmáticas que regresan de nuevo al espacio físico tras el proceso de digitalización llevado a cabo por la tecnología capturadora de Google” (MARTÍN-PRADA, 2015, p. 250). La imagen de una persona es digitalizada para volver a materializarse y recolocarse como reproducción de la imagen originaria. La re-materialización no es exacta ni simultánea, para cuando Cirio coloca las versiones impresas de los personajes anónimos lo material ha cambiado, pero es más una manera de enfatizar la coexistencia que de imposibilitarla:

Las oscuras figuras pegadas a la pared son las turbias intersecciones de dos mundos superpuestos: el mundo real de cosas y personas, donde esas imágenes fueron originalmente capturadas, y el mundo virtual del más allá, de donde esas imágenes fueron retomadas. El mundo virtual, como transposición del mundo real en un encierro poseído por corporaciones multinacionales, no es menos

¹ El original: “the actual transparency or completeness of knowledge containers and history”, the “visualization of the largest accumulation of human knowledge”, “the challenges of knowing in an episteme of big data”, the “attention to the sheer size of the encyclopaedia’s content and the impossibility of rendering Wikipedia as a material object in fixed form: once a volume is printed it is already out of date” (trad. por la autora).

real por su apariencia reintegrada; tiene efectos materiales. Media es la interfaz que conecta los dos mundos, y mantiene una mutua y constante influencia entre ellos. Mediante la vuelta al lugar donde la información fue extraída del mundo real y des-virtualizándola, un punto crítico emerge¹ (CIRIO, 2012).

Así, la coexistencia en los dos mundos, tan real el uno como el otro y ambos con efectos materiales, permite al artista presentar un juego de remediaciones que sitúa su trabajo en el ámbito de actuación política. Según el autor (CIRIO, 2012) esta recolocación de fotografías enfrenta a la gente al hecho de ser incluidos para siempre en un mundo digital como fantasmas de su propia imagen sin permiso previo. Entra de nuevo en juego el tema de derechos de imagen, en este caso de los derechos de la imagen propia de miles, millones de individuos que son captados por la máquina sin ser conscientes de ello y sin su consentimiento.

No podemos dejar pasar la oportunidad de imaginar la ¿remota? posibilidad de que el coche de *Google Street View* en una actualización pase de nuevo por el lugar donde fue insertado uno de los fantasmas de Paolo Cirio y digitalice la re-materialización de su digitalización previa, en un juego de posibilidades infinitas que nos trasladaría metafóricamente al reflejo del reflejo en espejos enfrentados.

En *Streets Ghosts*, Cirio utiliza la repetición de las imágenes de la colectividad (millones de individuos captados digitalmente, en este caso, sin su permiso) para generar su obra, pero las mediaciones, repeticiones y remediaciones son característicos del medio más allá de su uso artístico, es decir, son los usuarios, los propios consumidores los que las generan. Los usuarios de forma individual suben y comparten imágenes, videos, fotografías y todo tipo de documentos, que en su individualidad se suman a un maremágnum de repeticiones. Los artistas se hacen eco de ellas y las utilizan en sus obras con diferentes intenciones. Martín-Prada estudia estas prácticas que suponen “un predominio de acciones de selección frente a las de producción, de las de posproducción frente a las de creación” (MARTÍN-PRADA 2015, p. 186). Encontramos así que el *Net Art* ha implantado de forma contundente la mezcla, el collage o el cambio y la re-contextualización (todo ello formas de repetición) de imágenes y materiales ya existentes subidos por los usuarios. Paolo Cirio en *Overexposed series* (2015) presenta impresos en murales públicos las fotografías no autorizadas de altos oficiales de los servicios de inteligencia de Estados Unidos sacadas directamente de la red, de imágenes no oficiales hechas en fiestas familiares, viajes, ocio, etc. La radicalidad de la búsqueda y selección de estas imágenes en un mar de información, el hecho de que sean imágenes secretas que se hacen públicas y de que su difusión esté prohibida dotan a la obra de un gran sentido crítico y político.

¹ El original: The obscure figures fixed to the walls are the murky intersection of two overlain worlds: the real world of things and people, from which these images were originally captured, and the virtual afterlife of data and copyrights, from which the images were retaken. The virtual world, as a transposition of the real world into an enclosure owned by multinational corporations, is no less real for its seeming withdrawal; it has material effects. Media is the interface that bridges the two worlds, and maintains a constant mutual influence between them. By going back to the spot where information has been extracted from the physical world and de-virtualizing it, critical points emerge” (Trad. por la autora).



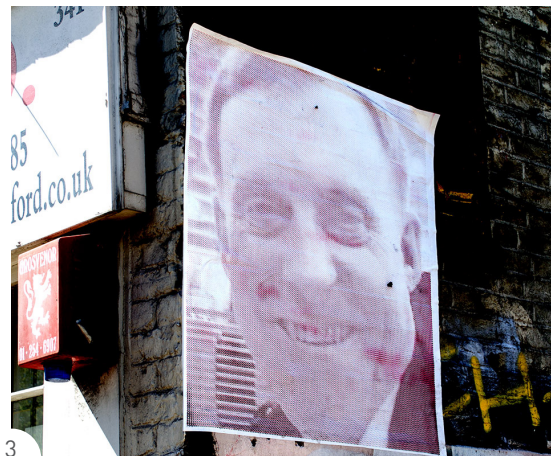
1



2

1 Paolo Cirio. *Street Gost*, 2012.
Ebor Street, Londres.
Link Street View de 2008.
Cita visual literal (Cirio, 2012c).

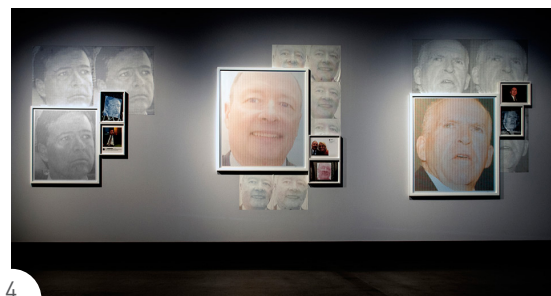
2 Paolo Cirio. *Street Gost*, 2012.
80 East Houston Street, Nueva York.
Link Street View de 2011.
Cita visual literal (Cirio, 2012c).



3

3 Paolo Cirio. *Overexposed series*, 2015.
Fotografía de intervención pública.
Spray sobre papel de poster.
Cita visual literal (Cirio, 2017).

4 Paolo Cirio. *Overexposed series*, 2015.
Obra instalada en C/O Berlin Museum, 2017.
Acrílico sobre linezo y sobre papel de fotografía.
Cita visual literal (Cirio, 2017).



4

(...)interroga las políticas de la imagen en un paisaje-media contemporáneo y cuestiona como las normas sociales se construyen en el alrededor de significados de distribución e información. Nuevos modos de circulación, apropiación, contextualización y reproducción técnica de imágenes se integran en este trabajo en un esfuerzo por expandir lo que han sido prácticas cruciales a lo largo de la historia¹ (CIRIO, 2015).

De esta forma el artista plantea como la reutilización (repetición) de imágenes de internet con fines artísticos es un cuestionamiento de las políticas de imagen mismas, de su circulación y re-contextualización. Imágenes que son subidas y compartidas por millones de usuarios en todo el mundo. Imágenes que pueden ser utilizadas.

Las dos obras propuestas a estudio de Paolo Cirio son parecidas en concepto. Ambas son apropiaciones y reproducciones no autorizadas de imágenes no autorizadas de persona que ni tan siquiera son conscientes del proceso. Esas imágenes son después buscadas y seleccionadas por el artista en la red. Pero en el caso de *Street Ghosts*, son las instituciones las que roban esas imágenes a la colectividad y las publican sin autorización, y en el caso de *Overexposed series* es la colectividad la que roba la imagen secreta y la publica en la red, sin tampoco ser realmente conscientes del proceso.

Martin Prada (2015) reflexiona acerca del enfoque posproduccionista que genera “un marco de positividad” en torno a la participación, la autoría abierta, y la re-elaboración colectiva (p. 199). Porque, al fin y al cabo, es una forma de creatividad colectiva enfocada al uso de elementos ya creados. Y aunque ni cuando Lautréamont (1988) afirmaba que “El plagio es necesario. El progreso lo exige” (p. 579), ni Gillo Dorfles (1969) se refirieran al uso de la imagen digital, ni a la conectividad global (que obviamente no existía en el momento en que se escribieron estas citas) es aplicable aquí su idea de que usando imágenes prefabricadas “el hombre puede aún crear cosas nuevas” (pp. 307-308). Gracias a la conectividad global el potencial creativo post-produccionista se multiplica.

No obstante, todo esto plantea una paradoja: durante este estudio, a través de las obras de varios artistas y de enfoques muy diferentes lo que hemos descrito son loops repetitivos que va actualizando el significado de lo que se repite cada vez que se repite. Ramos (1987) analiza la obra *Pierre Menard, autor del Quijote* (BORGES, 2002) para concluir: “la historia como verdad y como realidad acaba precipitándose en la tarea inútil de reescribir El Quijote para tratar de contar algo nuevo” (RAMOS 1987, p. 101). Esto quizás se deba a que al re-contextualizar una repetición “en su experimentación existe el asombro y el asombro va unido a la novedad” (Díaz-Bucero & Sánchez Pérez, 2015, p. 36). En definitiva, la paradoja se crea porque la apropiación, la repetición y la copia, gracias a todos los procesos de desviación y contextualización planteados, son usadas y presentadas como formas de innovación.

¹ El original “[...]interrogates the politics of images in the contemporary mediascape, and questions how social norms are built around the means of distribution of information. New modes of circulation, appropriation, contextualization, and technical reproduction of images are integrated in this artwork as an endeavour to expand what have been crucial practices over the course of art history” (trad. por la autora).

En resumen:

El mundo del arte ha entrado en una fase en que gracias a las nuevas tecnologías las mediaciones y remediaciones a través de procesos post-produccionistas que favorecen la apropiación, la copia y la repetición de imágenes se han convertido en claros protagonistas. Las imágenes son generadas, compartidas (o robadas) y reutilizadas. Son copias de copias y apropiaciones de apropiaciones que entran a formar parte de loops de repetición casi infinitos y que gracias a cambios de significado, desviaciones y contextualizaciones de diversa índole generan la paradoja de la repetición innovadora.

Esto ha provocado que las reflexiones sobre la unicidad que argumentaba Walter Benjamin se hayan transformado tanto en el ámbito de la creación como en el de la reflexión teórica sobre la creación estética. Se hace necesario por tanto repensar nuestras ideas sobre imagen, original, copia, mimesis, reproducción y aura para redefinir conceptos cuya trascendencia afecta y modifica profundamente tanto el arte como otros ámbitos de la realidad.



Yo estuve aquí

A lo largo de este estudio que tiene como tema protagonista el uso de la repetición como recurso creativo han surgido de forma recurrente ideas y planteamientos en torno al concepto de tiempo. Esta recurrencia de la aparición de casi todos los tipos de tiempos posibles es sustancial a la repetición misma ya que la repetición puede ser espacial o temporal pero incluso la repetición espacial requiere del tiempo para ser creada y percibida. Por lo tanto se plantea la necesidad de estudiar la relación directa entre la repetición y el tiempo como tema. Desde finales de la década de los 60 del s. XX hasta hoy la obra de arte ha experimentado un giro hacia la repetición y el archivo, enlazando a una generación de creadores que tienen en común el arte de la memoria ya sea individual o cultural. Tomemos como ejemplo alguno de los autores que propone Anna María Guash (2005) en su estudio al respecto, *Los lugares de la memoria: El arte de archivar y recordar*, como Hans Peter Feldmann, Gerhard Richter, On Kawara, Rosangela Renno, The Atlas Group, Christian Boltanski, Susan Hiller, Bernd & Hilla Becher, Andreas Gursky o Pedro G. Romero. De entre estos autores destacamos la singular obra de On Kawara porque se centra en la demostración del tiempo, de su naturaleza específica y de su relación con el lugar. A través de la obra de On Kawara este trabajo profundiza sobre el uso de la repetición como herramienta plástica y conceptual utilizada para estudiar, analizar y cuestionar el tiempo desde el lenguaje artístico.

On Kawara fue un artista enigmático que de forma intencionada desapareció de la vida pública y no concedía entrevistas ni escribía o hablaba de su trabajo. Ni tan siquiera acudía a sus inauguraciones. Por tanto todas las ideas referentes a su obra han de obtenerse por interpretación directa de las mismas o por referencias a interpretaciones de otros autores.

Extracción singularizada del factor temporal para pasar a constituir la propia obra, que se convierte en una reflexión sobre el tiempo, considerado desde la óptica de sus implicaciones con el arte y la vida, por un lado, y entre ambas, por otro -en una dinámica que tanto hace referencia a una posible síntesis como a una inextricable antítesis-, otorgando al sistema de la repetición un carácter subjetivo y diferencial, alejado de otros tipos de objetivismos: el punto referencia no es la realidad, sino la realidad del artista, que discurre paralela con el tiempo que se desvanece y que transcurre, en una imagen de culto de concepción metafísica de un tiempo poco aprehensible y superior (CLOT, 1990, p. 30).

Como vemos On Kawara dedicó el corpus de su trabajo al estudio del tiempo y su relación con la vida y el arte. El tiempo es un concepto de máxima importancia en nuestro ser contemporáneo sujeto a teorías cada vez más complejas, regulador de todo lo que hay, todo lo que es y todo lo que acontece. Utilizó el tiempo como tema en todas sus modalidades y facetas pero sobre todo el tiempo en arte y el tiempo como intención última en la obra de arte. Todos los proyectos de On Kawara se relacionan con el registro del paso del tiempo y es precisamente este archivo del tiempo el que nos hace tomar conciencia de que estamos vivos, de que “todavía estamos aquí”. En este sentido al recorrer alguna de sus obras más conocidas comprobamos que gramaticalmente hablan en primera persona: (I Got Up); (I Read); (I Went); (I Met); Son los registros de las rutinas cotidianas que dibujan el marco de referencia de nuestra existencia, las marcas del aquí y ahora. Todas sus obras remiten a la memoria, al archivo y a la vida como tema pero este estudio se centrará en la que es tal vez su obra más relevante, la *Serie Today*.

La *Serie Today* está realizada con la metodología sistemática que caracterizaba el trabajo de On- Kawara. Es un método descrito por Anna María Guash (2005) como “hermético sistema conceptual” (p.175) con el que se genera un trabajo estructurado en forma de índice, desplegado en “motivos sistemáticos” (p.175) con escasas permutaciones a través del cual el artista construye un archivo de si mismo a partir de momentos vividos (p. 175). En el caso de la *Serie Today* estos momentos vividos quedan representados mediante las repeticiones de fechas.

La serie Today está integrada por más de 2000 cuadros llamados *Date Paintings*. Son todos prácticamente iguales: sobre un fondo monocromo aparece, en blanco, la fecha del día en que fueron pintados. Pero visualmente la serie no es tan dura como parece gracias a que el tamaño y el color de los cuadros varía (ROSENBERG, 2012, PARR. 4). La tipografía y la forma de pintarlos, con varias capas de pintura plana, se mantienen en toda la serie. La fecha está escrita en la forma propia del lugar de residencia, si en ese momento el autor vivía en algún país con un idioma de alfabeto distinto al romano utilizaba el esperanto. Empezó a pintarlos el cuatro de enero de 1966 y continuó hasta su muerte en Julio de 2014. Solo existen aquellos que fueron realizados por completo el día en que aparecen fechados ya que On Kawara destruía los cuadros que no conseguía terminar en una jornada. Cada cuadro está guardado en una caja con un periódico local del día en que fue pintado aunque en un momento dado dejó de hacerlo por razones desconocidas.



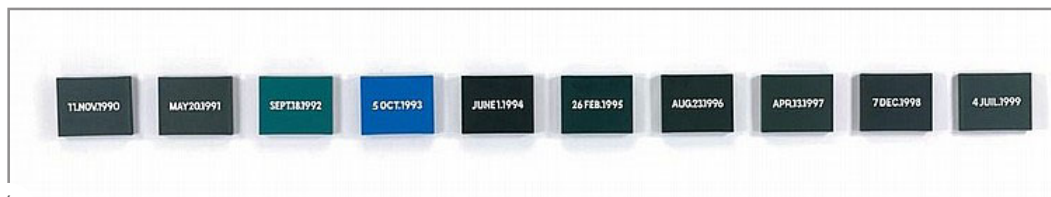
1



2



3



4

1 On Kawara. *Date Paintings*, de la *Serie Today*, 1966-2014.
 Acrílico sobre lienzo. 45.7 x 61 cm.
 Cita visual literal (Artbouillon.com, 12 de julio de 2014).

2 Estudio de On Kawara's en Nueva York, 1966.
 Cita visual literal (Es.phaidon.com, sf.).

3 On Kawara. *19 de Junio de 1967*, de la *Serie Today*, 1966-2014.
 Acrílico sobre lienzo. 45.7 x 61 cm.
 Cita visual literal (Es.phaidon.com, sf.).

4 On Kawara. *Date Paintings*, de la *Serie Today*, 1966-2014.
 Acrílico sobre lienzo. 45.7 x 61 cm.
 Cita visual literal (Invaluable.com, sf.).

Este método es “una repetición en la que variación y continuidad generan una fuerte inestabilidad emocional, una especie de angustia que no encuentra el consuelo ni en la novedad del cambio absoluto, ni en el sosiego de la duplicidad exacta” (GUASH, 2009, p. 29) y es una repetición que en su variación muestra como “los días mismos a los que remiten las fechas son iguales y diferentes, únicos y diferentes en su cotidianidad” (GUASH, 2009, p. 29). Es Así, el artista usa la repetición sistemática de fechas para presentar conceptos relacionados con la temporalidad, con el tiempo como concepto vital y al enmarcarse en contextos artísticos con el tiempo en arte.

Analicemos cómo esta repetición de fechas consigue establecer diferentes formas de presentar y entender el tiempo. Empezaremos a partir de un texto, fragmento de un artículo de Roberta Smith (2014), publicado en el *New York Times* con motivo de la muerte de On Kawara.

La serie “Today”, partiendo de la tradición Duchampiana de hacer arte desde la cruda realidad, trataba cada fecha como un ready-made. Los trabajos aparecen francos, casi obvios, y con una locura repetitiva, sugiriendo la pasividad zen de la aceptación del ruido como música de John Cage. Pero eran también a modo de diario y meditativos, con posibles resonancias existenciales y psicológicas y con implicaciones científicas sobre el continuo espacio-tiempo¹ (PARR, 6).

La primera alusión al tiempo que encontramos en la cita es la de tratar la fecha como un ready-made. La fecha trasladada desde la realidad a los espacios contextuales artísticos. La fecha es la representación más básica de lo que Omar Calabrese (1987, p. 20) presenta como el tiempo cronológico. Es la medida del tiempo. Cada cuadro es una fecha, pero ¿Qué hay en una fecha?

Daniel Birnbaum (2002) presenta la fecha como un punto sin extensión, sin sustancia, sin realidad (p. 16). Los *Date Paintings* de On Kawara plasman quizás la forma más extrema de las relaciones espacio temporales de la división de las artes establecida en el *Laocoonte* de Lessing, estudio sobre el tiempo en poesía y pintura publicado en 1766, ya que llevan a su máximo desarrollo el hecho de que “El artista nunca puede utilizar más que un único instante temporal de una realidad que cambia sin cesar y, si se trata de un pintor, sólo puede contemplarse instante bajo un único aspecto” (GOMBRICH, 1993, p. 41). On Kawara utiliza ese único instante temporal como tema último de cada cuadro, en cada uno de ellos detiene el tiempo, lo convierte en espacio puro. Es espacio, es tiempo congelado.

Una fecha es un tiempo sostenido, un presente quieto, congelado, que en sí ni existe. “En cuanto a fecha no puede ser vista, las pinturas no ofrecen ninguna información sobre realidad externa alguna”² (RORIMER, 1991, p. 126). Los cuadros de On Kawara representan lo irrepresentable (GUASH, 2009, p. 28) en una no relación con el mundo externo. Por otro

1 El original: “The ‘Today’ series, part of the Duchampian tradition of making art directly from dumb reality, treated each date as a ready-made. The works seemed straightforward — even obvious — and maddeningly repetitive, suggesting the Zen passivity of John Cage’s acceptance of noise as music. But they were also diaristic and meditative and could resonate with existential, psychological and scientific implications about the time-space continuum” (trad. Por la autora).

2 El original: “In the sense that one cannot actually “see” a date, the paintings offer no information about their relationship to external world” (trad. por la autora).

lado, al ser presentadas en contextos artísticos las *Date Paintings* de On Kawara adquieren un gran poder metafórico y simbólico que traslada la mente a una o varias narraciones. En primer lugar pueden lanzar un puente al tiempo del artista y generar un tiempo de enunciación (ECO, 1987, pp. 71-73) narrando el momento vivido, ese día concreto en que pintó el cuadro, ese pintar “como acto equivalente a la vivencia de lo cotidiano: vivir es para On Kawara pintar, del mismo modo que la pintura -su tiempo de ejecución- asume una parte importante de su vida” (GUASH, 2009, p. 29-30). En referencia a este narrar su propio proceso y atendiendo a la clasificación de Eco quizás pueda considerarse que esta obra presenta un tiempo de enunciado (tiempo narrado) que lanza puentes a su tiempo de enunciación (tiempo del que narra, del autor); Como ya hemos visto anteriormente, este juego temporal es lo que Eco denominó enunciación enunciada cuyo ejemplo más claro y planteado por el propio Eco es el *Action Painting* (ECO 1987, p. 73).

Pero la fecha permite también narrar el tiempo del observador. Cada fecha puede o no significar algo concreto y particular para el que observa.

Era siempre un poco chirriante verlos sacados del olvido. Te dabas cuenta que cualquier fecha era especial para alguien en algún lugar. Experimentabas el espacio como lleno de tiempo, y en el silencio de los cuadros, sentías el tumulto ruidoso de la historia¹ (SMITH, 2014, PARR. 7).

De forma que cada espectador reconoce o no algo importante en las fechas de forma individual pero también de forma grupal porque narran un tiempo social, un tiempo que significa algo para un grupo (para diferentes grupos posibles) y una referencia histórica concreta. El hábito de On Kawara de introducir en las cajas de cartón en las que guardaba cada *Date Painting* el periódico del día de la localidad donde residía en ese momento fue, quizás, una forma de enfatizar ese momento social e histórico. En cualquier caso también es una forma de contextualizar cada fecha, cada cuadro.

Jonathan Watkins (2002) plantea una interesante reflexión al respecto de la inclusión del periódico en la caja que contenía el cuadro y llama la atención sobre el contraste presentado por On Kawara entre el cuadro, que es una obra única hecha a mano, un producto artístico, por encima del tiempo, y el periódico, que es un producto de reproducción mecánica que al día siguiente ya no sirve para nada. Mediante este contraste, concluye el autor, On Kawara plantea cuestiones relativas al arte de alto y bajo nivel, la comprensión del contexto y sus proyecciones sobre la obra, el reconocimiento de la obra como arte y su contextualización histórica (WATKINS, 2002, p. 78). Gracias al acto de guardar el papel de periódico en la caja donde empaqueta cada cuadro On Kawara consigue enfatizar el espacio temporal de cada pieza (tiempo social y tiempo histórico) y dirigir su lectura a significados concretos.

¹ El original: “It was always a little jarring to see them plucked from oblivion. You realized that any date was special for someone, somewhere; you experienced space as full of time, and in the painting’s silence, you sensed the noisy tumult of history” (trad. por la autora).

En resumen, On Kawara en una sola fecha, que es un tiempo cronológico y un tiempo sostenido, consigue narrar un tiempo histórico, diferentes tiempos sociales, infinitos tiempos psicológicos (que se hacen presentes a cada espectador como posibles), un tiempo de enunciación y una enunciación enunciada; todo a la vez.

Cada *Date painting* establece una referencia temporal y una serie de significados referentes a tiempos concretos. Pero cada una de esas fechas, cada día congelado en un cuadro, suspendido en un espacio plástico, pertenece a la serie completa. Y la serie como tal también tiene una temporalidad específica con sus significados temporales y sus referencias. Para Anna María Guach “En estas series no hay progreso, ningún drama personal, ningún acto de creación individual. No hay discurso. Todo es repetición” (GUASH, 2005, p. 170) pero desde este estudio nos haremos en desacuerdo con esta afirmación. Para empezar la *Serie Today* es una secuencia, es decir, es una sucesión de elementos presentados en un orden concreto. Las fechas de la serie de On Kawara tienen un orden inamovible incluso aunque estuvieran colocadas arbitrariamente en un espacio, porque todos leemos el tiempo de forma lineal. Hay pasado, hay presente y hay futuro y no hay saltos temporales ni posibilidad de retrocesos. La dirección y el sentido es claro, cualquiera que lea dos o más fechas interpreta el orden de la secuencia sin dificultad. Esta secuencia se construye en la forma básica de percepción que establece la Gestalt y que Aurelio del Portillo (2004) relaciona con la temporalidad de las imágenes fijas:

Arnheim, lógicamente, sigue el discurso de la Gestalt, de la unidad elocuente de la totalidad frente a la suma analítica de elementos aislados. Esta es una clave esencial en nuestro trabajo, la de la obra entera en la mente como marco de referencia para la integración de sus posibles estructuras fragmentadas. Se trata de observar que la construcción mental de las formas afecta igualmente a las estructuras del espacio y a las estructuras del tiempo, como evidencia el ejemplo de la música. Integramos elementos fragmentados en una percepción global que es precisamente la que les da valor. Una nota aislada es una vibración simple, pero junto con otra crea un intervalo armónico o melódico que tiene valor por sí mismo (p. 2)

Así, aunque no lleguemos nunca a ver la serie completa a la vez, la mente es capaz de generar una idea global de obra, su estructura total. Somos capaces de apreciar la serie, de sumar en nuestra mente cada fecha, hasta construir la secuencia y atribuirle su significación.

Y la serie completa es una secuencia narrativa. ¿Qué narra? Si cada cuadro, cada *Date Painting*, lanzaba puentes a diferentes narraciones posibles pero siempre desde un tiempo suspendido, la serie completa se centra precisamente en lo contrario. La serie, como secuencia de fechas, narra el flujo constante e imparable, el movimiento continuo: el paso del tiempo. El tiempo eterno. ¿Tiempo eterno, imparable? Pues sí, esa lectura está ahí, es un significado, pero no cabe duda que ese tiempo eterno, ese significado, tiene un límite: la vida del autor. La serie completa es una autobiografía, una autobiografía visual, entendida como aquella “que establece un nuevo nexo entre el autor, la vida y el trabajo que la describe más allá del autorretrato (GUASH, 2009, p. 19). Y aunque Karlyn de Jongh (2009) lo define precisamente como autorretrato en *On Kawara: Unanswered Questions* luego aclara que sus obras dan testimonio de su existencia, de su aquí y ahora, de su vida, mientras él, físicamente o personalmente, se mantiene ausente:

Para mí, el trabajo de On Kawara parece ser un autorretrato. La serie de hechos que este trabajo presenta dice algo sobre la vida de On Kawara. La serie da presencia al artista, mientras que el mismo permanece físicamente, y dependiendo del espectador, incluso personalmente ausente¹ (KARLYN DE JONGH, 2009, p.9).

La *Serie Today* es una autobiografía visual, una narración de la vida de On Kawara y por lo tanto remite también al tiempo efímero. “La fecha habla del tiempo, y segura y definitivamente, de la mortalidad humana”² (WATKINS, 2002, p. 82).

La mortalidad humana presentada como ejemplo de finitud, del inexorable final que lleva consigo el paso del tiempo. Estas dos temporalidades establecen una tensión en la obra, una tensión entre la presencia de un tiempo inmutable y un tiempo cambiante, es el continuo devenir, el ir y venir del tiempo eterno al efímero, el ya visto vaivén repetido de Gadamer (2015) que nos transporta al juego y a la fiesta (p. 66), y el también ya visto “espacio delegado o tiempo delegado” de Dorflès (1969, p. 74) potenciado además, por el hecho de que On Kawara ya murió y su obra permanece.

La permanencia de la obra como forma de vida eterna del autor es otro de los significados, bastante debatidos en arte, a los que remite la *Serie Today* de forma muy dramática. Es inevitable plantear el cambio de significado que se produjo en la obra el día que el autor falleció. Hasta entonces era una obra abierta, su tiempo corría paralelo al tiempo del mundo, al tiempo del arte y por supuesto al tiempo vivido por el artista. Cabían especulaciones acerca de su evolución, posibilidad de cambio: la posibilidad de vida . Porque “On Kawara no solo se nos presenta, pues, como alguien que trabaja con el tiempo como idea, sino sobre todo como un viajero a través de su propio presente y del presente de su tiempo” (GUASH, 1991, p. 30). Pero una vez se dio el comunicado de la muerte del artista la serie se cerró, terminó. Todas sus posibilidades de cambio y todas sus posibilidades de continuidad dejaron de existir con su autor. La serie terminó, On Kawara repitió su acto diario de pintar un cuadro con la fecha del día, un día, y otro, y otro, y otro. Mantuvo su método sistemático y repetitivo hasta el final. Y On Kawara no pintará ningún cuadro más, pero el tiempo continúa y su obra permanece. Mediante esta tensión dramática presenciamos otra vez ese vaivén, ese juego de Gádamer y ese tiempo delegado de Dorflès.

Este hecho queda ejemplificado a través de la idea de Jonathan Watkins (2002) que compara los *Date Paintings* con la frase “yo estuve aquí” que tan reiterativamente encontramos escrita en el espacio urbano. Frase escrita en pasado desde un presente proyectado hacia una lectura futura (WATKINS, 2002, p. 87). Es estar en un tiempo y señalarlo con plena consciencia de que en el mismo momento en que se termina de pintar ese presente es pasado. Y ese pasado, en la proyección, y en este caso gracias a la contextualización artística, traslada a un futuro que vuelve a convertirse en presente en el momento de la lectura. Un ciclo eterno generado gracias a la señalización de instantes efímeros.

1 El original: “To me, On Kawara’s work seems to be a self- portrait. The series of facts that these work present, say something about On Kawara’s life. The serie lend presence to the artist, while he himself remains physically or, depending on the viewer, even personally, absent” (trad. por la autora).

2 El original: “The date is about time, and surely and ultimately, about human mortality” (trad. por la autora).

Y, por último, el gesto repetitivo de pintar un cuadro al día presenta también el significado referente al tiempo perdido. El método de On Kawara era sistemático y lo cumplía pero existía aquella norma (también repetida) de destruir los cuadros que no le diese tiempo a terminar en un día de trabajo. De hecho llevaba también un calendario en el que marcaba con un punto rojo aquellos días en los que consiguió lograr su propósito. Según Adriana Searle (2002) al mirar la obra uno puede imaginar sus motivos para no completar un cuadro a tiempo, imaginar sus imprevistos: un dolor de muelas, una visita sin avisar (PARR. 3). Es interesante plantear como la obra cuestiona la subjetividad relativa al concepto tiempo perdido, al hecho, incluso de que semejante idea exista. Un día perdido ¿por qué? un día perdido ¿para quién? ¿para él? ¿para la serie? ¿para el que mira? ¿para un grupo social? ¿para la historia?

On Kawara plasmó el tiempo con su obra. Repitió gestos, actos, materias e ideas. Y mediante esta repetición cuestionó el tiempo y nuestra forma de entenderlo. Al situarnos ante uno de sus cuadros como espectadores adquirimos cierta consciencia relativa a ese cuestionar el tiempo, a esa intención última. Quizás sea lo más apropiado terminar con una cita de René Denizot (2002) al respecto:

En el trabajo de On Kawara uno se hace consciente en el momento del encuentro. Cada pieza es un producto finalizado, un punto en el calendario. Pero en la contemplación de los días dedicados a hacer los cuadros, atisbamos un signo que va más allá de las obras mismas, sobre el horizonte de un tiempo ilimitado: un acto de ruptura dentro de la continuidad del tiempo. (...) Los *Date Paintings* se convierten en jugadores de un presente pictórico. Nuestra consciencia activa profundiza en las flexiones de la desaparición y la aparición, entre la sucesión de fechas y la continuidad del tiempo; entre la representación de la historia y la exhibición del presente, entre la muerte del arte y la vida de la obra¹. (p. 114)

En resumen On Kawara es el artista del tiempo, trabajó sobre el tiempo desde el tiempo, gracias a un sistema repetitivo, casi obsesivo, y mantenido durante toda una vida.

Todos los tiempos internos posibles en una obra de arte remiten al tiempo como concepto en la obra de On Kawara, tanto el tiempo de expresión o de representación como el de contenido o el representado, en todas sus variantes. El tiempo de desarrollo, el de producción y de interpretación no solo son tiempo sino que remiten al tiempo, a su tiempo de desarrollo de producción y de interpretación. El tiempo de enunciado y el de enunciación hablan de tiempo y generan una enunciación enunciada.

¹ El original: "In On Kawara's work, consciousness occurs precisely at the moment of encounter. Each piece is a finished product, a point on a calendar. But in the contemplation of the series of days devoted to the task of making these paintings, we glimpse a sign of life beyond the dated works themselves, on the horizon of an unlimited time: an act of rupture within the continuity of time. (...) The dated paintings become players in a pictorial present. Our active consciousness digs deep into the folds of appearance a disappearance, between the succession of dates and the continuity of time; between the representation of history and the exhibition of time; between the representation of history and the exhibition of the present; between the death of art and the life of the work" (trad. por la autora).

Presenta un tiempo detenido en cada obra pero un discurso temporal potentísimo con carácter secuencial y narrativo en la totalidad de la serie. Secuencia y narración que hablan del tiempo. El tiempo de la serie y el tiempo de lectura también remiten al tiempo.

Ocurre exactamente lo mismo si consideramos los tiempos externos. El tiempo histórico de la obra queda reflejado en su tiempo representado. Y más llamativo aún, el psicológico de cada espectador también está representado en la obra así como el social ya que cada fecha tiene un significado distinto para aquel que la mira o para la sociedad que la contempla. También representa el tiempo vivido del artista convirtiéndose en una autobiografía visual. Autobiografía que remite a un tiempo efímero en contraste con el tiempo como fluir eterno representado a través de la secuencia de la serie completa y de la permanencia de la obra más allá de la vida del autor. En definitiva, podemos afirmar que la *Serie Today* es tiempo.



Espíritu y banausía

Es evidente que todos los conceptos e ideas relacionadas con la repetición vistas hasta ahora son de máxima importancia en el campo artístico pero, más allá de intenciones de significación, de conceptualización o de contextualización, se genera el interrogante sobre si hay algún otro tipo de motivación que lleve a los artistas a repetir. Es decir, ¿Existe la posibilidad de que el artista repita por la repetición misma? ¿Puede repetir ir más allá de significados y conceptos? ¿Aporta la repetición algo al artista en lo personal? ¿Tiene algo que ofrecer la repetición al artista que la incluye en su proceso creativo? El estudio realizado para este capítulo parte del supuesto de que hay un fin o interés específico por parte de los artistas en repetir independientemente de la búsqueda o no de significado añadido a la obra de arte y se centra específicamente en el estudio del uso de la repetición como forma de motivación personal en arte.

Las motivaciones de los artistas a la hora de incluir el uso de la repetición en sus procesos creativos pueden explicarse desde un punto de vista psicológico. Daniel Malpartida (2007) relaciona la repetición en arte con conceptos del psicoanálisis, concretamente con el concepto freudiano de “pulsión”, presentando la repetición como una tendencia sana, productiva y placentera. Es más, el autor considera que la repetición asociada a la producción creativa es una forma de conseguir el desarrollo personal y “un modo estético de agenciamiento con relación a sí mismo y al entorno” (p. 26) y propone la siguiente ecuación: Repetición creativa + placer = vida creativa del sujeto (existencia) (p. 29).

Para analizar la ecuación propuesta por Malpartida es necesario realizar un breve repaso general de los conceptos freudianos mencionados. Freud (2001) en su ensayo *Pulsiones y destinos de pulsión* define “pulsión” como un estímulo que proviene del interior del organismo, ante el cual y por consiguiente no sirve la huida como respuesta. Freud describe la pulsión como una necesidad que debe ser satisfecha modificando la fuente interior del mismo

(la pulsión genera una tensión que se siente como displacentera y su descarga, o disminución, como placentera). De esta forma y según el “principio del placer” el sujeto tiende a repetir todo aquello que le produce placer en respuesta a las pulsiones. Freud presenta dos tipos de pulsiones: las “pulsiones yoicas” encaminadas a la supervivencia del sujeto y las “pulsiones sexuales” encaminadas exclusivamente a la obtención de placer en el órgano involucrado. Son estas últimas, las sexuales, las que están relacionadas con la tesis de este trabajo, y por ello se presenta la descripción original de las mismas:

Con miras a una caracterización general de las pulsiones sexuales puede enunciarse lo siguiente: Son numerosas, brotan de múltiples fuentes orgánicas, al comienzo actúan con independencia unas de otras y sólo después se reúnen en una síntesis más o menos acabada. La meta a que aspira cada una de ellas es el logro del placer del órgano; sólo tras haber alcanzado una síntesis cumplida entran al servicio de la función de reproducción (FREUD, 2001, p.121)

Así, las pulsiones sexuales generan un gran número de tensiones y energías que deben ser descargadas siguiendo el principio del placer. Pero Freud (1908) también plantea que el ser humano, en aras de la producción cultural (y el consiguiente establecimiento de reglas sociales y morales), se autoimpone una serie de sacrificios e inhibiciones que acaban pasando factura al individuo en términos de su salud psíquica y que están directamente relacionadas con la insatisfacción de las pulsiones sexuales. No obstante Freud propone la existencia de una posibilidad de canalización de esa energía hacia nuevos fines, en concreto hacia fines intelectuales o artísticos mediante un proceso denominado “sublimación”.

La pulsión sexual -mejor dicho: las pulsiones sexuales, pues una indagación analítica enseña que está compuesta por muchas pulsiones parciales- es probablemente de más vigorosa plasmación en el hombre que en la mayoría de los animales superiores; en todo caso es más continua, puesto que ha superado casi por completo la periodicidad a que está ligada en los animales. Pone a disposición del trabajo cultural unos volúmenes de fuerza enormemente grandes, y esto sin ninguna duda se debe a la peculiaridad, que ella presenta con particular relieve, de poder desplazar su meta sin sufrir menoscabo esencial en cuanto a intensidad. A esta facultad de permutar la meta sexual originaria por otra, ya no sexual, pero psíquicamente emparentada con ella, se le llama la facultad para la sublimación (FREUD, 1908, p.168)

De esta forma, el arte, como posible destino de la pulsión, queda establecido como sublimación y puede concluirse que siguiendo el principio del placer un individuo con capacidad de sublimación artística tendrá tendencia a repetir aquellas acciones que permitan la descarga de la pulsión mediante dicha sublimación. Es decir, el proceso artístico en sí mismo es un proceso de sublimación que descarga las pulsiones sexuales y genera placer por lo que el artista tiende a repetirlo.

No obstante, la explicación anterior justifica la repetición de la actividad artística que se manifiesta en una continuidad en su ejecución. Es decir, teóricamente los artistas mantienen su actividad como forma de sublimación, independientemente de si usan o no la repetición como herramienta en sus procesos creativos. En este sentido se justifica la ecuación planteada por Malpartida en la que estos términos de desarrollo personal y de modos estéticos de agenciamiento consigo mismo y con el entorno, -agenciamiento entendido como la capacidad de crear espacios no hegemónicos que contrarresten con las lógicas dominantes impuestas- generan una existencia positiva, sana y placentera del sujeto.

Sin embargo, la tesis de este trabajo plantea que hay artistas que utilizan la repetición como herramienta creativa que aporta algo en lo personal más allá de significados, conceptos o contextos y más allá de lo que hay de repetitivo (siguiendo el principio del placer) en la práctica artística general. Cabría plantear si estos artistas mediante el uso de la repetición de forma explícita, intencionada y claramente protagonista en sus procesos creativos están llevando las ideas comentadas a sus últimas consecuencias, es decir, si de forma consciente repiten dentro de la repetición generando un bucle infinito en la sublimación de sus pulsiones.

El proceso de trabajo de Wolfgang Laib (Metzingen, Alemania, 1950), puede ilustrar esta idea. Para hacer sus efímeras alfombras, el artista recolecta el polen de plantas diferentes en un ritual diario como intento de alcanzar la nada como estado espiritual (ASSELDONK, 1993, p. 49; SCHWANDER, 1993, p. 42; TOSATTO, 1999, p. 25). El objetivo del artista es por tanto la búsqueda de la espiritualidad. El término espiritualidad se utiliza en este estudio desde un punto de vista psicológico, no religioso, y se entiende como una disposición moral, psíquica o cultural a experimentar estados especiales de bienestar con el objetivo de mejorar el conocimiento de uno mismo. El proceso seguido por Wolfgang Laib es repetitivo no solo durante la recolección del polen sino también durante la elaboración de las alfombras y en el hecho de que las produce en diferentes lugares a lo largo del tiempo. La repetición “Puede llevarnos a la nada, a un no-ser, una especie de Utopía”¹ (GUSSIN, 2001, p. 11) si se usa centrándose en el proceso repetitivo propiamente dicho. Es un estar presente en el repetir, en el acto mismo, es un foco, a modo de técnica de meditación activa, para centrarse en el presente. También podría establecerse una relación de intención concreta y direccionada hacia lo espiritual entre el uso de la repetición como herramienta de creación en arte y la descarga repetida de pulsiones sexuales mediante la sublimación artística (en su repetición continuada). La sublimación, como descarga de pulsión sexual que es, produce placer y su repetición constante, consciente, dirigida e intencionada genera el estado de espiritualidad buscado. Podríamos plantear que los artistas que usan de este modo la repetición en sus procesos están generando de forma consciente (y respondiendo a) una pulsión a la sublimación.

La conexión entre la búsqueda espiritual y la repetición puede establecerse desde otras dos perspectivas más. La primera perspectiva parte del hecho de que la repetición está directamente relacionada con el hábito por lo que repetir en arte supone la introducción del hábito en el proceso creativo. El hábito “es discontinuidad y repetición (y no continuidad como lo

¹ El original: “can take us nowhere, to a non-state, a kind of Utopía” (trad. por la autora).

sugiere el empleo)” (BAUDRILLARD 2010, p. 100). Así, según Baudrillard “Por la distribución del tiempo entre nuestros esquemas ‘habituales’ resolvemos lo que puede tener de angustioso su continuidad y la singularidad absoluta de los acontecimientos” (p. 100). Los artistas pueden utilizar la repetición como forma de resolución de la angustia que genera la continuidad temporal y la singularidad especificadas por Baudrillard y que junto con el placer que repetir otorga podría estar ligado a la consecución de esos estados de espiritualidad, de flujo o de desarrollo personal perseguidos por los artistas.

La segunda perspectiva viene también planteada desde la relación entre repetición y tiempo pero enfocada desde el tiempo como elemento constituyente del ritual (rito y mito) como concepto. Gillo Dorfles (1969) presenta un ejemplo muy claro de como funciona el tiempo en la constitución de un rito a través de uno de los más comunes en nuestra cultura, el asociado al matrimonio:

Habrà de todos modos una sucesión de actos y ceremoniales que tienden todos a quitar el evento de su normal ‘temporalidad diacrónica’ (digamos) y atribuirle una suerte de permanencia en el tiempo que no puede ser determinada más que por la presencia de un particular “lugar delegado” o mejor, si queremos, “tiempo delegado” (p. 74).

¿Podría afirmarse que Wolfgang Laib en su búsqueda de la espiritualidad mediante la ritualización de sus hábitos establece juegos entre lo efímero y lo eterno, entre el tiempo diacrónico y el delegado? La respuesta es sí, es más, según Dorfles (1969) el establecimiento de estas temporalidades es consustancial a la creación del rito, a la repetición del acto tal cual:

Todos estos comportamientos motores, actitudes y procesos cinéticos, ejecutados ya sea por tradición o por superstición, por devoción o por hábito, por adecuación a una costumbre, a una ley, a una norma extrínseca o intrínseca, generalizada o solamente familiar, individual u ocasional, han de considerarse de todos modos como elementos rituales que, por el solo hecho de ser practicados y repetidamente ejecutados, determinan la realización de una circunstancia totalmente particular – lo reconozca o no el interesado- (el ejecutor de estos actos), se lo adscriba o no a un fenómeno auto-sugestivo, o a la instauración de un “campo de fuerzas” posibilitado por el hecho mismo de haber puesto en movimiento mecanismos homeostáticos, autorregulados, situados en la base de toda una serie de eventos, quizás inapreciables e imperceptibles, pero capaces de provocar esa particularísima condición de “lugar y tiempo delegado” de la que hablábamos anteriormente (p. 79).

En el caso de Wolfgang Laib los gestos se ritualizan intencionadamente, la función del gesto repetido es precisamente la creación de ese campo de fuerza, de esa tensión, de la vibración como forma de acercamiento a estados relacionados con la búsqueda de lo espiritual.



1 Wolfgang Laib. *Sin principio sin fin*. 2007.
Palacio de Cristal, Madrid.
Cita visual literal (Art-sheep.com, 2007).

2 Wolfgang Laib instalando *Pollen from Hazelnut*, 2013.
Museo de arte Moderno de Nueva York.
Cita visual literal (Art21.org, 2014).

Por otro lado, el arte contemporáneo es laico ya que se desvinculó de la religión aunque mantiene cierto halo de sacralización. Es lo que John Berger (2002) denomina falsa religiosidad, que viene determinada entre otros motivos por la instauración de ritos sociales asociados a los contextos y eventos artísticos (p. 30). La espiritualidad de la obra de Laib conseguida a través de la ritualización de hábitos se potencia al ser enmarcada en contextos artísticos contemporáneos que se basan en representaciones y ritualizaciones.

En resumen, la repetición como forma de motivación del artista viene determinada por tres factores: La repetición en la creación artística como satisfacción a una pulsión a la sublimación; como forma de resolución de la angustia que genera la continuidad temporal y la singularidad; y como forma de resolución de esa misma angustia temporal mediante la ritualización.

Pero la repetición también puede ser entendida como una forma de alienación auto impuesta en el trabajo artístico (BATCHELOR 1993, p. 19). Podríamos hablar aquí del concepto de “banausia” (DORFLES, 1969, p. 26) que se identifica con un trabajo puramente mecánico, sin intención, sin finalidad, sin “telos” (p. 42). Un trabajo que surge de la asimilación voluntaria por parte de los artistas de procesos alienantes generados a partir la Revolución Industrial. En este caso las motivaciones psicológicas que impulsan a los artistas a auto-alienarse podrían estar relacionados con la compulsión a la repetición. Malpartida (2007) considera que este tipo de compulsión neurótica o tóxica anula la creatividad y no es productiva, llegando a plantear la siguiente ecuación: Repetición neurótica + displacer = muerte del sujeto (inexistencia) (MALPARTIDA, 2007, p. 29).

Freud (2002) en *Más allá del principio del placer* describe una tendencia que en determinados individuos va en contra del principio del placer desarrollado por él mismo con anterioridad. Como hemos visto, el principio del placer estipula que los individuos tienden a repetir aquellas acciones que consiguen generar placer a través de la descarga o disminución de sus pulsiones. Es decir, la tendencia lógica y positiva de una persona sana es la de procurarse placer y bienestar. No obstante Freud observó que algunos de sus pacientes tendían a repetir de forma continuada acciones que les producían displacer (sufrimiento). Esta tendencia patológica a repetir aquello que nos hace sufrir es lo que Freud denominó compulsión a la repetición (repetición neurótica en la fórmula de Malpartida). Freud explica como la pulsión a repetir viene determinada por la intención de volver a una etapa inicial (a un estado anterior al displacer generado al aparecer la energía pulsional). En los casos patológicos la vuelta buscada es a un estado de displacer llegando al extremo de la compulsión de muerte, en la que el estado anterior al que se tiende es el inorgánico, es decir el anterior a la propia vida (FREUD, 2002).

La ecuación propuesta por Malpartida es un esquema en relación al arte que resume los planteamientos de Freud, que extrapolados a la tesis de este ensayo, plantea que la repetición compulsiva en arte está asociada al displacer y produce la muerte del sujeto, su inexistencia, aquí referida a la alienación. Alienación que en oposición al concepto de espiritualidad supone la pérdida del sentimiento de autoconciencia, de la identidad (una disolución del yo como vuelta a lo inorgánico).

Pero, ¿Es eso posible? ¿puede un artista autoimponerse un proceso de trabajo alienante de forma intencionada? ¿Con qué objetivo? Y ¿no estarían esa intención y ese objetivo eliminando el carácter de banalidad del proceso? ¿No sería esa búsqueda de la ausencia de finalidad un telos en si mismo? Para intentar responder estas preguntas presentamos la obra de Ignacio Uriarte.

Ignacio Uriarte (Krefeld, Alemania, 1972) ha establecido como tema central de su obra la rutina del trabajo de oficina. Uriarte trabajó como oficinista y encuentra en gestos mínimos, en hábitos de su trabajo anterior el significado de lo que quiere expresar con sus obras. Esas obras mantienen una estética minimalista y conceptual muy depurada basadas en la repetición de pequeños gestos asociados a materiales habituales en el trabajo administrativo con un mínimo potencial creativo. En relación a sus obras el autor explica en su página web:

Parten de situaciones o momentos en las rutinas de oficina, que muchas veces tienen algún aspecto ‘artístico’, casi siempre ridículamente pequeño. Ejemplos: Cuando pintamos garabatos durante una conversación telefónica (20. Bic Monochromes) o cuando doblamos una hoja antes de meterla en un sobre (03. A line up and down an A4-sheet) estamos realizando pequeños actos pictóricos y escultóricos. La repetición sistemática de estas actividades según reglas predefinidas, las convierte en meta-rutinas, en re-es escenificaciones del mito de Sísifo. La única diferencia quizá sea que las obras resultantes registran en detalle el esfuerzo metódico y repetitivo que llevó a su producción. Así, la rutina sobrevive; se hace legible y recreable para cualquier espectador (URIARTE, 2016A. P. 2).

Al hacer mención al mito de Sísifo¹, Uriarte posiciona su obra en un debate crítico sobre las rutinas alienantes implantadas en la vida y en el trabajo sin utilidad, sin fin y sin finalidad que pueden llegar a destruir al ser humano.

En la obra de Uriarte la rutina no es presentada sólo como tema sino que es asimilada por el artista como una realidad sostenida en su propio hacer, en su labor, en su ser artista. Él mismo afirma que no pretende utilizar el arte como una forma de liberación personal sino que su objetivo es permanecer en su realidad alienada para tratarla con conocimiento de causa (URIARTE, 2016B, P. 2). De esta forma Uriarte consigue mantener ambos enfoques presentes en su obra: la rutina como su realidad vital y laboral, y la rutina como tema.

Sin embargo hemos cuestionado la posibilidad de poner la intención de la obra en la eliminación del telos puesto que esa intención se convierte en telos en si misma. Uriarte ha diseñado talleres trabajando directamente con personas en oficinas. En los talleres estos trabajadores

1 El mito de Sísifo pertenece a la mitología griega. Su protagonista Sísifo que era “el más astuto de los mortales y el menos escrupuloso” (Grimal, 1994 p. 485), mereció el castigo de los dioses. Existen varias versiones tanto de la afrenta merecedora de castigo como de dios que fue afrentado, pero el castigo si se mantiene constante. Sísifo fue condenado “a empujar eternamente una roca enorme hasta lo alto de una pendiente. Apenas la roca llegaba a la cumbre, volvía a caer impelida por su propio peso, y Sísifo tenía que empezar de nuevo” (p. 485). Este mito ha sido utilizado en diversas manifestaciones artísticas como el emblemático ensayo de Albert Camus como metáfora del esfuerzo inútil e incesante del hombre.

realizaban obras a partir de gestos habituales en sus rutinas diarias como arrugar un papel o utilizar un clip. En entrevistas posteriores a estos alumnos, realizadas por el propio Uriarte, se refleja cómo los trabajadores cambiaban sus sentimientos a la hora de afrontar el trabajo rutinario cuando este estaba dotado de una intención artística:

_Ignacio: ¿Qué crees que ocurre cuando haces un trabajo rutinario como este, un trabajo que se siente un poco mejor en tus manos, viéndolo crecer. No sé. ¿tienes alguna idea de que ocurre mientras lo haces? ¿te relaja, o que ocurre?

_Mary: Te relaja, te relaja. Es como si te dejaras llevar. Te dejas llevar por él. Realmente te olvidas de todo lo demás. Estás concentrado en lo que haces y no sé, supongo que es todo sobre formar parte de ello y ver que va a ser un proyecto finalizado. Es lo que piensas, sabes? Así...

_Ignacio: Y ¿te gustan los resultados?

_Mary: Me gustan, me gustan ¹ (URIARTE, 2016B, P.2)

Parece que para aquellos que participan del acto de repetir la intención, el telos, aparece en cuanto la repetición es contextualizada como proceso artístico. Quizás esta aparición de telos pueda referirse aquí a los conceptos freudianos planteados. Es posible que al contextualizarse como trabajo artístico los participantes del proceso puedan canalizar sus pulsiones sexuales hacia la sublimación mediante el arte y obtener de esta forma la descarga de dichas pulsiones, placer y desarrollo personal.

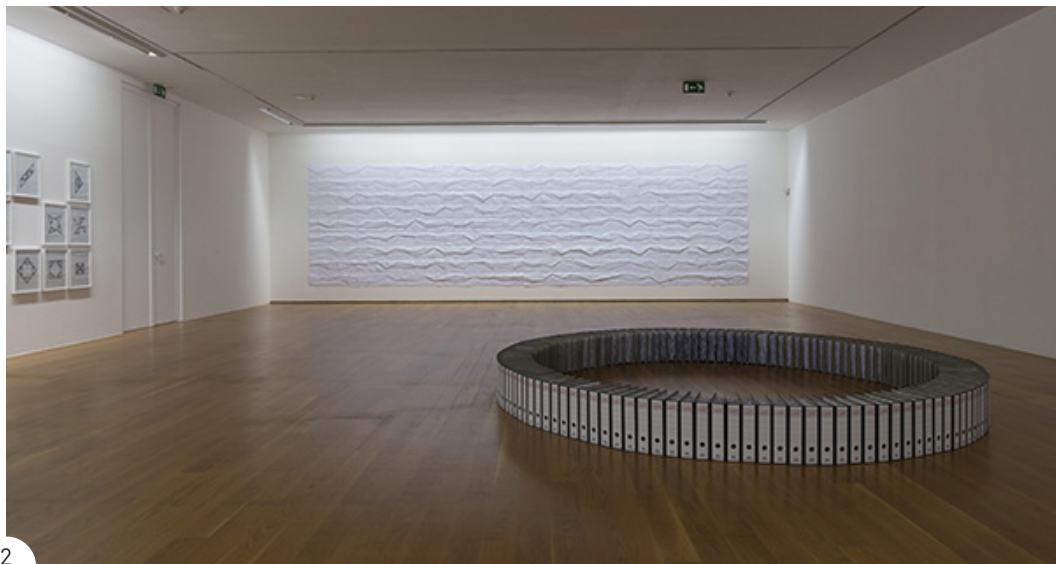
Por otro lado, la intencionalidad del artista de mantener la lectura de la obra (y sus procesos) acentuando la vacuidad de determinadas rutinas y su poder alienante puede no llegar a sostenerse ya que los contextos artísticos dotan a la obra de otros significados y a los procesos de una finalidad. En este sentido conviene enfatizar que Uriarte utiliza el hábito en un sentido rutinario para generar su obra. Pero si atendemos al argumento de Dorfler anteriormente planteado según el cual todo este tipo de actos repetidos han de considerarse elementos rituales, lo quiera o no, lo busque o no el ejecutor del acto (DORFLES 1969, P. 79), se crea en la obra de Uriarte otra paradoja ya que su intención no es ritualizar ni mucho menos sacralizar el acto, ni tan siquiera al incluirlo dentro de los contextos artísticos. Uriarte pretende mantener en su obra la rutina como fondo sin sacarla de su posición social.

Cuando dejé mi vida de empleado administrativo para dedicarme de lleno al arte, me di cuenta de que la libertad adquirida implicaba una gran responsabilidad. No quería ser un artista cliché, rebelde y marginal, quería permanecer en mi propia realidad pequeñoburguesa para tratarla desde adentro con conocimiento de causa. Por eso, no he dejado de utilizar herramientas y métodos similares a los de cualquier empleado administrativo, trabajando siempre de manera rutinaria y con la rutina como foco temático (URIARTE, 2016A, P. 2).

¹ El original: “_Ignacio: What do you think happens when you do routine-work like that, routine-work that actually feels a little good in your hands, that you see growing, I don’t know. Do you have an idea what could be happening while you do that? Do you relax or what happens? _Mary: You do relax, you do relax. You kind of... you drift. You drift with it. You forget about everything else really. You are kind of concentrating in what you are doing and I don’t know, I suppose it is the whole thing of taking part in it and seeing what is going to be the end-project really. It’s what you are thinking about, you know? So... _Ignacio: And you like the end-results? _Mary: I do. I do” (trad. por la autora).



1



2

1 Ignacio Uriarte. *The A-4 Cycle*, 2004.
Rolled A4 sheets. Variable dimensions.
 Cita visual literal (Ignaciouriarte.com, 2004).

2 Ignacio Uriarte. *Unos y Ceros*. Exposición en MARCO Museo de Arte Contemporáneo de Vigo. 24.10.2014 / 25.01.2015
 Cita visual literal (Canela, 2014).

Pero ¿es esto posible? Uriarte en su trabajo depura y lleva a su máxima expresión tanto la repetición del gesto como la estética repetitiva de la obra resultante y la introduce en contextos artísticos. La naturaleza de un objeto, y por extrapolación de un gesto, cambia al situarse en contextos artísticos (DANTO, 1981) y ya hemos visto como socialmente el arte goza de una posición de falsa “sacralización” (BERGER, 2002, p. 30). ¿Puede un objeto o un gesto incluido en circuitos artísticos contemporáneos eludir la trasmutación y seguir considerándose arte en esos mismos circuitos? ¿Puede ese mismo objeto eludir además la “sacralización” impuesta socialmente? y ¿Puede un artista librarse del “cliché” determinado por un tiempo social al que pertenece?

Vemos por tanto que Uriarte usa la repetición y la rutina como recurso y como tema en pos de presentar su estatus medio-burgués sin pretensión alguna de buscar una intención artística más allá que la de mostrar la rutina por la rutina misma; sin pretensión tampoco de lograr ningún tipo de desarrollo personal en el proceso y sin intención de que su obra, ni él como autor, adquieran las connotaciones sociales de las que la obra de arte y el artista participan en la actualidad. Y vemos como estos mismos planteamientos se tornan paradójicos al ser incluidos en contextos artísticos puesto que la intencionada falta de intención pasa a ser un telos al participar en el proceso creativo y proporciona además placer a través de la sublimación; en consecuencia el proceso ya dotado de telos y precisamente por ello también potencia el desarrollo personal de artista; y, por último, los contextos artísticos proporcionan un “halo de sacralización” a la obra y cierto estereotipo social al autor de los que es difícil escapar si se pretende seguir perteneciendo a esos mismos contextos.

Desde el punto de vista de esta investigación si Uriarte planteara estas posibilidades desde una intención manifiesta su trabajo presentaría una lectura enriquecida al crear paradojas surgidas a partir de conceptos enfrentados dentro de una misma obra. De esta forma el uso de la repetición como rutina, como banalidad, estaría enfrentado a su uso como forma de búsqueda personal y espiritual. Las dos lecturas posibles y enfrentadas generarían oscilaciones y encuentros: relaciones y lanzarían interrogantes referentes a la naturaleza del arte y al rol del artista en sociedad.

En resumen:

La repetición es una herramienta de creación artística contemporánea que puede usarse para dotar a la obra de significados concretos y muy variados y que también puede usarse como recurso de desarrollo personal y herramienta de búsqueda espiritual por parte de los artistas. El uso de la repetición como herramienta artística en procesos de búsqueda espiritual puede establecerse desde tres perspectivas.

La primera es una perspectiva psicológica en la que los artistas que persiguen el desarrollo espiritual a través de procesos creativos repetitivos lo hacen de forma consciente, intencionada y direccionada hacia el conocimiento propio y el desarrollo personal como sujetos llevando a sus últimas consecuencias los postulados de Freud sobre la sublimación como posibilidad de canalización de las energías pulsionales sexuales.

La segunda perspectiva está relacionada con el establecimiento de hábitos dentro del proceso creativo a través de la repetición ya que el hábito, según Baudrillard, ayuda a mitigar la angustia que produce la continuidad temporal enfrentada a la singularidad de los acontecimientos.

La tercera y última perspectiva, planteada también desde la dimensión temporal, se refiere a la ritualización de los hábitos creados mediante la repetición en arte. El rito establece juegos entre el tiempo eterno y el efímero generando tiempos y espacios delegados. La ritualización del hábito en arte es, según Dorfler, su evolución lógica ya que todo hábito deviene rito y además está potenciada por la falsa sacralización de los contextos artísticos actuales.

No obstante, la repetición puede presentar lecturas encontradas por su posible carácter de fuente de alienación. Como fuente de alienación la repetición en arte se podría manifestar desde dos enfoques. Por un lado, el carácter alienante de la repetición aparecería si esta fuese utilizada a través de procesos sin “telos”, sin finalidad. Como clara referencia a esta idea se establece el mito griego de Sísifo en la que el castigo impuesto era un trabajo sin finalidad y sin fin. Por otro lado la alienación puede estar relacionada con la compulsión a la repetición establecida por Freud y presentada como una patología en la que el sujeto tiende a su propia destrucción, a su desaparición como individuo (o desaparición del yo).

Sin embargo, el carácter de banalidad del uso de la repetición en arte es paradójico puesto que los contextos y procesos artísticos dotan a la repetición, la rutina y el hábito tanto de posibilidad de sublimación como de intencionalidad o telos y al objeto artístico y al artista de cierta caracterización o estatus social que lo alejan de cualquier planteamiento rutinario.

La repetición en los términos estudiados ha generado un círculo o espiral de significación en el cual las intenciones y los contextos derivan unos en otros y generan posibilidades y significados enfrentados que vuelven a derivar unos en otros. Los significados extremos del uso de la repetición en arte se unen en algún punto para producir un juego de paradojas que puede ser fuente de experimentación y exploración por los artistas que deciden trabajar en esos límites.



Referencias bibliográficas repetición

Aquinum.wordpress.com. (2014). *El perro de Pompeya*, (fotografía). Recuperado de: <https://aquinum.wordpress.com/2014/08/24/un-instantanea-vec,chia-1935-anni/> el 11 de enero de 2018.

Art Project. (s.f.). Recuperado de <https://www.google.com/intl/es/culturalinstitute/about/artproject/> el 12 de enero de 2018.

art-sheep.com. (2007). *Sin principio sin fin*, (fotografía). Recuperado de: <http://art-sheep.com/art-sheep-features-wolfgang-laib-2/> el 21 de enero de 2018.

art21.org (2014). *Wolfgang Laib installing "Pollen from Hazelnut"*, (fotografía). Recuperado de: <https://art21.org/gallery/wolfgang-laib-artist-at-work/> el 21 de enero de 2018.

Artbouillon.com. (12 de julio de 2014). *Date Paintings* de la serie *Today*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.artbouillon.com/2014/07/on-and-on-kawara.html> el 16 de enero de 2018.

Asseldonk, W. (1993). To will the impossible. En Laib, W. Dressen, H y Asseldonk, W. (1993) *Wolfgang Laib. 9.10.1993-6.21999*. De Pont, Tilburg. Tilburg: Foundation for contemporary art.

Batchelor, D. (1993). Within and between. En *Sol LeWitt-structures 1962-1963*. Oxford: The Museum of Modern Art.

Baudrillard, J. (2010). *El sistema de los objetos*. Madrid: Siglo XXI.

Baudrillard, J. (2014). *Cultura y simulacro: La precesión de los simulacros; El efecto Beau-bourg; A la sombra de las mayorías silenciosas; El fin de lo social*. Barcelona: Kairós.

Benjamin, W. (2008). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. UK, Penguin.

Berger, J. (2002). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.

Berstein, R. (1985). *Warhol as Printmaker*. New York: Andy Warhol Prints.

Berthet, D. (2008). Apropicionismo: Todo lo mío es tuyo. *Exit Express*. (38), pp. 15-18.

Birnbaum, D. (2002). On On; Thursday 19 July 2001. En: Watkins, J & Denizot, R. (Ed.) *On Kawara*, p. 16. Londres, Phaidon.

Borges, J. L. (s.f.). Pierre Menard, autor del Quijote. En: *Ficciones*, pp. 20-25. Ediciones la Cueva. Recuperado de: <https://libraryofbabel.info/Borges/libraryofbabel.pdf> el 21 de enero de 2018.

Calabrese, O. (1987). El tiempo en la Pintura. En: Eco, U. & Calabrese, O. *El tiempo en la Pintura*, pp. 19-42. Madrid, Mondadori.

Canela, J. (2014). *Unos y Ceros. Exposición de Ignacio Uriarte en MARCO Museo de Arte Contemporáneo de Vigo*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.juancanela.com/ignacio-Uriarte-Unos-y-Ceros> el 21 de enero de 2018.

Cirio, P. (2012a). *Street Ghosts*. Recuperado de: <http://www.paolocirio.net/work/street-ghosts/> el 12 de enero de 2018.

Cirio, P. (2012b). *Text for the project street Ghosts*. Recuperado de http://www.paolocirio.net/press/texts/text_streetghosts.php el 12 enero de 2018.

Cirio, P. (2012c). *Street Gost*, (Fotografía). Recuperado de: <http://paolocirio.net/work/street-ghosts/> el 13 de enero de 2018.

Cirio, P. (2015). *Essay for Overexposed series*. Recuperado de: http://www.paolocirio.net/press/texts/text_overexposed.php el 12 de enero de 2018.

Cirio, P. (2017). *Overexposed series*, (fotografía). Recuperado de: <http://paolocirio.net/work/hd-stencils/overexposed/> el 13 de enero de 2018.

Cirio, P. (2012). *Street Ghosts*. Recuperado de: <http://www.paolocirio.net/work/street-ghosts/> el 22 de marzo de 2017.

Clot, M. (1990). Decurso, imitación de voces. En: *Time span: Jenny Holzer, On Kawara, Bruce Nauman, Lawrence Weiner* (Catálogo de Exposición, pp. 28-31). Barcelona, Fundació Caixa de Pensions.

Cooke, L. (1991). *Allan McCollum. Excerpts from an Interview*. Recuperado de: http://allanmccollum.net/allanmcnyc/Lynne_Cooke_Carnegie.html el 26 de Noviembre de 2016.

Danto, A. (1981). *The transfiguration of the commonplace: a philosophy of art*. Massachusetts, Harvard University Press.

De Jongh, k. (2009). *On Kawara, Unanswered questions*. Leiden, Global Art Affairs Foundation.

Del Portillo, A. (Octubre, 2004). *Tiempo y ritmo en las imágenes fijas. I Congreso de Teoría y Técnica de los Medios Audiovisuales: el análisis de la imagen fotográfica*. Universitat Jaume I de Castellón. Recuperado de: http://ritmo.despazio.net/textos/tiempo-ritmo_imagenes_fijas.final.pdf el 13 de enero de 2018.

Deleuze, G. (1994). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine*. Barcelona, Paidós.

Deleuze, G. (2012). *Diferencia y repetición*. Buenos Aires, Amorrortu.

Dellinger, J. (1998). *The event: Petrified Lightning from Central Florida*. Recuperado de: http://allanmccollum.net/allanmcnyc/dellinger_mccollum.html el 26 de noviembre de 2016.

Denizot, R. (2002). Consciousness. En: Watkins, J & Denizot, R. (Ed.) *On Kawara*, (pp. 110-118). Londres, Phaidon.

Díaz-Bucero, J. y Sánchez-Pérez, M.D. (2015). Hilma Af Klint. ¿Ahora?. En: *Arte y movimiento* (12) pp. 26-39.

Dietmar, E. (1996). Allan McCollum: From artificial surrogates to natural copies. Originalmente publicado en: *Allan Mccollum: Natural Copies*. Hannover: Sprengel Museum Hannover. 1996. Recuperado de: http://allanmccollum.net/allanmccnyc/Dietmar_Elger.html el 26 de noviembre de 2016.

Dorfles, G. (1969) *Nuevos ritos, nuevos mitos*. Barcelona, Lumen.

Eco, U. (1987). El tiempo del arte. *Revista de Occidente*, (76), pp. 65-76.

Es.phaidon.com. (sf.). *9 de Junio de 1967*, [fotografía]. Recuperado de: <http://www.artbouillon.com/2014/07/on-and-on-kawara.html> el 16 de enero de 2018.

Evans, W. (1936). *Alabama Tenant Farmer Wife*, [fotografía]. Recuperado de: <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/2001.415/> el 12 de enero de 2018.

Fraser, J. T. (1987). Saliendo de la caverna de Platón: la historia natural del tiempo. *Revista de Occidente*, (76), pp. 5-34.

Freud, S. (2001). *Pulsiones y destinos de pulsión*. Obras Completas. Tomo XIV. Buenos Aires, Amorrortu.

Freud, S. (2002). *Más allá del principio del placer*. RBA Coleccionables.

Freud, S. (2003). *La moral sexual "cultural" y la nerviosidad moderna*. Obras Completas, Vol. IX, Buenos Aires, Amorrortu.

Gádamer, G-H. (2015.) *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona, Paidós.

Gombrich, E. (1984). *The Sense of Order*. Oxford, Phaidon.

Gombrich, E. (1993). *La imagen y el ojo*. Madrid, Alianza.

Grimal, P. (1994). *Diccionario de mitología Griega y Romana*. Barcelona, Paidós.

Guash, A. M. (2005). Los lugares de la memoria: El arte de archivar y recordar. *Materia*, (5), pp. 157-183. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/Materia/article/viewFile/83233/112454> el 9 de febrero de 2018.

Guash, A. M. (2009). *Autobiografías visuales, del Archivo al índice*. Madrid, Ediciones Siruela.

Gussing, G. (2001). Out of it. En: *Nothing*. August and Northern Gallery for Contemporary Art, University of Sunderland.

Ignaciouriarte.com. (2004). *Rolled A4 sheets*, [fotografía]. Recuperado de: <http://www.ignaciouriarte.com/works/33/index.html> el 9 de marzo de 2018.

Invaluable.com. (sf.). *Date paintings*, [fotografía]. Recuperado de: <https://www.invaluable.com/auction-lot/nov-11-1990-today-series-45-may-20-1991-tod-38-c-3cmei21nti> el 16 de enero de 2018.

Lamay Photo. (sf.). *The dog of Pompeii*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.clevelandart.org/events/exhibitions/last-days-pompeii-decadence-apocalypse-resurrection> el 11 de enero de 2018.

Lautréamont. (1988). *Lautréamont. Obras completas*. Madrid, Akal.

Levine, S. (1981). *After Walker Evans: 4*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/267214> el 12 de enero de 2018.

Limitedruns.com. (11 de septiembre de 2017). *Andy Warhol (1928 – 1987) en la Stable Gallery, New York. Abril 21, 1926*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.limitedruns.com/original/photography/Contemporary/andy-warhol-brillo-boxes/> el 30 de diciembre de 2017.

Long, R. (1967). *A line made by walking*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.richardlong.org/Sculptures/2011sculptures/linewalking.html> el 8 de enero de 2018.

Long, R. (2007a). *Richard Long: Walking and Marking*. Edinburgo, National Galleries of Scotland.

Long, R. (2007 b). *Long-selected statements & interviews*. Tufnell, B. (ed.) Londres, Haunch of Venison.

Malpartida, D. (2007). El placer de la repetición. *Complexus 3* (marzo). Recuperado de: <http://sintesys.cl/assets/complexus7.pdf#page=22> el 22 de marzo de 2017.

Mandiberg, M. (2001). *AfterSherrieLevine.com*. Recuperado de: <http://www.mandiberg.com/aftersherrielevine-com/> el 12 de enero de 2018.

Mandiberg, M. (2015a). *Print Wikipedia. Richard Mandiberg*. Recuperado de: <http://www.mandiberg.com/print-wikipedia/> el 12 de enero de 2018.

Mandiberg, M. (2015b). *Welcome to printwikipedia.lulu.com*. Recuperado de: <http://printwikipedia.lulu.com/> el 12 de enero de 2018.

Mandiberg, M. (2016). *About Michael Mandiberg*. Recuperado de: <http://www.mandiberg.com/about/> el 12 de enero de 2018.

Mandiberg, R. (2001). *Aftersherrylevine.com* (captura de pantalla). Recuperado de: <http://www.aftersherrielevine.com/images2.html> el 12 de enero de 2018.

Martín-Prada, J. (2013). *Imágenes raptadas. Fotografía, Internet y las nuevas estéticas apropiacionistas Medialab-Prado*. Recuperado de http://medialab-prado.es/article/fotografia_internet_1 el 26 de Noviembre de 2016.

Martín-Prada, J. (2015). *Prácticas artísticas e Internet en la época de la redes sociales*. Madrid: Akal.

Martín-Prada, J. (2008). Un trasfondo crítico. *Exit Express* (38), pp. 19-26.

McCollum, A. (1982-1990). *60 Plaster Surrogates (No. 3)*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.moca.org/collection/work/60-plaster-surrogates-no> el 8 de enero de 2018.

McCollum, A. (2017). *Lost objects at Mary Boone*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.contemporaryartdaily.com/2017/04/allan-mccollum-at-mary-boone/> el 11 de enero de 2018.

Meinhardt, J. (1994). Painting as Empty Space. Allan McCollum's Subversion of the Last Painting. En: *AURA, Wiener Secession*. Vienna. Recuperado de: http://allanmccollum.net/allanmccollum/Johannes_Meinhardt.html. El 26 de noviembre de 2016.

Moreno, L. (2010). Entre la eternidad y la caducidad. El arte contemporáneo en el abismo del tiempo. *Papeles de cultura contemporánea*, (12) pp. 43-48.

Ramos, R. (1987). El presente ubicuo: tiempo y sociedad en una época de crisis. *Revista de Occidente* (76), pp. 96-107.

Requena-Pelegri, T. (2015). *Gertrude Stein: Teatro y vanguardia*. Valencia: Publicaciones Universidad de Valencia.

Rodríguez Ibáñez, M. (2012). Cómo la red ha cambiado el arte: nuevas perspectivas. *Artes 13*. Gijón: Trea.

Rorimer, A. (1991). *The date paintings of On Kawara*. *Art Institute of Chicago Museum Studies*, 17 (2), 120-137+179-180. Art Institute of Chicago, Chicago. Recuperado de: http://www.jstor.org/stable/4101587?origin=JSTOR-pdf&seq=1#page_scan_tab_contents el 13 de enero de 2018.

Rosemberg, K. (2012). On Kawara's 'Date Painting(s)' at David Zwirner Gallery. *The New York Times*, febrero 2. Recuperado de: <http://www.nytimes.com/2012/02/03/arts/design/on-kawaras-date-painting-s-at-david-zwirner-gallery.html> el 21 de enero de 2018.

Schwander, M. (1993). The difference between a blue picture and a blue sky. En: *Wolfgang Laib*, (Catálogo de exposición). Tilburg: De Pont Foundation for contemporary art.

Schwitters, K. (1995). Mi sonata en sonidos primitivos, *i10*, nº 11, Ámsterdam, noviembre 1927, reproducido en: *Catálogo Kurt Schwitters*, IVAM.

Searle, A. (2002). It's a date!. *The Guardian*, diciembre 3, sec. Global. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2002/dec/03/art.artsfeatures> el 21 de enero de 2018.

Sielke, S. (2013). "Joy in repetition"; or, the significance of serirality in processes of memory and (re-)mediation. En: Russell J. A. Kilbourn and Eleanor Ty, (ed). *The Memory Effect. The Remediation of Memory in Literature and Film*, (342) pp. 37-50.

Smith, R. (2014). On Kawara, Artist Who Found Elegance in Every Day, dies at 81. *The New York Times*, julio 15. Recuperado de: <http://www.nytimes.com/2014/07/16/arts/design/on-kawara-conceptual-artist-who-found-elegance-in-every-day-dies-at-81.html> el 21 de enero de 2018.

Theredproject, (2016). *Print Wikipedia*, (fotografía). Recuperado de: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:PrintWikipedia-ASU-wallDetail-07.jpg> el 21 de enero de 2018.

Tosatto, G. (1999). *Wolfgang Laib*. Ostfildem-Ruit: Cantz Verlag.

Uriarte, I. (2016a). *Statement español*. Recuperado de: <http://www.ignaciouriarte.com/texts/texts/statement.pdf> el 28 de septiembre de 2016.

Uriarte, I. (2016b). *Breda Collins, Mary Sheehy and Eileen O'Brien 2005 an interview by Ignacio Uriarte*. Recuperado de: http://www.ignaciouriarte.com/texts/texts/interviews_skibereen.pdf el 26 de septiembre de 2016.

Warhol, A. (2014). *The Philosophy of Andy Warhol: From A to B and Back Again*. Houghton Mifflin Harcourt, (Kindle edition).

Watkins, J. (2002). Where "I don't know" is the right answer. En: Watkins, J & Denizot, R. (Ed.) *On Kawara*, pp. 40-109. Londres, Phaidon.





DIÁLOGO



Hablar de la obra propia...

Entramos de lleno en el tercer y último bloque de este estudio: el diálogo que se establece entre la repetición y el azar desde su uso en un proceso creativo concreto. En este caso la obra analizada es la generada por mi en la parte práctica, la que ha servido de guía en la búsqueda conceptual y se configura como parte creativa habiendo sido expuesta y difundida. Por lo tanto en este bloque se mezclan las metodologías creativas, de investigación teórica y de difusión. El proceso es complejo, pero se ha creído oportuno elegir esta opción por ser aunque más arriesgada, más novedosa y por ampliar las posibilidades de conocimiento al presentar diferentes puntos de vista o perspectivas como se explicó en la metodología.

También cambia a partir de ahora el estilo de escritura. Hablar de la obra propia es siempre un ejercicio personal difícil de establecer desde la distancia académica y en el que es complicado utilizar las voces plurales. Por lo tanto se intercalarán estilos académicos y estilos de descripción de procesos creativos personales que requerirán del uso de la primera persona del singular para ser inteligibles.

Lo que sigue se presenta como un recorrido a través del proceso creativo del corpus de obra práctica incluido en este estudio, desde sus comienzos como idea hasta el final de este trabajo.

El último bloque de esta tesis doctoral, el que se presenta a través de mi obra, arranca a partir de la idea de estructura polifónica de la obra de arte. Lo que sigue, el texto, las imágenes de obras y las imágenes de exposiciones, se plantea como un tirar de algunos de los hilos que se entretejen para conformar una obra. Al tirar de un hilo y centrarse en él los demás permanecen en segunda línea, pero permanecen, e irán saliendo a medida que el proceso avanza. Empecemos pues a tirar de los hilos.



Querido Gianmarco

A la hora de explicar el desarrollo del el proyecto a nivel creativo presento una serie de premisas que lo configuran. Tienen su origen en mi forma de trabajar, en mis inquietudes, en mi búsqueda de un lenguaje propio y en mis objetivos personales. Los presento y justifico pero subrayo que se trata de caminos abiertos y por supuesto escogidos entre un sinfín de ellos igualmente válidos.

Trabajo con lenguajes abstractos

Querido Gianmarco:

No, de veras, no estoy de acuerdo. No estoy de acuerdo en tu invitación a volver a la verdad. ¿Qué verdad? Solo podría ser un regreso ambiguo: ¿Qué es la verdad del arte? Aquí solo se da la verdad de lo facticio, la verdad de lo que ha sido construido y que para nosotros constituye un nuevo fragmento del ser. Esta verdad no es trascendente ni se remite a algo inmutable y eterno, sino que está hecha, construida con nuestras pobres manos. Si es esta la verdad a la que aludes, estamos de acuerdo: pero no es así. En realidad tu me incitas platónicamente al uso de la palabra para denunciar mi ingenuidad e ignorancia, mi olvido de un ser substancial. Pero esto no es más que retórica. Amo el arte desde que se hizo abstracto; desde que, en la abstracción, mostró una nueva cualidad del ser, la participación de las singularidades del trabajo en un único medio, abstracto precisamente (NEGRI, 2000, pp. 19-20).

Esta cita de Toni Negri plantea dos de las cuestiones más relevantes que como artista afronto a nivel creativo. Por un lado la verdad de lo facticio, de lo que ha sido construido y que no remite a algo inmutable y eterno, concepto ya planteado en la introducción a la metodología y por otro la abstracción como cualidad del ser.

La abstracción es un lenguaje que permite expresar sin necesidad de narrar o describir y está abierto a la expresión y transmisión de emociones, interpretaciones personales, paisajes interiores o espacios infinitos. Cualquier persona independientemente de su cultura o educación puede mirar una obra abstracta y dejarse llevar por ella, no necesita conocer ningún código, no implica simbologías, no utiliza lenguajes predeterminados. En la apreciación de una obra de arte siempre hacen falta dos partes que dialogan, el artista y el observador.

...deben compartir un mismo lenguaje, y los mejores garantes de comunicación son los sentimientos y la conciencia comunes a todos los hombres, más allá de etnias y nacionalidades, lenguas y culturas, la historia y la actualidad. Aunque desde su creación hasta su recepción el arte está impregnado de subjetividad, sin embargo puede permitir el intercambio. Esta posibilidad de comunicación surge en primer lugar del potencial sensible de cada ser humano, mientras que el juicio de valor de una época determinada resulta accesorio. En cambio, en ausencia de un lenguaje para expresar esas sensaciones personales encerradas en el sujeto, el intercambio será imposible. La creación de la forma a la que recurre el artista es precisamente un lenguaje artístico comunicable, no es un lenguaje secreto (XINGJIAN, 2004, 9. 25).

Se da la paradoja de que habitualmente el espectador necesita códigos de representación o simbólicos para intentar establecer esa comunicación. Esto se debe al prejuicio de que la comunicación en arte está basada en su significado, cuando ya vimos en el capítulo dedicado de a la obra abierta que, según Umberto Eco (1992) la comunicación y el goce estético en arte viene determinado por la cantidad de información que presenta una obra, no por la existencia de un significado concreto.

El arte abstracto es un garante de información y es suficientemente abierto y flexible para garantizar el goce estético. Desde mi punto de vista, una vez salvado el primer escollo los espectadores pueden dejarse llevar y participar del proceso para ir, poco a poco, deshaciendo la paradoja.

Búsqueda de la belleza

En este punto la mano tiembla. Hasta ahora nunca había cavilado a la hora de plantear la búsqueda de la belleza en mi trabajo. Siempre he creído que aportar belleza al mundo, o al menos intentarlo, es una labor reconfortante. Entiendo la belleza como un concepto abierto, sin estereotipos o cánones predeterminados, “la belleza en el arte no se puede verificar o definir como se haría con una regla científica” (XINGJIAN, 2004 P.24).

La belleza es magia:

Cada vez que me preguntan sobre la belleza, respondo del mismo modo: el arte es siempre el encuentro entre un final y un principio. En tanto que punto final, es belleza. En tanto que principio, es utopía. La belleza es ese punto casi mágico donde todos los contrarios se encuentran, el lugar donde cada cosa encuentra su lugar, donde todas las cosas se convierten en algo imprescindible. Es necesidad, y por lo tanto, armonía, tensión. (...) ¿es objetiva la belleza? Creo que sí. ¿Es la belleza una quimera del espíritu? Creo que también (LLENA ENTREVISTADO POR MILLÁ, 2005, P. 92).

No obstante, a raíz de los trabajos y las investigaciones realizados para esta tesis ya no busco la belleza en mi obra. Tampoco la desecho si aparece. Simplemente no es requisito indispensable. ¿Podría afirmarse que las piezas que configuran todas las series que veremos a continuación son bellas? Es discutible y depende mucho de lo que se entienda por belleza y del punto de vista del que mire. Quizás, y en referencia a todo lo visto hasta ahora y al tema de la obra que se presenta a estudio, la frase “La belleza es ese punto casi mágico donde todos los contrarios se encuentran” puede orientarnos un poco al respecto. Me gusta pensar que la belleza es aquel punto casi mágico donde lo bello y lo feo se encuentran para convertirse en algo imprescindible. No puedo negar que mi obra me parece bella y que no encuentro nada malo en ello. Pero tampoco puedo negar que en determinadas ocasiones, ante obra expuesta, he recibido feed-back contrario a esta idea con respecto a piezas concretas, no muchas, pero algunas de ellas no son consideradas bellas por el público en general. Es evidente que no miramos lo mismo, que mis procesos creativos me llevan a encontrar belleza en equilibrios que otros no valoran o simplemente no gustan. Quizás quepa plantear la belleza como hace Antoni Llena, como algo que pueda ser a la vez objetivo y una quimera del espíritu, como un diálogo de contrarios ella misma.

Importancia del proceso

La importancia del proceso creativo tiene tanto peso en mis consideraciones artísticas que lo he hecho eje de mi investigación doctoral. Creo que a lo largo de estas páginas, las que siguen y las anteriores, hay suficientes referencias al proceso creativo y su papel determinante en arte como para no necesitar más aclaraciones al respecto.

Potenciación del material y de sus cualidades

Valoro los materiales, me gusta trabajar con ellos, respeto sus cualidades e intento potenciarlas. Elijo materiales en función de sus posibilidades y experimento con técnicas diferentes hasta conseguir su máxima expresividad. Cada material aporta algo diferente y único y cada material da lo máximo en aquello que le hace diferente.

Un material no es bueno o malo en función de su valor. No es bueno o malo en función de su resistencia o fragilidad, su dureza o su maleabilidad. Un material es bueno o malo para algo, puede tener un buen o mal uso, pero eso ya no forma parte del material sino del artista. Propongo a Chillida en conversación con Thomas Messer, director emérito del Museo Guggenheim de Nueva York, porque creo que expone claramente la importancia del material en las artes plásticas:

Messer: Estoy totalmente de acuerdo contigo: no creo que se pueda aspirar a la espiritualidad. Pero se puede trabajar en la dirección de la espiritualidad, ¿no crees?

Chillida: Sí.

Messer: Y se trabaja a través de los materiales.

Chillida: Desde luego, la materia por sí misma también puede ser muy espiritual. Cuando se trabaja un bloque de alabastro por dentro, se sienten cosas muy ligadas con todo esto. El alabastro, debido a su transparencia, es muy especial.

Messer: Y muy elegante. Pero ¿ocurre lo mismo con el hierro, con la madera...?

Chillida: Sí, con el hierro también porque entra en juego el vacío y éste tiene que ver mucho con lo espiritual.

Messer: Pero ¿estás de acuerdo con la idea de que al trabajar los materiales o las materias se establece un cierto diálogo entre tú, el hombre, y la materia que, estando muerta al principio, cobra vida gracias a la capacidad del artista?

Chillida: Yo creo que lo que hace el hombre es interrogar a la materia

Messer: Instaurar un diálogo con ella

Chillida: Sí, establecer un diálogo con ella.

(CHILLIDA ENTREVISTADO POR MESSER, 2003, P. 49)

Mediante este dialogar con los materiales se define el proceso y viceversa, a veces un cambio de material produce el encuentro necesario para definir un proyecto, un giro en la forma de trabajar. Otras veces es necesaria una búsqueda y experimentación con los materiales para adaptarlos a lo que uno pretende. Otras veces el proceso es mixto, el azar muestra un camino y la experimentación lo determina.

Cada una de las series que presento a continuación está definida por los materiales que se han utilizado en su realización. Todas participan de diseños conceptuales parecidos, pero al realizarse en materiales diferentes adquieren cierto carácter determinado precisamente por el material.

Ocho

El trabajo práctico se ha dividido en ocho series de obras resultado de la investigación sobre el uso de la repetición y el azar en mi proceso de creación. Estas series son:

dpapl (2009-2010): realizado en el periodo 2009-2010 fue el comienzo de mis investigaciones sobre el uso de la repetición y el azar durante el proceso creativo. *dpapl* es un puzle, un rompecabezas, que invita al espectador a participar en un juego. En *dpapl*, módulos de papel artesanal se combinan en composiciones infinitas. Siempre hay un diseño más, un cambio como posibilidad.

Traces (2011-2013): *Traces* es una serie de dibujos que se mantienen dentro del marco de las investigaciones sobre el uso de la repetición y el azar en el proceso creativo y además explican la huella (repetición) como metáfora de la memoria. La huella como marca, como sedimento del gesto, como representación gráfica de la acción. Los dibujos están realizados con rotuladores de color sobre papel bambú.

Veils (2010-2016): realizado con pequeños módulos de papel doblado, *Veils* explora el diálogo entre orden y desorden a través del uso de la repetición y el azar en el proceso creativo. El orden parece ganar la partida pero no hay que dejarse engañar, el azar impone su presencia mediante dibujos aleatorios creados por las imágenes de los papeles al unirse, realidades filtradas a través de los velos y juegos de luces y sombras. *Veils* habla de si mismo, de su materialidad y su concepto, filtra lo que le rodea y mantiene un misterio.

Gridirons (2014): *Gridirons* es una serie pictórica en la que procesos arbitrarios acaban por determinar un orden; orden que se pierde después, en una mezcla aleatoria de ordenes diversos. Surge así un diálogo que abre un mundo de posibles presentados como pinturas infinitas.

Doodles (2010-2014): con *Doodles* mantengo los mismos sistemas de repetición y azar pero aplicados sobre materiales transparentes superpuestos. El mundo de posibles es presentado como la superposición de redes infinitas.

Addenda (2014): *Addenda* es un suma y sigue. La repetición como posibilidad; la diferencia como consecuencia. La serie: infinita, abierta, inconclusa. Motivos, procesos, colores...todo se repite. Motivos, procesos, colores... nada es igual.

Leftovers (2010-2014): Son los restos de un proceso. La obra de arte es el resultado de un proceso. El sobrante de un proceso es también de alguna forma resultado. ¿puede el sobrante de un proceso artístico, como resultado que es, ser considerado obra final? ¿porqué no? *Leftovers* habla también de repetición, de azar, de control, de orden, de desorden, de dialéctica... *Leftovers* habla de todas las series de las que ha formado parte, de todos sus procesos. *Leftovers* habla de si mismo como resto, como memoria, como punto de partida, como final.

Trazos de un París Contado (2015): *Trazos de un París contado* es una memoria plástica de lugares narrados durante mi estancia en París, por estancia en el Colegio de España. Recuerdos subjetivos, verbalizados y plasmados mediante el dibujo. Repeticiones procedimentales que devienen en resultados azarosos. Es el único trabajo representacional que forma parte de este proyecto y forma parte de él, a pesar de eso mismo, porque surgió a partir de *Traces* como idea.

Presento a continuación descripción de cada serie, comentario teórico-crítico de la misma y documentación fotográfica de las piezas y de las exposiciones en las que formaron parte.

dpapl

Este trabajo fue mi proyecto fin de carrera, tutorizado por D^o Javier Arteta Arrúe, y es el primero en que utilicé la repetición y el azar en el proceso creativo de forma intencionada y consciente, aunque no era su eje principal o intención última. Consistió en el diseño y elaboración de módulos de papel que podían combinarse de formas diferentes adaptándose a los espacios expositivos. Se trata por tanto de un proyecto modular en el que la repetición viene dada precisamente por esa modularidad y el azar queda determinado por la apertura de la obra en cuanto a sus posibilidades expositivas.

El proyecto, que se planteó desde el principio como la búsqueda de las capacidades expresivas y formales del papel más allá de su función como soporte, acabó convirtiéndose en modular de forma espontánea, fue el resultado de diferentes pruebas y experimentaciones. Fue precisamente esta modularidad la que determinó la apertura de la obra. Así, tanto el uso de la repetición a través de la modularidad como del azar a través de la apertura, fueron hallazgos no pretendidos inicialmente que acabaron convirtiéndose en características conceptuales y formales definitorias de ese proyecto y en un tema recurrente en mi trabajo posterior hasta configurarse como intención última del mismo y tema de mis investigaciones.

Un módulo es una forma unitaria que aparece, con características idénticas o similares, más de una vez en una estructura o diseño dado mediante la repetición.

Dos, cuatro, ocho, dieciséis... algo pasa! Hemos detectado un orden raro, la repetición de elementos simples para crear diseños complejos en el papel. La llave es un módulo, una forma tan simple, tan esencial, que solo acabamos de intuir su importancia¹ (ENGEL, P.23).

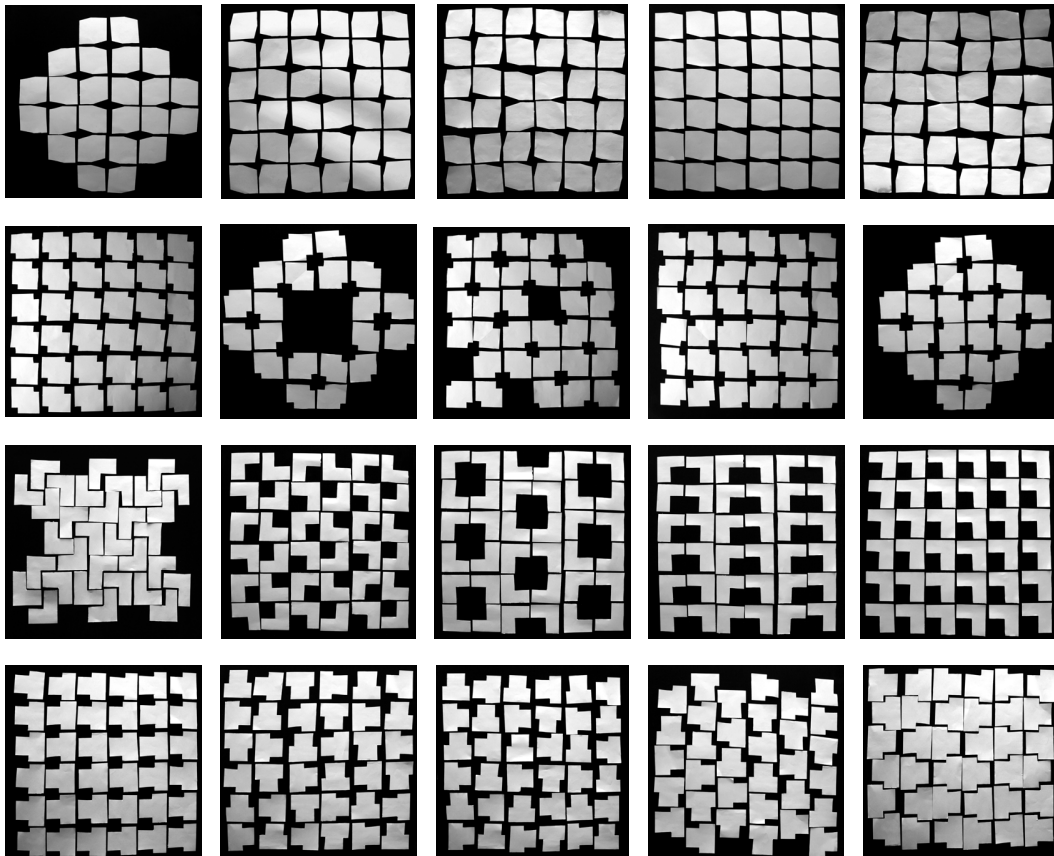
¹ El original: "two, four, eight, sixteen...Something 's going on here! We have glimpsed a rare order, the repetition of simple elements to create complex patterns in the paper. The key is a module, a form so simple, yet so essential, that we have only begun to grasp its importance" (trad. por la autora).

Por muy simple o esencial que sea un módulo de repetición no se puede obviar su importancia, que viene definida por su potencial variable en función de las posibles y diferentes formas de combinación. En definitiva, la modularidad genera apertura, sobre todo si la colocación y combinación de los módulos se deja abierta.

La modularidad al ser repetitiva introduce en las composiciones el concepto de ritmo y la sensación de orden y armonía.

La repetición de módulos suele aportar una inmediata sensación de armonía. Cada módulo que se repite es como el compás de un ritmo dado. Cuando los módulos son utilizados en gran tamaño y pequeñas cantidades, el diseño puede parecer simple y audaz; cuando son infinitamente pequeños y se utilizan en grandes cantidades, el diseño puede parecer un ejemplo de textura uniforme, compuesto de diminutos elementos (WONG, 1991, p. 19).

Presento a continuación imágenes de las primeras ideas en forma de bocetos que realicé explorando las posibilidades de formas geométricas básicas como módulos de repetición:

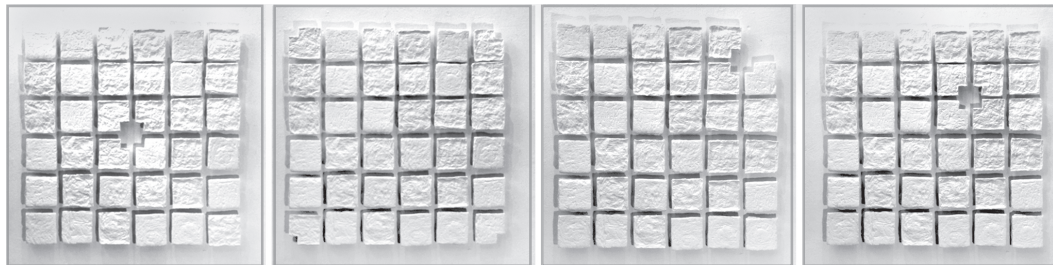


Bocetos iniciales de la serie *dpapl*

Los módulos diseñados para este trabajo son muy simples, relativamente grandes y en pequeñas cantidades por lo que entrarían dentro de la primera categoría planteada por Wong. La repetición de módulos genera sensación de armonía y permite la creación de ritmos. Genera inteligibilidad.

La inteligibilidad crece cuando crece la intersección de las poblaciones de objetos, es decir cuando aumente la esencia compartida por todos. La inteligibilidad es de hecho la mínima expresión de lo máximo compartido. En otras palabras buscar inteligibilidad es buscar algo que se repite en una variedad de pedazos de realidad, y cuando decimos que comprendemos cualquiera de tales pedazos (en lo comprendido, en lo repetido) es siempre respecto de los demás pedazos. La repetición de las cosas tiene un nombre... dos (WAGSENSBERG, 2004, p.276).

En *dpapel* esta inteligibilidad viene determinada por la forma de los módulos que se mantiene constante y los ritmos creados según su colocación. No obstante, también hay piezas que presentan anomalías.



Diferentes composiciones modulares con *dpapl*. Módulos: 20x20cm cada uno.

En la imagen superior podemos ver que para esta pieza los módulos son simples cuadrados de papel de 20 x 20 cm y 1 cm de espesor, cuatro de ellos presentan una irregularidad en una de sus equinas, un corte también cuadrangular. Estos cuatro módulos pueden colocarse de diferentes formas, jugando con los otros, para crear resultados diferentes pero siempre hay una irregularidad, una anomalía.

“La anomalía es la presencia de irregularidad en un diseño en el cual aún prevalece la regularidad” (WONG, 1991, PÁG. 65). Según el mismo autor “el uso de la anomalía debe responder a una verdadera necesidad” (P. 65) tanto formal como conceptual. En este caso la anomalía se presenta como un acento, una intensidad formal que a la vez rompe y enfatiza la repetición. El hecho de que la posibilidad de encajar esta anomalía esté también abierta al cambio en función del momento y lugar de exposición potencia además la apertura final de la obra.

Y es a partir de estos dos conceptos el de repetición y anomalía que Wasensberg (2004) plantea el encuentro de contrarios para definir la belleza.

Si en el pedazo de realidad que observamos no hay ningún tipo de regularidad o repetición, es decir si no hay ritmo o armonía, entonces la mente no tienen nada que resolver durante su exploración del espacio o del tiempo. En esta situación la mente se fatiga buscando, hasta que se rinde. Y, al final, se frustra. Si, por el contrario hay demasiado ritmo o demasiada armonía, entonces la mente tropieza con algún problema banal, un reto de solución inmediata, trivial. La mente acaba su trabajo nada más empezar. No hay trabajo de mérito para la mente. Aquí la mente se ofende. En cualquiera de los dos extremos, la mente trata de esquivar la situación especial, aquella en la que no se cuenta con ella: el aburrimiento. (...) el gozo mental de la belleza y de la inteligibilidad es un episodio que tiene lugar en algún punto entre la frustración y la ofensa. El grado de armonía y ritmo que produce gozo depende de la mente, muy especialmente en sus aspectos culturales. (...). En particular estamos hablando de dónde está ese gozo. Está en la delicada inestabilidad que fluctúa entre la predicción y la sorpresa. Ya hemos hablado de ella. Por un lado, el gozo está en anticipar la incertidumbre. Pero, por el otro lado, el gozo está también en la predicción fallida. En ese detalle que no encaja en las partes descubiertas. El gozo es la garantía de que el trabajo de la mente aún no ha terminado, de que siempre hay un nuevo reto (p. 279).

Parece que la belleza es gozo mental y parece que el gozo mental viene determinado por un juego entre contrarios, lo que encaja con las ideas planteadas anteriormente por Antoni Llena, que además se establece como un reto a nuestras capacidades, que según Wasensberg (2004) podría venir determinado por un equilibrio entre repetición y azar: “El gozo mental corresponde a una particular receta de orden y contingencia” (p. 287). En este punto parece imposible no establecer una correspondencia directa con el tema de esta tesis doctoral y su relación con la belleza en arte, planteada además como un reto tanto en su realización como en su percepción. Una vez más el desarrollo de las ideas surgidas a partir del uso de la repetición y el azar durante el proceso creativo se desvía de los objetivos de esta investigación y, una vez más dejan un camino abierto.

Siempre he planteado *dpapl* como un puzzle, un rompecabezas. Siempre me sedujo la idea de que las combinaciones son infinitas y de que solo con plantear una los espectadores podían jugar a imaginar más. Reconozco que dudo de hasta que punto una obra como *dpapl* debería ser expuesta ya montada. Reconozco que su apertura se multiplicaría por mil si la obra se planteara interactiva y los espectadores pudieran montar y modificar las diferentes composiciones en un juego colectivo. Esta posibilidad queda también abierta a futuras investigaciones.

Link al proyecto: <http://luisaalba.wixsite.com/luisaalba/luisa-alba-pagina-dpapl>



Diferentes composiciones modulares con *dpapl*. Módulos: 27x27cm cada uno.
Montaje en Sala AlTemple. Escúzar, Granada, 2010.



dapl. Módulos: 27x27cm cada uno. Montaje en Sala AlTemple. Escúzar, Granada, 2010.



dpapl, Expuesto en Circuitos'10, en la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes Alonso Cano de Granada, 2010.



Veils

Veils es un proyecto realizado de 2010 a 2016. Surgió como una obra cuyo objetivo era el diseño y búsqueda de procesos creativos que incluyeran el diálogo entre repetición y azar como intención última y abstracta de la obra. Empezó dentro de los trabajos de investigación llevados a cabo para mi proyecto fin de master en el MA Fine Art de la Universidad de las Artes de Londres, en el que este ya era el tema de estudio principal, aunque una vez terminado el trabajo el proyecto ha continuado y crecido dentro de las investigaciones para esta tesis doctoral.

Veils, como proyecto, puede considerarse la evolución o la continuación de *dpapel*, sin embargo su origen no vino determinado por él. Surgió por puro azar. Comenzó con el encuentro fortuito de un material que podía ser utilizado. La primera pieza que realicé fue durante mis estudios de master en la Universidad de las Artes de Londres. Un día apareció en el estudio compartido de las instalaciones de la UAL un taco de papeles de lo que parecían planos del metro de Londres. Pregunté de quién era y qué era. Resultó ser el sobrante de un trabajo creativo de un estudiante de grado que había impreso los planos del metro de Londres tal como eran pero con los nombres de las estaciones en una especie de esperanto creado por él a partir de la combinación de letras de los distintos alfabetos que existen en el mundo. Aquellos papeles tan reconocibles, con esa estética tan definida, diseñada y estudiada, con esa potencia plástica, con ese concepto tan depurado y relacionado con su contexto, con esa cualidad de ilegibles que le confería el cambio de los nombres y con esa inutilidad manifiesta no dejaban de sorprenderme y de incentivar a hacer algo con ellos. Había quedado claro que el alumno que los hizo no los quería ni los necesitaba más y yo me resistía a tirarlos a la basura. Hubiera sido una pena y un desperdicio.

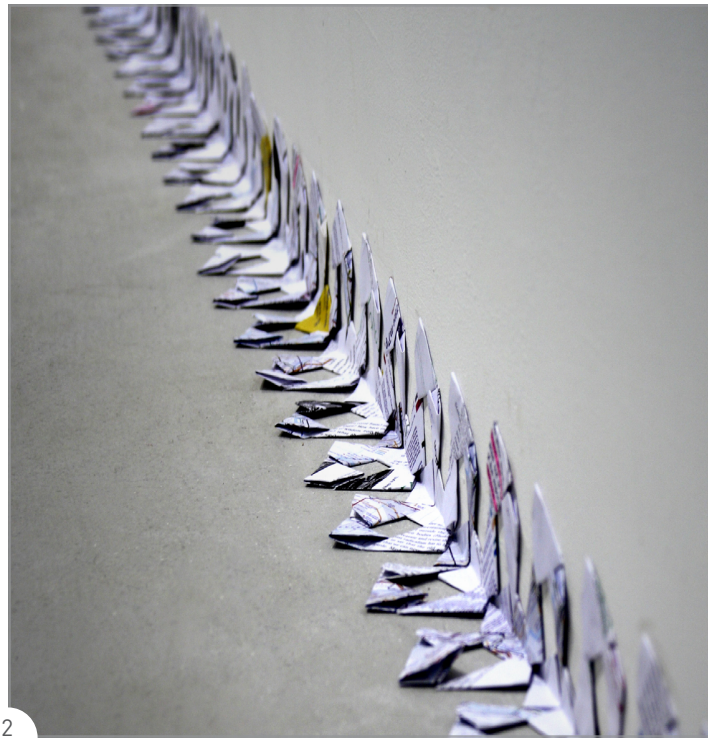
Siempre he tenido como afición la papiroflexia y supongo que eso fue decisivo a la hora de determinar lo que haría con los papeles encontrados. Diseñé un módulo de repetición muy sencillo de realizar y me puse manos a la obra. Doblé cientos de ellos. Era satisfactorio ver durante el proceso de doblado como las líneas de colores que representan los trayectos del metro iban



1

combinándose al doblar el papel y como las combinaciones eran prácticamente infinitas dependiendo de las líneas de corte iniciales y del sentido en que se iba doblando el papel. Al principio intentaba controlar las variaciones pero pronto comprendí que no era necesario, salían solas e incluso, en el caso de que en varios módulos repitiesen, al combinarlos los dibujos resultantes serían aleatorios y potencialmente infinitos, porque una vez doblados los módulos el juego era combinarlos. Los módulos funcionan como piezas de un tangram que pueden generar diseños diferentes en función de cómo se coloquen unos con respecto a otros y estos diseños pueden, a su vez, mezclarse.

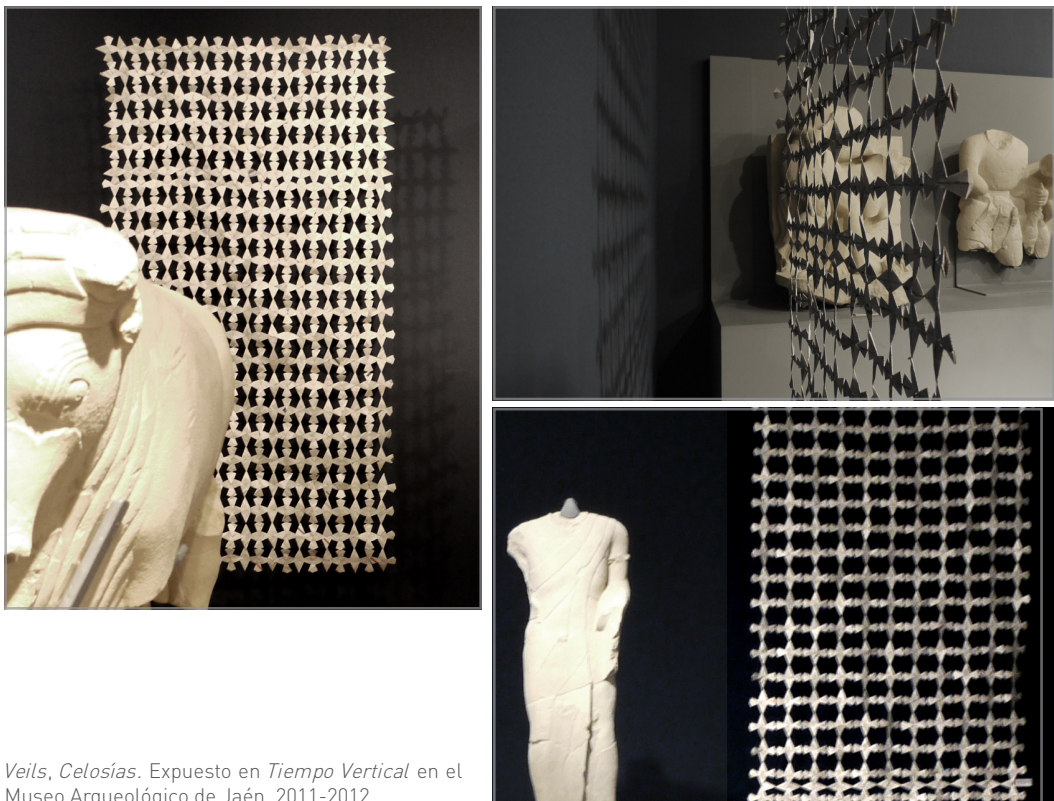
Después probé con diferentes tipos de papel y tamaños. El proceso seguía siendo el mismo. La repetición venía determinada por el doblado idéntico de los módulos de papel, el azar por el tipo de papel utilizado, ya que siempre eran papeles encontrados y reutilizados, y por el potencial de variabilidad infinita de combinaciones formales al doblar el papel y al combinar los módulos. Al igual que en el caso de las obras de la serie *dpapl*, los módulos se colocaban pegados a la pared adaptándose a los espacios expositivos por lo que también mantenían su cualidad de obra abierta.



2

1. *Veils*. Expuesto Foyer Space, Wimblendon College of Art, Londres, 2010.
2. *Veils* (detalle). Expuesto en *Salón New Gallery*, Londres, 2011.

El proyecto evolucionó debido a necesidades expositivas, lo que no deja de ser otra forma de contingencia. Por falta de tiempo para preparar los montajes de algunas exposiciones decidí realizar una serie de piezas que pudiesen ser transportadas ya montadas y colocadas de forma rápida y sencilla. Así nacieron los velos propiamente dichos. Grapé los módulos unos a otros generando grandes piezas a modo de celosías o cortinas que al estar consolidadas podían instalarse incluso separadas de la pared, lo que les daba carácter tridimensional e hizo que resultaran idóneas para hacer juegos de iluminación creando sombras. Esto mantenía la apertura de la obra que seguía adaptándose a las características del espacio, ahora en relación a su luminosidad. Pero además ante mis ojos la potencialidad en los juegos de repetición y azar, de orden y desorden, se multiplicaban. Los velos eran grandes piezas de formas geométricas creadas por módulos de repetición, hechos con papeles encontrados y doblados generando dibujos aleatorios y, a su vez, la proyección y superposición de sombras volvía a generar juegos de azar mediante la creación de nuevos dibujos aún geométricos pero distorsionados hechos con luz y oscuridad. Además, al funcionar como celosías, los velos filtran la realidad que los rodea y el movimiento a su alrededor genera cambios en lo que es filtrado y lo que no. La percepción de la pieza cambia en función de la realidad que le rodea y que filtra.



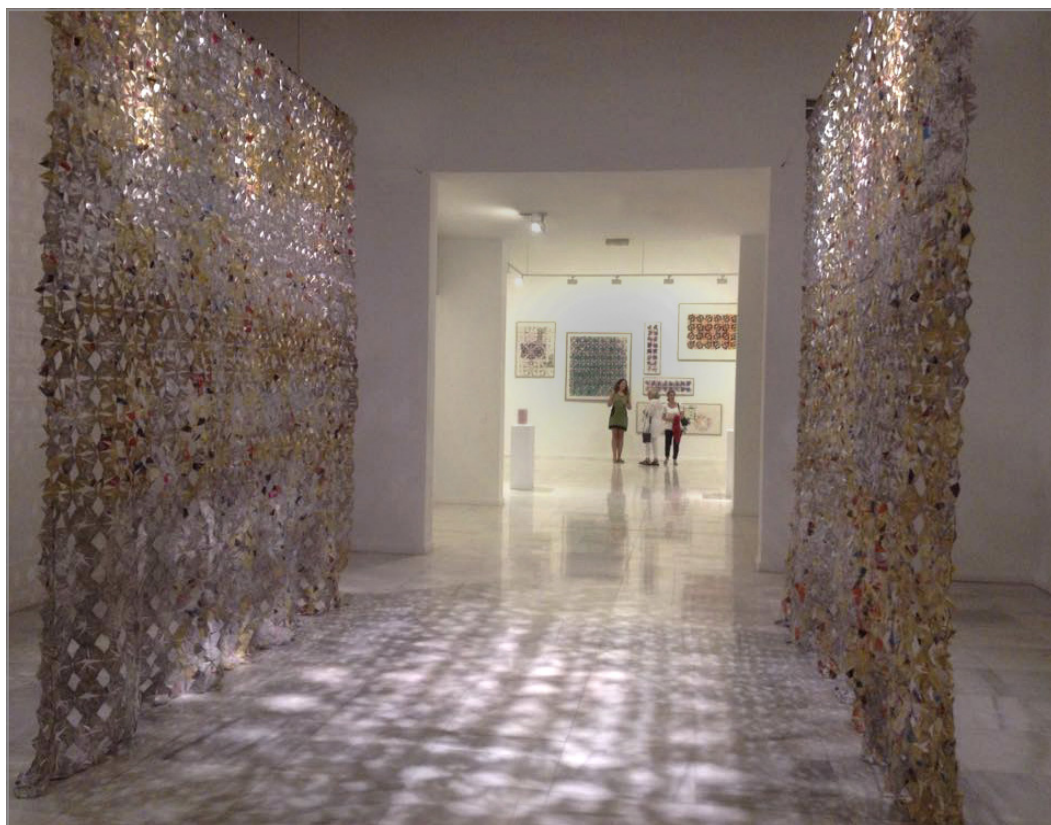
Veils, Celosías. Expuesto en *Tiempo Vertical* en el Museo Arqueológico de Jaén, 2011-2012.

Quise potenciar al máximo todos estos factores, llevarlos a su extremos para obtener resultados impactantes y para ello diseñé y realice una instalación de envergadura para ser expuesta en la sala central del Centro Damián Bayón de Santa Fé. La instalación fue *Veils of Secrecy* que consiste en dos piezas de 5x3m metros colgadas de forma vertical de cables de acero, paralelas y separadas entre si tres metros. Las piezas están compuestas por módulos de repetición doblados e idénticos. Idénticos en todo menos en sus dibujos internos. La obra está realizada con hojas de las antiguas guías de teléfonos. No hay, por tanto, dos módulos iguales, los nombres de las personas y su relación con los números no se repiten nunca. Y su fraccionamiento y combinación siguen siendo aleatorios.

El espacio se mantuvo en tinieblas y la instalación se iluminó con luces directas de fuera hacia dentro y de arriba hacia abajo de forma que en el suelo blanco, entre las dos cortinas, se proyectaban las sombras generadas por diferentes focos, desde distintas perspectivas. Los juegos de luz y sombra se multiplicaban y las formas se volvían caleidoscópicas.

Las repeticiones y azares dominaron el proceso creativo, pero también el expositivo. Una vez la obra estuvo abierta al público la interacción entre la instalación y el espectador se hizo manifiesta. Era una obra para ser recorrida, por lo que los puntos de vista variaban, pero además, la obra cambiaba porque los espectadores moviéndose entre ella modificaban tanto la luz que se filtraba como lo que podía verse o intuirse a través de las celosías. Estos cambios eran prácticamente insignificantes si los espectadores eran pocos en número, pero cuando se trataba de grupos generaban un auténtico movimiento de formas filtradas y de luces y sombras que multiplicaba los resultados posibles y su variabilidad. Se podría afirmar que la obra presentaba un dinamismo externo muy potente.

No puede obviarse tampoco en relación a la repetición el tema del material encontrado. Encontrar un material y reutilizarlo se relaciona inmediatamente con una forma de azar o de contingencia, es la conexión más evidente porque se trata de un encuentro, algo fortuito. No obstante no podemos pasar por alto todo lo visto relativo a la apropiación. Por el hecho de utilizar materiales diseñados y preparados por otros, por tratarse de materiales que han sido creados para usos determinados y con fines específicos, artísticos o no, el mero hecho de apropiarse de ellos, de su materialidad, pero también de sus diseños, de sus formas, de sus colores y de sus finalidades específicas, es un acto de apropiación. No importa que se trate de residuos o materiales abandonados, toda su estética, su temática, su concepto, su significado, su contextualización previa, su valor o falta de valor como material de deshecho y sus características como objeto son transferidas a la obra final. El espectador los reconoce y lanza puentes a lo que eran antes de ser apropiados con fines artísticos. Estas relaciones son muchas veces evidentes y espontáneas como en el caso de los planos de metro y las guías de teléfonos, otras no tanto. Pero siempre generan un alto grado de apertura en cuanto a las posibilidades de interpretación por parte del espectador para el que la familiaridad con el material puede o no llevar a diferentes emociones o tipos de percepción.



Veils of Secrecy. Expuesta en *La Red de los Posibles*, Centro de Arte Damian Bayón de Santa Fe, Granada, 2014. Papel de guías de teléfono plegado y grapado. 500 x 300 x 300 cm. Fotografías de vista general y detalles.

Con respecto al proceso de realización de esta obra, y como experiencia personal, cabe un comentario más ya que no puedo obviar el tema de la repetición rutinaria y tediosa. Tal fue el número de papелitos cortados, plegados y grapados, tal el tiempo dedicado y tal la importancia del proceso que yo misma me sentí a veces abrumada por su envergadura. No niego la ayuda por parte de personas cercanas, principalmente mi madre que doblaba papелitos mientras veía la televisión. Cuando recuerdo las horas y horas dedicadas por ambas a doblar papel no puedo más que cuestionar la cita presentada más arriba: “La repetición de las cosas tiene un nombre... dos” (WAGENSBERG, 2004, p. 276). Desde mi punto de vista y sobre todo desde el punto de vista surgido a raíz del proceso repetitivo experimentado por mí para este trabajo y para otros de este proyecto, nunca es lo mismo repetir dos veces que repetir veinte, doscientas, dos mil o dos millones de veces. Hay algo en el acto de repetir que cambia a medida que el número de repeticiones aumenta y hay algo en el objeto resultante que también cambia al percibirlo.

En vista de que el número de módulos y el tiempo dedicado para la realización de las obras causaba curiosidad entre los espectadores al difundir las piezas, decidí añadir una nota aclarativa con el número de papeles doblados y de grapas usadas en la instalación de *Veils of Secrecy*, así como de aspectos numéricos curiosos de otras obras durante la exposición *La red de los posibles* en el Centro Damián Bayón, Instituto de América de Santa Fe, Granada

Especificaciones técnicas de la exposición

Para la realización de la obra y montaje de esta exposición han sido necesarios:

- 15.552 trozos de papel doblados.
- Aproximadamente 100.000 grapas.
- 16 m de cable de acero.
- 618 alfileres.
- 128 imanes.
- 32 hojas de papel bambú de 30x30cm.
- 12 láminas de metacrilato de 100x100cm.
- 40 piezas de metacrilato de 20x27x1 cm.
- 152 piezas separadoras de metacrilato de 1,5 cm de diámetro.
- 8 varillas de metacrilato de 40 cm.
- 533 piezas de PVC de 8x21cm.
- 25 metros cuadrados de lino.
- 17 bastidores de diferentes tamaños.
- 334 plantillas de papel de diferentes tamaños.
- 7 peanas.
- Rotuladores, acuarelas, tinta china, tintas acrílicas y pintura acrílica (sin cálculo).

Nota aclarativa con el número de papeles doblados y de grapas usadas en la instalación de *Veils of Secrecy*, así como de aspectos numéricos curiosos de otras obras durante la exposición *La red de los posibles* en el Centro Damián Bayón, Instituto de América de Santa Fe, Granada, 2014.

Hubo un espectador que contó las piezas para asegurarse de que los números eran correctos. Reconozco que la precisión en los números no era mi principal interés. Para mimosstrar los datos (aproximados) era una forma de enfatizar la importancia de la repetición en el proceso y su peso en los resultados y una forma de llamar la atención sobre la parte de este estudio dedicada a plantear las motivaciones de los artistas a repetir y el riesgo de alienación que supone.

Es quizás en esta pieza, *Veils of Secrecy*, donde, por su envergadura y por lo realmente repetitivo y rutinario del proceso, el tema de la espiritualidad y la banausia resulta más evidente, aunque los procesos creativos de las otras obras sean también muy repetitivos. Desde una experiencia puramente personal debo decir que he atravesado los dos polos opuestos planteados en este trabajo: el desarrollo personal y la alienación. Ha habido momentos de hartazgo en los que hubiera quemado los papeles y destruido la obra para no volver a hacer un doblez más en toda mi vida y momentos en que la concentración era tal que llevaba a estados de paz y meditación, de flujo, difíciles de conseguir por otros medios. Por otra parte, reconozco que la obra mantenía varios telos muy potentes que iban desde su carácter artístico o su pertenencia a una investigación doctoral con fines y objetivos específicos, a su envergadura, que era una fuerte motivación como forma de superación y, una vez realizado el proceso completo, instalada la obra y recibido el feed-back, una fuente de satisfacción.



Proceso de montaje de *Veils of Secrecy* para *ArtSevilla17-360º*. Tercer encuentro internacional de arte contemporáneo. Universidad Loyola, Sevilla, Mayo-Junio 2017.

A raíz de la realización y exposición de estas piezas tuve la oportunidad de impartir dos talleres. Uno centrándome en el papel como material reutilizado y otro en el papel como material creativo. En ambos casos el papel era protagonista más allá de su función como soporte y en ambos casos se pretendió explotar y potenciar al máximo sus cualidades.

El primero de estos talleres se celebró en Sevilla, encuadrado dentro del ciclo en *Reciclar/rediseñar*, organizado por *Recapacicla* en el Cicus de Sevilla, el 22 de Mayo de 2016. El otro fue impartido en la Biblioteca de la Junta de Andalucía el día 26 de septiembre integrado en el programa de *Artweek 2017* de Granada.

En ambos talleres quise llevar a su máxima capacidad expresiva la posibilidad de repetición de técnicas muy sencillas de utilización del material. Diseñé procesos en los que de forma fácil y rápida los alumnos fabricasen diferentes tipos de módulos que colocados también de forma determinada, generaban las obras. Eran talleres planteados para un número de participantes elevado que, divididos en grupos, iban trabajando en cada pieza por etapas, al final todos habían participado de la creación de todas la piezas.

Este tipo de talleres puede generar una exposición completa, de hecho la obra generada en el patio del Cicus de Sevilla quedó expuesta durante una semana. Pensadas como piezas realizadas por grupos de personas siguiendo instrucciones concretas, pueden relacionarse con el tipo de obras estudiadas en el apartado de obra inconclusa o abierta. Si bien es cierto que el enfoque de los talleres era más didáctico que artístico.

En septiembre de 2018 tengo programada la impartición de seis nuevos talleres para personas con necesidades especiales, encargados por la asociación Arte Diverso y Visible. La intención final de estos talleres será a la vez didáctica y expositiva. La exposición resultante será expuesta en las salas de exposiciones temporales de la Fundación Caja Granada. Esta línea de trabajo queda pues también abierta tanto en su realización material como conceptual.



Diferentes momentos del taller impartido en el Cicus de Sevilla dentro de ciclo *Reciclar/rediseñar* el 22 de mayo de 2016.

Link al proyecto: <http://luisaalba.wixsite.com/luisaalba/luisa-alba-pagina-de-veils>

Link a documentación del taller *Reciclar/rediseñar*: https://www.facebook.com/pg/luisasanchezperezartista/photos/?tab=album&album_id=453981764726785

Traces

Traces (2011-2013) es una serie de cuarenta dibujos realizados con rotuladores sobre papel bambú de 30 x 30cm. Fue la evolución de otra serie de dibujos anteriores sin título que además supusieron el comienzo del trabajo sobre lienzo, sobre vinilo transparente y sobre metacrilato que veremos más adelante. Durante el proceso de realización de estos dibujos se dieron varios encuentros fortuitos que desarrollé y potencié dentro del proceso creativo general del proyecto.

Nos resultará, pues, más a tono con una conciencia occidental de la comunicación artística la inspección crítica que tiende a identificar, en lo vivo de lo accidental y de lo fortuito de que la obra se alimenta, los elementos de “ejercicio” y “práctica” a través de los cuales el artista sabrá sacar las fuerzas de lo casual en el momento justo, haciendo de su obra una chance domestiqué, “una especie de pareja motriz cuyos polos no se agotan entrando en contacto, sino que dejan subsistir intacta la diferencia de (CHEVRIERE, 2008, pp. 54-86).

La interiorización y utilización de estos encuentros fortuitos es por tanto una forma de hacer común en arte, pero quiero especificar que utilicé aquellos encuentros que aumentaban esa diferencia de potencial cuyos polos no se agotan a que se refiere Jean Françoise Chevreire en la cita anterior. Es decir, la búsqueda y la asimilación de encuentros fortuitos en mi proceso creativo estuvo siempre orientada a potenciar el diálogo entre repetición y azar como parte del proceso creativo para ser fin último de la obra tanto a nivel formal y conceptual. Buscaba de forma consciente los procesos fortuitos que aparecían durante mi trabajo en el taller para asimilarlos y potenciar la presencia de contingencias durante mi proceso creativo. Veamos ese proceso.

Para la serie original de dibujos sin título y dentro de mis estudios de master en la UAL diseñé un procedimiento que incluía de forma intencionada y sistemática el uso de la repetición y el azar. Este proceso quedó establecido como el sistema de trabajo base sobre el que después experimenté con diferentes materiales posibilidades creativas que potenciarían más aún el uso del azar o la repetición. Es importante por lo tanto detenerse en este proceso creativo para comprender tanto esta serie como las siguientes.

Debido a conexiones con mi ciudad de origen (Granada) y dentro de mis investigaciones sobre trabajo modular, realicé una serie de pruebas de diseño basadas en el uso de los sistemas de repetición nazaríes de base octogonal. A partir de ahí decidí usar esta base de repetición para los trabajos de esta tesis doctoral. Así, todos los trabajos presentados que tienen una base de repetición geométrica la tienen de base octogonal.

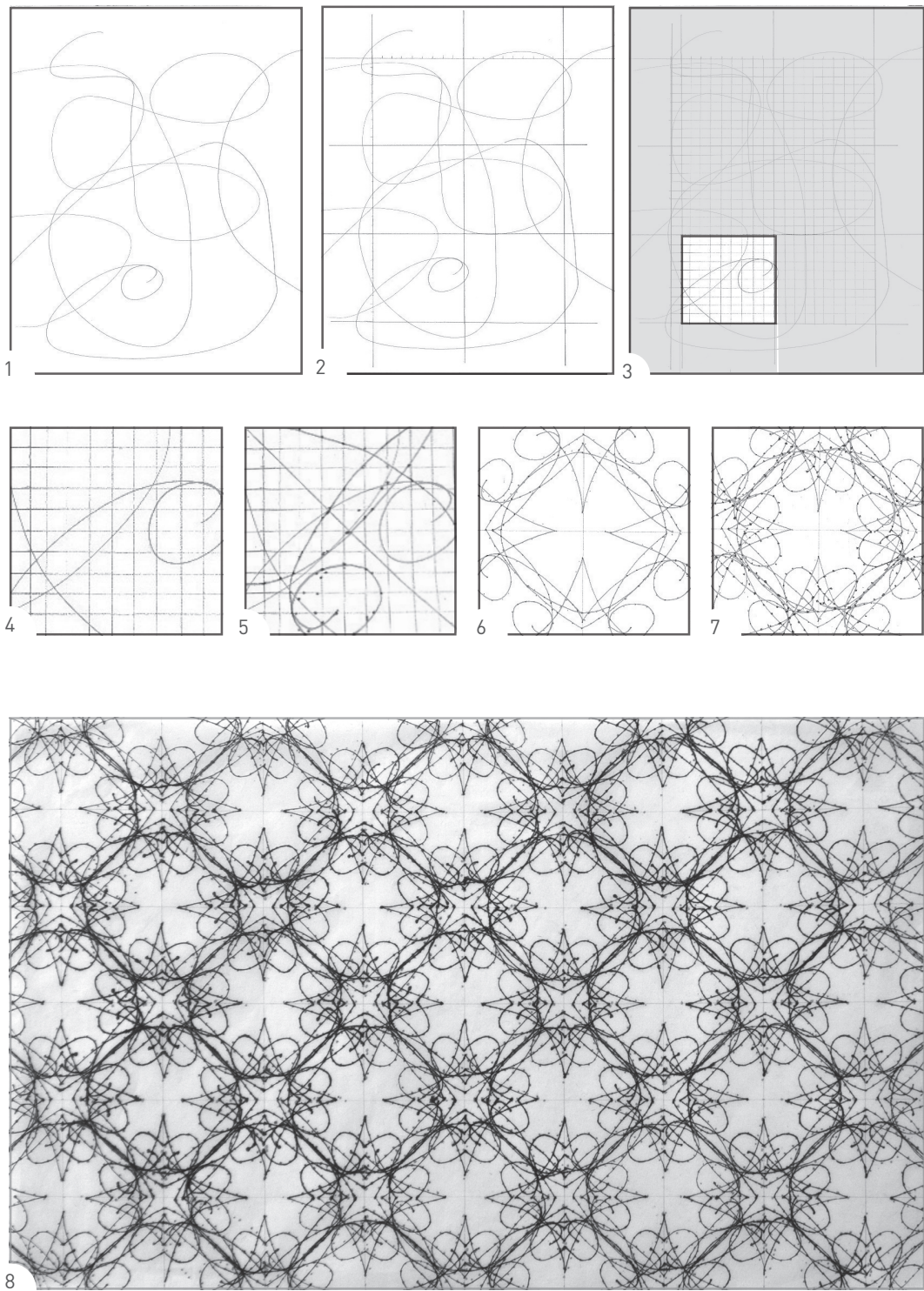
Todo el proceso de dibujo se basa en el uso inicial de un garabato. El Diccionario de la Real Academia de la Lengua presenta catorce acepciones diferentes para la palabra garabato. Selecciono a continuación aquellas que pueden hacer referencia al sentido en que se usa en mi proyecto.

1. m. Rasgo irregular hecho con un instrumento para escribir o dibujar.
13. m. pl. Escritura mal trazada.
14. m. pl. Acciones descompasadas con dedos y manos (RAE. 2017).

Las otras once acepciones no dejan de ser curiosas, desde diferentes tipos de garfios o herramientas de hierro o palo con forma de gancho, bozales de perro o un tipo de arbusto hasta “Persona jorobada, contrahecha” o “Aire, garbo y gentileza que tienen algunas mujeres, y les sirve de atractivo” (RAE. 2017).

Como vemos, la palabra garabato, doodles en inglés, no está exenta en la mayoría de los casos de connotaciones negativas referentes en general a su característica de “irregular”, “mal trazado”, “descompasado” o “contrahecho”. Desde mi punto de vista estas connotaciones tienen más relación con el criterio del que define que con el garabato mismo. ¿Por qué un trazo irregular o descompasado se considera malo o contrahecho? ¿Qué hay en su característica de improvisado, incierto o desestructurado que inquieta? Y sobre todo, ¿Por qué en general se considera carente de toda intención o valor artístico? Los dibujos que presento en mi investigación, exceptuando los de la serie *Trazos de un París contado*, surgen a partir de garabatos y es precisamente en su carácter incierto, con su connotación negativa incluida, en lo que me baso para su elección. El garabato es la forma de dibujo más aleatoria, incierta, azarosa y desestructurada que he encontrado y por tanto creo que es la más idónea para ser enfrentada a los procesos estructurados y sistemáticos definidos por la repetición. Mi obra es un diálogo entre contrarios y un garabato es contrario a un dibujo modular de base octogonal tanto en lo formal como en lo conceptual.

Una vez aclarado el porqué del uso de garabatos pasemos a explicar el proceso de dibujo propiamente dicho. Consiste en garabatear sobre una cartulina y superponer sobre el resultado una estructura cuadrícula. El trozo de garabato inscrito en cada cuadrado es el módulo de repetición. Para repetir el módulo he utilizado un sistema de traspaso de puntos.



Secuencia de realización de dibujos geométricos de base octogonal a partir de fragmentos de garabatos.

El proceso de elaboración era repetitivo y algo tedioso pero aparecieron por el camino tres circunstancias que determinaron encuentros importantes en la aparición de nuevos procedimientos y estrategias creativas.

En primer lugar el proceso y sus resultados pronto generaron la idea de que podría ser interesante superponer los dibujos, cambiando colores, en un mismo soporte. La repetición se vería potenciada al repetir más veces dentro de la misma obra y el azar se multiplicaría por los encuentros no calculados entre los diferentes diseños.

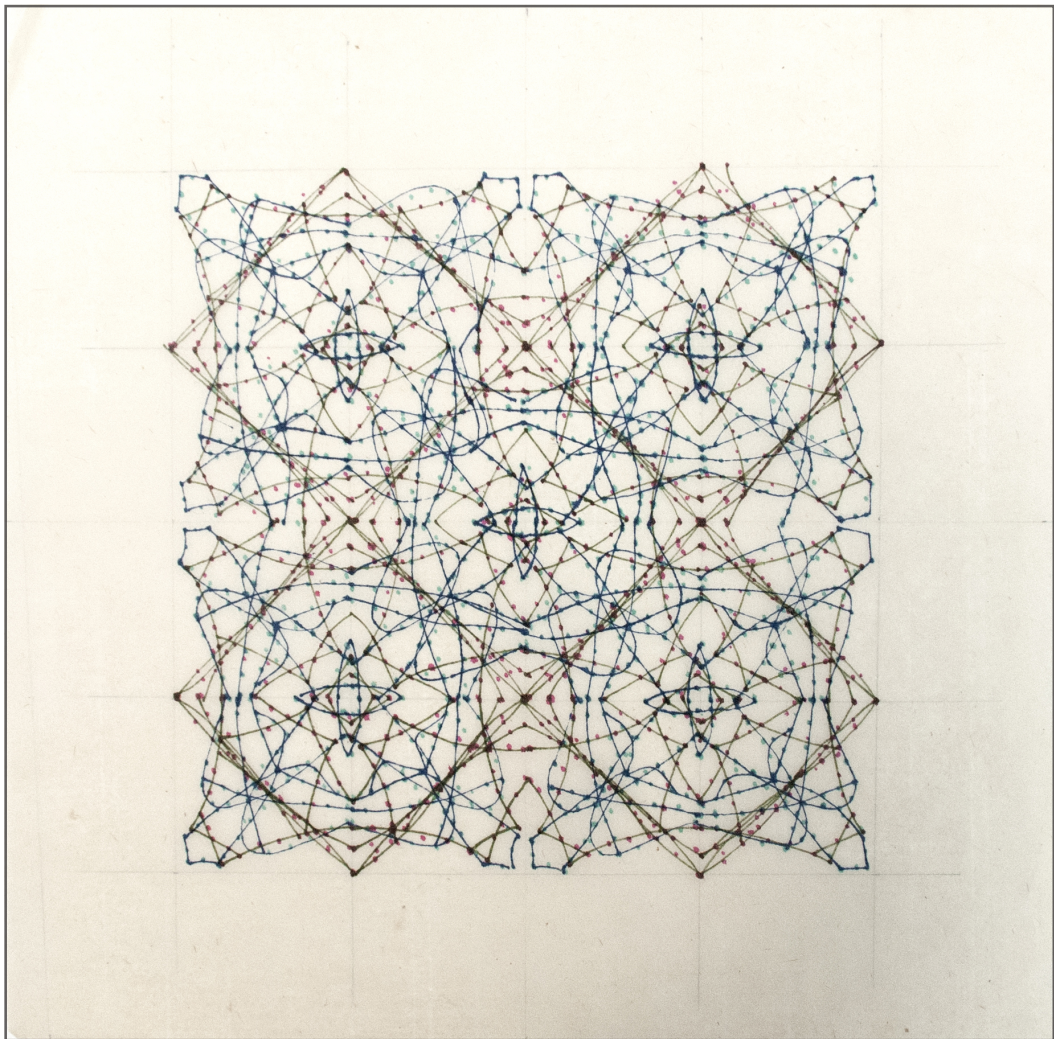
Además, por un lado los puntos utilizados para la transferencia del dibujo pronto comenzaron a cobrar una importancia conceptual y plástica que no había previsto. Los puntos eran elementos de repetición con igual importancia visual, formal y conceptual que los propios diseños modulares que surgían de forma intencionada y controlada. Por lo tanto eran elementos que marcaban mucho el proceso repetitivo y ayudaban a potenciar sus valores. Además, al ir dibujando puntos y puntos muchos de ellos se superponían y generaban manchas azarosas con interés dentro de los procesos aleatorios que perseguía. Decidí por lo tanto potenciar estos factores. Para ello busqué un papel con poco aglutinante, que favoreciera la expansión de la tinta y por otro busqué rotuladores con tintas miscibles. De esta forma, dependiendo tanto del tiempo que se tardara en dibujar el punto (se absorbía más o menos tinta) como del color del rotulador utilizado las manchas eran más o menos grandes y con mezclas de color aleatorias.

El cambio de papel hizo que necesitase colocar debajo del mismo una cartulina para proteger la mesa de trabajo que se manchaba constantemente. De esta forma, y después de realizar innumerables dibujos, obtuve una cartulina con manchas aleatorias y abstractas que podrían describirse como una nube de puntos y líneas intermitentes y difusas. Fueron muchas horas de trabajo y sobre todo muchas horas de observación del proceso de transformación de esta nube de puntos que conseguía atrapar mi mirada de forma constante.

Decidí integrar de alguna forma el descubrimiento y empecé a dibujar sobre papeles superpuestos. La tinta de cada dibujo atravesaba los distintos papeles en diferentes grados y se iban mezclando en procesos absolutamente azarosos e incontrolados. Empecé a rotar los papeles, a cambiar el orden de intercalado y a sacarlos en cualquier momento de la pila dándolos por terminados. Así nació *Traces*, una serie de dibujos que están íntimamente relacionados entre sí. De hecho la considero una serie indivisible. Alguna de las piezas son obras en blanco en las que vibran cuatro restos de puntos casi invisibles, otras son complejos entramados de puntos y líneas en los que pueden encontrarse vestigios de casi todos los demás dibujos. Era una combinación de huellas de los procesos de realización mezcladas sobre todos los papeles usados. Era una repetición de lo repetido, pero filtrada a través de azares y contingencias difíciles de controlar.

Otro de los descubrimientos importantes relativos al azar en esta obra fue la aceptación del error durante el proceso creativo que establece conexiones con el tema presentado en este estudio anteriormente. Las repeticiones de cada módulo se hacían, como hemos visto, en base a una estructura de repetición modular octogonal. El proceso no es difícil de realizar en un sentido estrictamente técnico, no obstante necesita de una gran capacidad de concentración para no cometer fallos en las rotaciones del módulo. Debido a la gran cantidad

de repeticiones y rotaciones realizadas estos fallos fueron inevitables. El primero de ellos supuso si no un trauma, si un dilema. Después de llevar horas y horas dibujando, después de haber repetido el mismo módulo mil veces, se planteó la posibilidad de tener que desechar el dibujo. No fue una decisión fácil y confieso que no pude realizarla hasta que comprendí que o aceptaba aquellos fallos como parte integrante del proceso y su resultado o no podría llevar a cabo el proyecto. No fallar era imposible, eran demasiados módulos, demasiadas repeticiones y demasiadas superposiciones como para que pudieran realizarse bajo las premisas de una perfección absoluta. Dejé el error en el papel y seguí dibujando. Para mi sorpresa, una vez terminado el dibujo, el error, aún sabiendo de su existencia, era muy difícil de detectar. La complejidad del dibujo hace que los fallos se integren de forma casi imperceptible. Es más, aún hoy, me divierto buscando en diferentes piezas de mi obra errores que ni recuerdo.



Traces. Uno de los dibujos que componen la serie. 27 x 27 cm. Rotulador sobre papel bambú.



Traces. Selección de dibujos que componen una serie de cuarenta. 27 x 27 cm. Rotulador sobre papel bambú.



Traces. Expuesta en *La Red de los Posibles* Centro de Arte Damian Bayón de Santa Fe, Granada, 2014.

Traces fue expuesta en el Centro Damián Bayón de Santa Fe en 2013 y en el Colegio de España en París en enero de 2014. En ambas exposiciones se me comentó la relación de la estética de la obra con la de los estados atómicos de la materia. Muchos espectadores relacionaron estos dibujos con evocaciones de esos estados de movimiento y vibración constante de partículas en que las órbitas son casi visibles o al menos imaginables lo que enlaza con los conceptos estudiados a raíz del uso del azar llevado a cabo en el *Action Painting* y sus conexiones con el inconsciente y las diferentes temporalidades del mismo (los *unwelts* de Fraser) y con la representación de la sopa amorfa y el *unwelt* prototemporal. El proceso de elaboración descrito para esta serie no menciona estados de expresión inconsciente, pero sí que presenta dos fases muy diferenciadas. El diseño del proceso e incluso del módulo de repetición y su estructura de base octogonal es muy controlado y por consiguiente determinado, pero el proceso de realización, la repetición misma de un módulo y otro, sí que puede transportar a estados de flujo en los que los mecanismos inconscientes afloran con más facilidad.

También hubo un espectador que detectó y por supuesto anunció que había descubierto, un error en la repetición de los módulos (el mismo que contó los papelitos de las cortinas), lo que realmente confirma que cada espectador se posiciona ante la obra de arte desde puntos de vista absolutamente subjetivos y muchas veces del todo impredecibles. Este espectador llegó a un punto de profundidad en la lectura de la obra a los que muchos otros no llegaron y del que quizás solo yo, desde el proceso creativo, podía ser del todo consciente.

En realidad, incluso para mí, desde la memoria o desde el olvido, sería un reto imposible encontrar todos los errores en todas y cada una de las piezas que conforman este proyecto y que estaban expuestas en aquella exposición, lo único que puedo decir al respecto es que había muchos.

Considero *Traces* una obra modular más que una serie. Todos los dibujos están relacionados de manera muy íntima, desde su creación simultánea. Es esta relación, esta interconexión, la que muestra en un grado más las posibilidades del diálogo entre repeticiones y azares porque es precisamente en ese juego de repeticiones y cambios entre unos dibujos y otros donde se manifiesta.

El papel usado para estos dibujos es un tipo de papel tan fino que mantiene cierto grado de transparencia. Al dibujar sobre el papel superior se podían intuir las formas que ya existían en los papeles inferiores. Esta superposición variaba formal y conceptualmente de la superposición de dibujos sobre el mismo soporte. Se hacía posible superponer más veces (la complejidad de los dibujos llegaba en algún momento a hacer imposible añadir ninguno más), y añadía profundidad al diseño. Se generaba cierta tridimensionalidad. Así fue como pensé en la posibilidad de dibujar sobre materiales transparentes que permitiesen la superposición de los dibujos en número casi ilimitado. Y así, con otro encuentro azaroso, fue como nació la siguiente serie, *Doodles*.

Link al proyecto: <http://luisaalba.wixsite.com/luisaalba/luisa-alba-pagina-de-traces>

Doodles

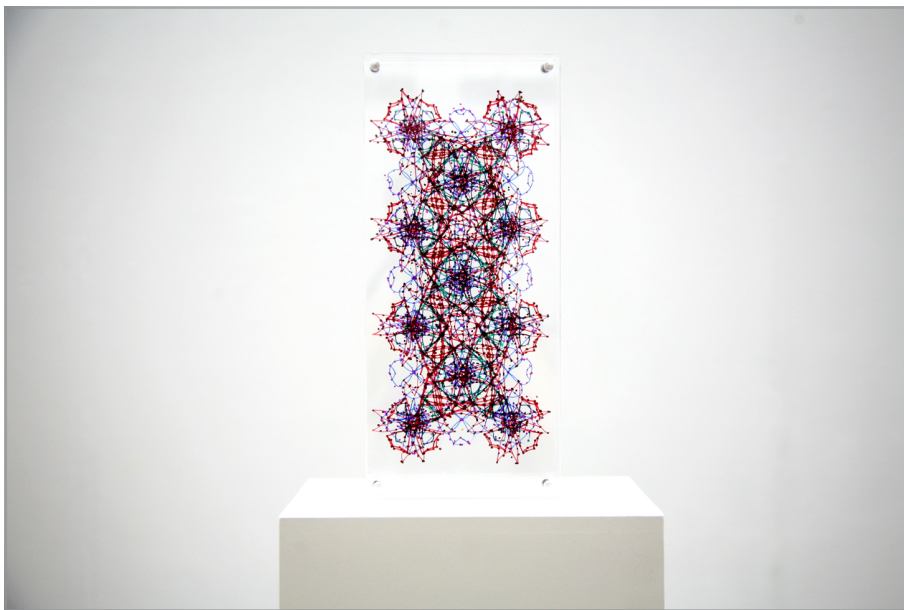
Doodles es el resultado de experimentar sobre materiales transparentes durante el periodo comprendido entre 2010 y 2014. Empecé usando piezas pequeñas (27 x 12 cm). Cada plancha de metacrilato una tenía un grosor de 1cm y estaban montadas de dos en dos, separadas entre si 0,5cm. Dibujaba un dibujo por cada lado de cada una de las planchas, lo que generaba la superposición de cuatro dibujos.

En *Doodles* el sistema de dibujo es el mismo que traves, son repeticiones en base octogonal de trozos de garabatos elegidos aleatoriamente, pero el énfasis viene puesto más sobre la repetición que sobre el azar. Se repiten tanto los módulos que configuran cada dibujo como los dibujos que se superponen de forma casi infinita, porque la tridimensionalidad potencia el efecto de infinitud que puede ser considerado como una repetición sin límite. Una infinitud dada dentro de cada obra singular.

El hecho de que esta repetición infinita venga además establecida desde una base cuadrangular remite al concepto de cuadrícula que Rosalind Krauss (1985) y David Batchelor (1993) consideran como una pequeña pieza de algo más grande. Una ventana aislada que recorta el mundo exterior. En cualquier caso la cuadrícula es una herramienta ambigua, porque también puede leerse desde sus propios límites hacia dentro (Krauss, 1985). Esta doble lectura hacia dentro y hacia fuera, hacia la extensión y hacia la concreción es la que le otorga a la cuadrícula su poder peculiar, nos hace pensar en materialismo, ciencia o lógica a la vez que en ilusión o espiritualidad (Krauss, 1985). Así la repetición a través de la cuadrícula presentaría también este poder mítico, esta doble cualidad. Volvemos aquí a conectar con el tema e la espiritualidad o la búsqueda de realización personal mediante procesos repetitivos estudiada anteriormente.

La lógica como lectura concreta de la estructura cuadrangular deriva en el concepto de orden, para este caso en la creación de un orden en base a la repetición. Lo que lleva a plantear cual es la naturaleza del orden, su significado y su uso en arte. Rudolf Arnheim (1971) propuso el orden como una colocación de diferentes artículos que no aparecería por puro azar (1971, p. 15-16) y como un estado requerido de la mente humana para entenderlos (1971, p. 1). Esta forma de considerarlo presenta la dicotomía clásica entre lo observado y el observador para establecer que el orden depende tanto de la estructura del objeto como de la capacidad del que lo mira.

En este estudio nos centramos en el proceso creativo. Por lo tanto nos centramos en el estudio de la estructura del objeto, en la forma en que se genera esa estructura, considerando que también se requiere de un “estado de la mente” para producirla. Esta idea introduce la idea de razón en el concepto de orden, del orden en arte, y en este caso, de la producción de orden a través de la repetición en arte. David Batchelor (1993, p.21) cuestiona esta posibilidad y Rosalind krauss (1993) compara este tipo de razón con la fantasía de un juego de mecano o de un encaje (p. 28) debido a la arbitrariedad de los procesos de repetición auto impuestos por los artistas. En cualquier caso habría que plantearse si el mero hecho de que estos sistemas sean arbitrarios los inhabilita, Italo Calvino (1994) en su *Seis propuesta para el próximo milenio* compara la futilidad de los procesos creativos con la de la propia realidad: “para escapar a la arbitrariedad de su existencia, Perec, como su protagonista, necesita imponerse reglas rigurosas (aunque estas reglas sean a su vez, arbitrarias)” (1994, p. 136).



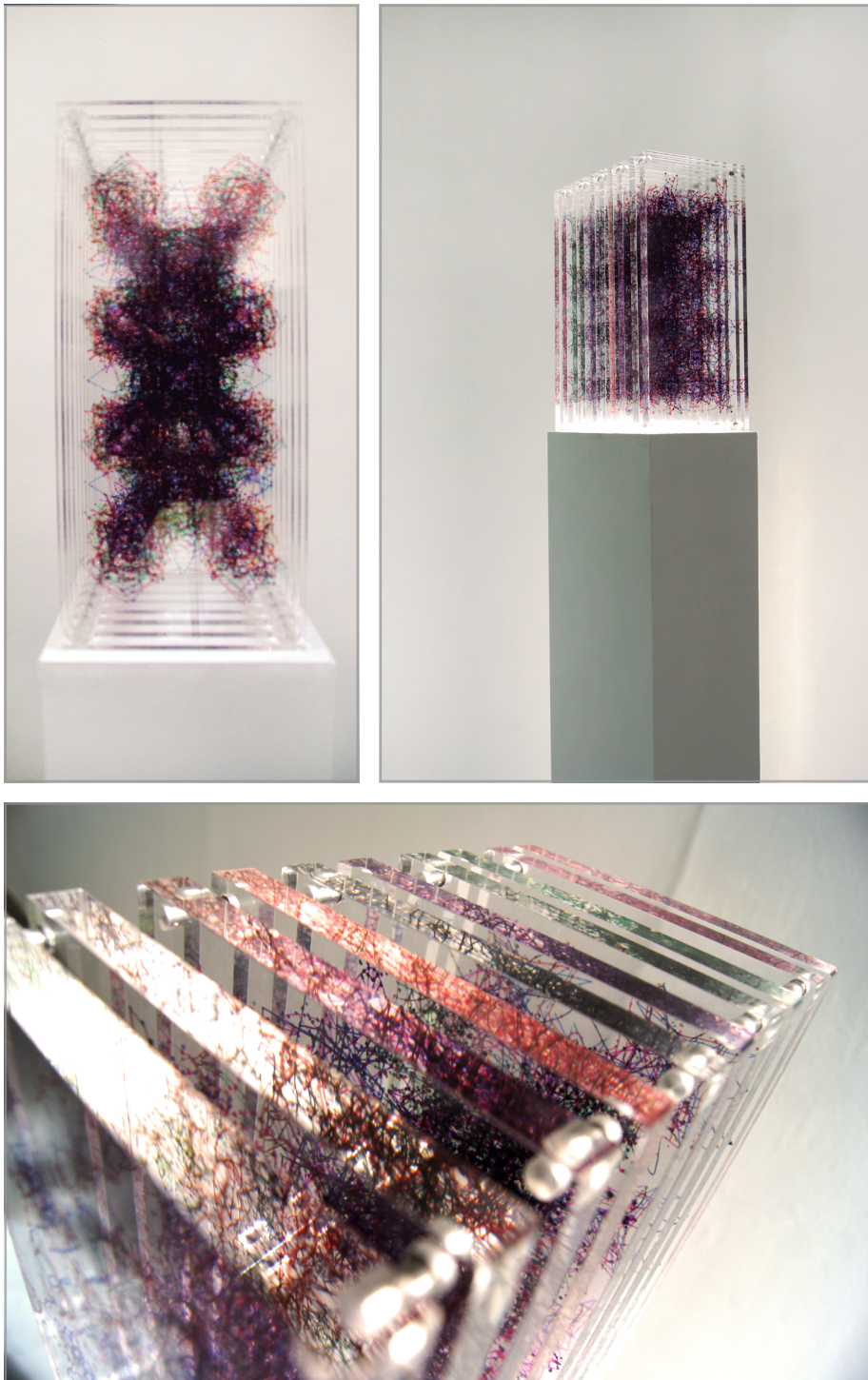
Doodles, 2010. 27 x12 x 3 cm (una de seis piezas). Rotulador permanente sobre metacrilato.

Doodles es por tanto una obra en la que el orden establecido a través de la repetición modular y de la superposición se ve potenciado por el hecho de que estas repeticiones y superposiciones están realizadas en base a estructuras cuadriculares (cuando hablamos de cada dibujo particular) y cúbicas (cuando los dibujos se superponen ya que las cuadrículas se mantienen perfectamente ordenadas unas con las otras). Este orden viene determinado por una serie de reglas autoimpuestas en el proceso creativo. Reglas diseñadas, definidas y mantenidas por mí en toda la serie. Reglas que, en realidad, son arbitrarias y que además incluyen el azar en su proceso, no olvidemos que los dibujos originariamente son garabatos y que las superposiciones y el uso del color son aleatorios. Sin embargo y a pesar de estas arbitrariedades prevalece la sensación de orden frente a la desorden.

El azar no solo se manifiesta en la arbitrariedad de las reglas, el componente azaroso del garabato inicial, el color y las superposiciones. Además y por azar aparecieron nuevas sorpresas. Los cantos pulidos de cada pieza de metacrilato funcionan como espejos que reflejan diferentes fragmentos de los dibujos interiores en función del ángulo de perspectiva desde el que se mire y genera además cambios a partir del movimiento del observador. Las posibilidades así se multiplican porque la obra mantiene un dinamismo externo, su apariencia varía considerablemente al variar la posición del espectador y su lectura pasa de ser puro orden, repetición cuadricular y cúbica si se mira absolutamente de frente a puro azar, desorden, cambio y juego especular si se mira desde un lateral y se va modificando el punto de vista. Para potenciar este hecho multipliqué el número de planchas de metacrilato utilizadas en cada pieza.

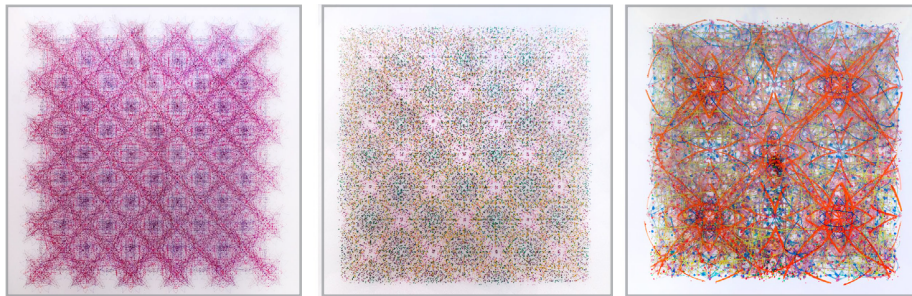


Doodles, 2010. 27 x12 x 3 cm Rotulador permanente sobre metacrilato. Detalle de distorsiones de los dibujos en el lateral por reflejo en los cantos pulidos.



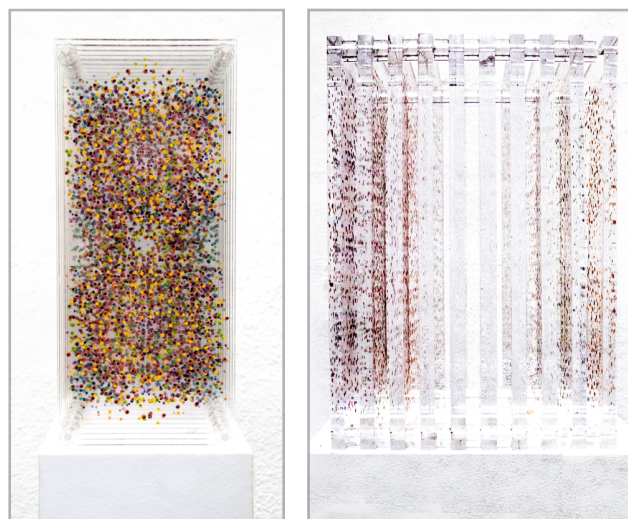
Doodles, 2010. 27 x 12 x 20 cm Rotulador permanente sobre metacrilato. Diferentes perspectivas según el punto de vista del espectador.

Finalmente, quise probar el efecto de la repetición utilizando materiales transparentes desde una perspectiva bidimensional. Esto permitió aumentar el tamaño de las piezas ya que eran menos pesadas y menos costosas y el número de repeticiones por dibujo, aunque disminuyó el número de superposiciones por problemas de montaje y el juego especular de los bordes. Las piezas obtenidas fueron tres.



Doodles, 2013. Tres piezas de 100 x 100 cm cada una. Rotulador permanente sobre metacrilato.

En una de estas piezas y en otra de las piezas tridimensionales quise probar la posibilidad de dar máximo y único protagonismo a los puntos utilizados para repetir los dibujos. Para ello eliminé por completo la línea del dibujo final. Partía de un garabato inicial que cuadrículaba y recortaba y cada trozo de papel con su fragmento de garabato correspondiente servía de plantilla para repetir el módulo mediante la perforación de unos cuantos puntos que servían de guía para el dibujo de la línea. Pero en este caso la línea no se dibujaba. Los puntos repetidos y superpuestos generaban también dibujos que remitían a un estado ordenado y determinista.

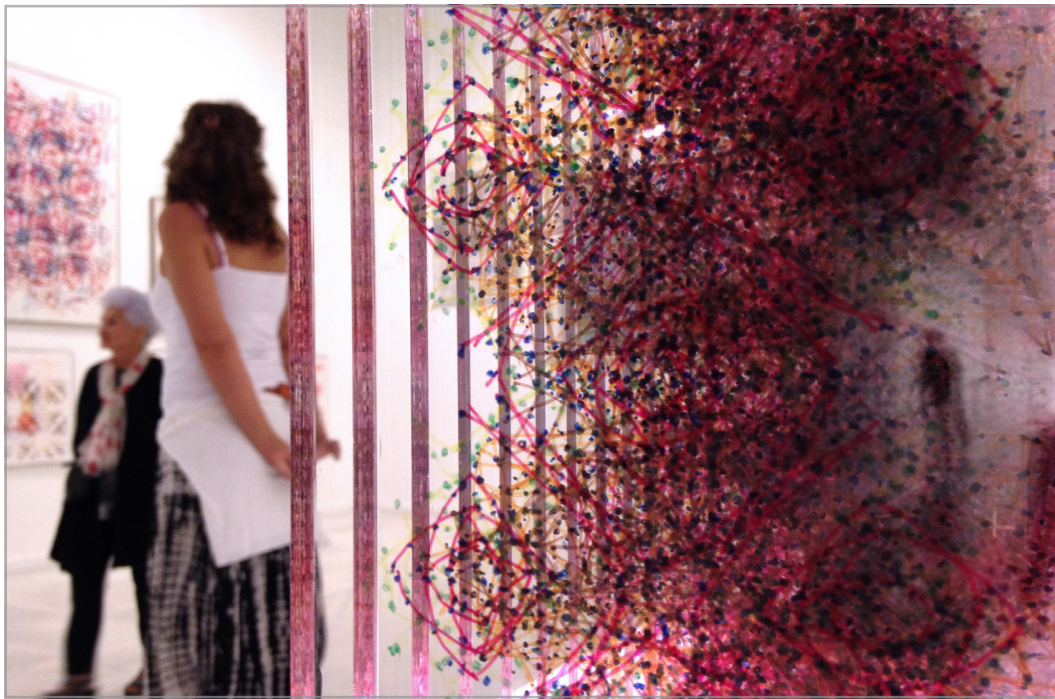


Doodles, 2010. 27 x 12 x 20 cm. Rotulador permanente sobre metacrilato. Diferentes perspectivas según el punto de vista del espectador.

Link al proyecto: <http://luisaalba.wixsite.com/luisaalba/luisa-alba-pagina-de-doodles>



Doodles en exposición. Biunic 15 en Fundación Valentín de Madariaga. Sevilla. Enero-Marzo 2015.



Doodles en exposición. La red de los posibles. Centro Damián Bayón. Santa Fe. Granada. Sept-Oct. 2014.



Gridirons

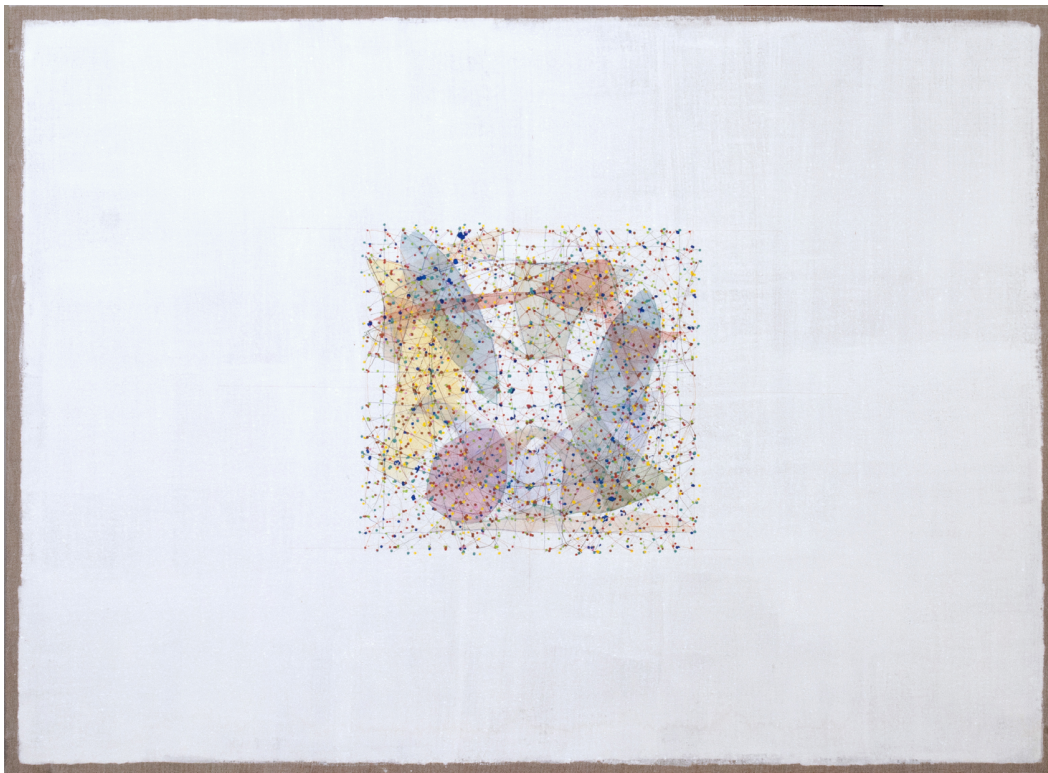
Gridirons (2014) es una serie pictórica compuesta por un total de 17 cuadros de diferentes tamaños comprendidos entre 73 x 73 cm el más pequeño y 162 x 162 cm el más grande. Surgió como posibilidad de utilizar el color como mancha aleatoria creada a partir de procesos inconscientes en un dejarse llevar por el flujo de la pintura para pintar sin ideas previas en cuanto al uso del color, pero siempre a partir de dibujos reticulares obtenidos por repeticiones en base octogonal de trozos de garabatos, es decir, a partir del tipo de dibujo que venía utilizando para todo el proyecto.

Empecé usando la misma técnica de dibujo que anteriormente había utilizado sobre papel y sobre metacrilato ahora sobre lino imprimados con creta para después, con acuarelas y tintas acrílicas transparentes, aplicar color en las diferentes formas geométricas que aparecían ante mis ojos al pintar. Estas formas eran aleatorias y cambiantes y se veían potenciadas o disminuidas a medida que los colores se sumaban unos a otros.

Antes de continuar es preciso señalar algunas características de los cuadros que vienen determinadas por cuestiones relacionadas con mis preferencias técnicas y pictóricas previas. En general, gusto de preparar mis propias imprimaciones. Como ya he mencionado previamente doy mucha importancia a los materiales y los pictóricos me gustan especialmente. el proceso de imprimación es satisfactorio: desdoblarse un lino produce un olor indeciblemente agradable, extender una imprimación blanca recién hecha sobre la tela ya tensada y encolada genera una sensación equiparable a la de utilizar la pintura y observar como capa tras capa se va conformando la trama base sobre la que pintar es gratificante. Conoces el soporte desde su creación y eso hace que vaya pidiendo lo que desarrollarás sobre él después. Lo entiendo como una forma de alargar el proceso creativo por su inicio. Son técnicas no consideradas artísticas en su sentido creativo pero que pueden determinar los resultados. En la serie *Gridirons* un gran porcentaje de superficie de cada cuadro no está cubierto con pintura de forma

que la imprimación forma parte del resultado final, por lo tanto su fabricación y su estética están cuidadas desde el principio. Además al utilizar pinturas transparentes la imprimación mantiene su importancia visual incluso en aquellas zonas cubiertas por pintura pues determina la luminosidad del color. La ejecución técnica de la imprimación es también un proceso repetitivo y al ser manual incluye pequeños fallos en forma de grumos, gotas, desigualdades en el grosor de las capas, etc. son pequeñas irregularidades que generan una vibración especial. Podría decirse que en cierta medida participa también del diálogo entre repetición y azar que vengo proponiendo.

Para *Gridirons* decidí dejar visto el lino en los cantos y los bordes del cuadro. La imprimación blanca no llega hasta el borde creando un marco que delimita visualmente el espacio pictórico. El propósito de esto es crear un contraste entre la sensación de infinitud, conseguida a través de la repetición y el uso de la cuadrícula, y la concreción que genera tanto el marco como también el uso de la cuadrícula (Krauss, 1985). De esta forma pretendí establecer un espacio pictórico concreto y determinado para la formalización del diálogo entre repetición y azar como forma de enfatizar el encuentro desde su carácter puramente abstracto.



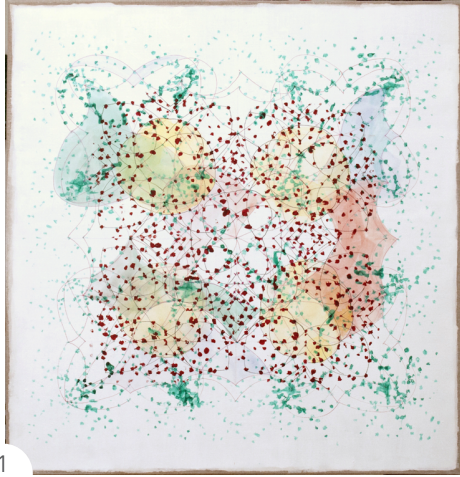
Gridirons. Técnica mixta sobre lino imprimado con creta. 97 x 133 cm.

Por otro lado suelo utilizar colores transparentes y una paleta de color básica reducida a dos tonos de cada color primario y uno de cada color secundario. Incluyo también un tierra tostado, un siena, un ocre y un negro marfil. Uso los colores puros añadiéndolos al lienzo generalmente sin mezclar para permitir las mezclas in situ tanto de forma directa si los colores están frescos como por superposición de transparencias si están ya secos.

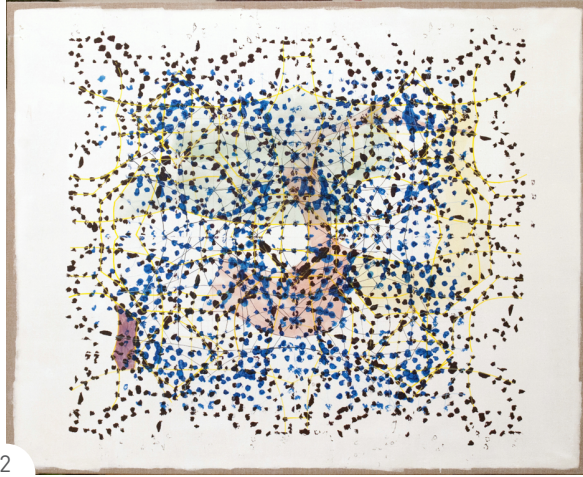
El proceso de transferencia del dibujo se hizo de la misma manera que sobre las obras de papel o metacrilato. Primero dibujaba un garabato, lo fragmentaba mediante cuadrícula generando plantillas de cartulina y perforando las líneas en diferentes lugares transfería puntos para reproducir la forma y repetirla tantas veces como era necesario.

Los lienzos eran en general de medio y gran formato, por lo que agrandé las plantillas y empecé a utilizar tinta y pincel en la transferencia de los puntos para ganar velocidad en la ejecución. Esto, la utilización de tinta aplicada con pincel sobre las sucesiones de puntos, cambió todo el proceso y sus resultados. Los primeros cuadros de la serie son dibujos reticulares como los de los papeles o los metacrilatos, pero que presentaban manchas de color que iban adaptándose a las diferentes formas, más o menos geométricas, que se generaban dentro de las redes. Al introducir la tinta para la realización de los dibujos en vez de los rotuladores, se generaron errores de transferencia, la tinta al ser más fluida calaba por debajo de los agujeros de la plantilla y se corría, generando manchas mucho más grandes y descontroladas. Además, las plantillas, que eran de cartón, se iban estropeando con cada uso, se ensuciaban por debajo y cada vez generaban manchas más grandes, algunas incluso se rompían. Una vez más, estos accidentes y errores en la técnica fueron aprovechados para potenciar el uso del azar en el proceso. Al final decidí generar las piezas solo a partir de las manchas que se iban produciendo por los fallos de las plantillas al dejar pasar más tinta de la conveniente y al romperse. Acabé por eliminar los dibujos de línea. Los últimos cuadros están realizados solo a partir de la repetición del uso inadecuado de las plantillas.

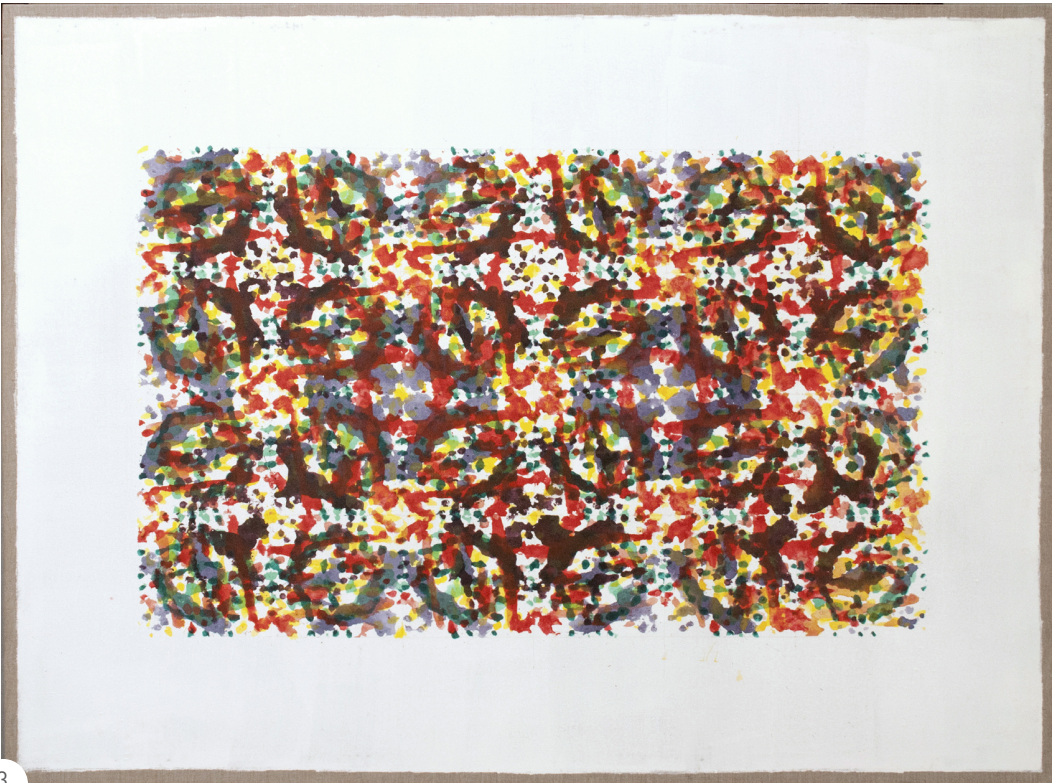
Además, durante el tiempo de realización de esta serie, estaba preparando la exposición individual en el Damián Bayón y hubo un accidente con el montaje de una de las piezas bidimensionales de *Doodles*. Una de las planchas, ya dibujada, se rompió al enmarcar la obra. La pieza completa tenía cuatro planchas y finalmente quedó con tres. Pero los trozos de la plancha rota estuvieron rodando por el estudio un buen tiempo. Y yo pasaba ratos jugando a superponerlos de diferentes formas. Lo que dio lugar a la observación de que en toda la obra anterior las cuadrículas estaban siempre perfectamente alineadas cuando las superponía y por lo tanto los ejes de rotación modular coincidían. Pero al superponer los trozos rotos, las cuadrículas no encajaban, podían rotar o desplazarse las unas con respecto a las otras. Esto provocaba la aparición desorden. Decidí experimentar con la falta de alineación entre cuadrículas y sus dibujos resultantes en la serie *Gridirons*, que era en la que estaba trabajando en ese momento. También sustituí en uno de ellos la cuadrícula por un eje de rotación circular.



1

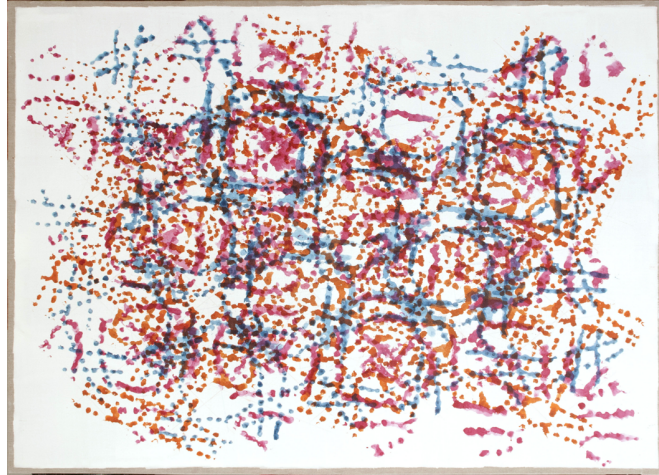


2



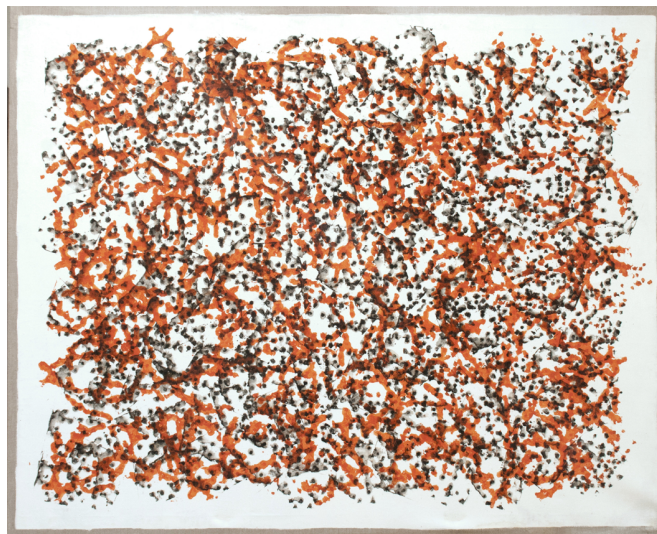
3

1. *Gridirons*. Técnica mixta sobre lino imprimado con creta. 1.- 97 x 92 cm, 2.- 81 x 100 cm y 3.- 62 x 130 cm.



Gridirons. Técnica mixta sobre lino imprimado con creta. 97 x 92 cm.

El desplazamiento de las cuadrículas y la apertura y fluidez de las manchas hizo que las obras fuesen más dinámicas y desordenadas pero aún había un orden latente, porque las cuadrículas generan control y orden. Finalmente decidí eliminar la cuadrícula de un cuadro para distribuir el módulo anárquicamente sobre su superficie siguiendo el fluir del proceso inconscientemente, por lo que ese cuadro presenta conexiones formales con obras del Expresionismo Abstracto Americano.



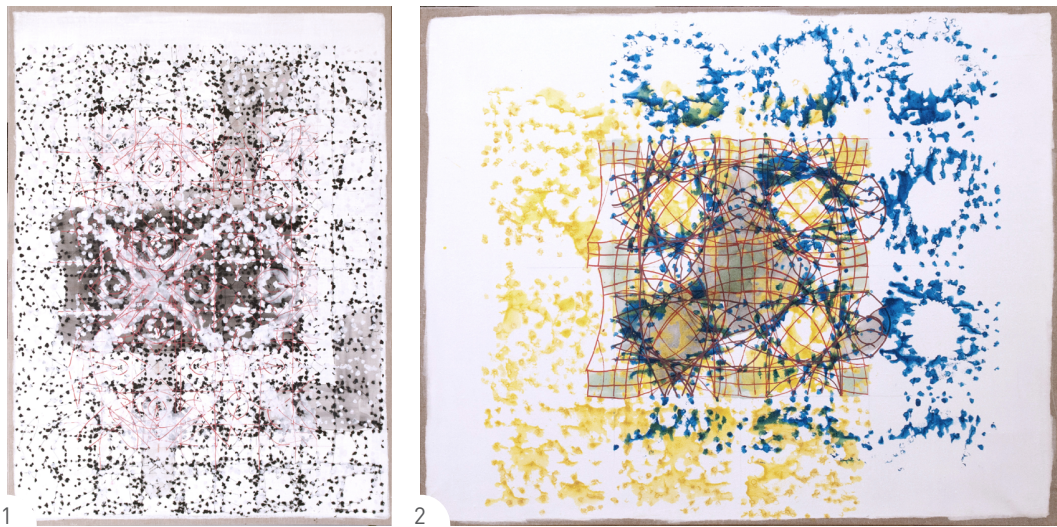
Gridirons. Técnica mixta sobre lino imprimado con creta. 97 x 92 cm.

La serie completa fue expuesta como composición mural en una de las salas del Centro Damián Bayón de Santa Fe. Al principio pensé en disponer las piezas en orden temporal de producción, pero finalmente decidí que generaba más diálogo una distribución aleatoria adaptada al espacio y dejar al espectador el entender o no la serie como un proceso evolutivo. Formalmente los cuadros del inicio de la serie y los del final casi no guardan conexiones más allá de la similitud de los materiales, el marco de lino y la gran cantidad de lienzo dejado sin pintar pero están íntimamente conectados por su proceso y por el diálogo que establecen entre repetición y azar, que surge dentro de cada cuadro singular y en la serie completa, en la que repetición y azar, orden y desorden, dialogan entre pieza y pieza.

Este diálogo constante entre repetición y azar, entre orden y desorden nos lleva de nuevo a los planteamientos referidos anteriormente con respecto al concepto de belleza ya que fue precisamente ante varios cuadros de esta serie, uno de ellos el que se hizo sin cuadrícula, que obtuve durante su exposición comentarios referentes a su fealdad o a su carácter inquietante. ¿Por qué? ¿Qué hay en estas piezas que no gusta o llega a inquietar?



Gridirons en Exposición. La red de los posibles. Centro Damián Bayón. Santa Fe. Granada. Sept-Oct, 2014.



Gridirons. 1.-130 x 97 cm y 2.-81 x 100 cm. Técnica mixta sobre lienzo imprimado con creta.
 Dos de las obras calificadas como "feas" o "inquietntes" por algún espectador.

Como ya hemos visto la idea de un orden natural apareciendo mientras se usa el azar en el proceso creativo contradice la más común de que el azar y lo inesperado producen discontinuidad, que está ligada al desorden. Parece importante considerar que el orden y el desorden son dos caras de la misma moneda y que el sentido del orden nos permite descubrir desviaciones en el mismo (GOMBRICH, 1984). Estas desviaciones son "un imán para el ojo" (Gombrich, 1984, p.121) una forma de conseguir nuestra atención. En el mismo sentido que hacer y contemplar estructuras ordenadas puede producir placer, la diferencia, la ruptura, o lo inesperado también puede generarlo dando significado al proverbio antiguo "variato delectat" (Gombrich, 1984 pp. 8-9). Así el placer y la belleza pueden provenir de la percepción de orden, de desorden y de órdenes inaccesibles. El goce estético o la belleza se genera en algún lugar intermedio entre el aburrimiento y la confusión (GOMBRICH, 1984, p. 9).

En relación con *Gridirons*, y con toda las series de trabajos realizados para esta tesis doctoral, cada pieza, y todas entre si relacionadas, genera diferentes grados de equilibrio entre regularidad e irregularidad, entre orden y desorden, que serán percibidos y comprendidos de forma también diferente por cada espectador. Según Neisser (1976) "lo que vemos depende en la forma en que el observador sitúa su atención; por ejemplo, en las anticipaciones que desarrolla y las exploraciones perceptuales que lleva a cabo" (p. 95).

Tenemos un rico catálogo de categorías, conceptos y configuraciones sobre las que testar e interpretar los mensajes del mundo externo. Lo que se experimenta como continuidad y cambio depende entre otros factores de nuestra capacidad para recordar. Podemos aprender a lidiar con lo que Hogarth

llama “complejidad”, e incluso disfrutarla, precisamente porque somos lo suficientemente flexibles para adquirir y crear un rango de expectativas que modifican y articulan nuestra consciencia de continuidad durante nuestra búsqueda visual, nuestro escáner del entorno (GOMBRICH,1984. P. 115).

Es por lo tanto lógico esperar que cada espectador hallará placer y gusto, y por tanto belleza, en piezas que se adapten a su experiencia en función de sus preferencias y sus capacidades para comprender lo intrincado. Y es lógico también esperar que a medida que los espectadores se familiaricen con el trabajo y con su nivel de complejidad puedan encontrar más motivos para disfrutar y alcancen a ver belleza o armonía allí donde antes no la veían.

En este sentido se plantea también el tema del último cuadro, aquel donde se eliminó completamente la cuadrícula. ¿Es este cuadro más complejo que los anteriores por no tener una base cuadrangular?. En mi opinión no. El cuadro se ha llevado al extremo del azar en tal medida que ha perdido la complejidad que mantenía el diálogo. El azar domina al proceso repetitivo y el equilibrio se decanta hacia el desorden, casi caos. Como pieza aislada pierde complejidad en relación a las otras. Pero es en esa relación con las otras que la serie completa gana en complejidad al presentar un elemento más de diferenciación.

Addenda

Addenda surgió de un encuentro con un material. Típica situación de artista: un amigo también artista tiene guardados de hace años unos sobrantes de PVC de haber cortado las pastas de las encuadernaciones para unas publicaciones. Son una cantidad incontable de plásticos translúcidos bidimensionales de 21x 8cm. El tipo de cosa que alguien dedicado al arte se resiste a tirar por ese potencial implícito que solo la visión del montón de material trasmite.

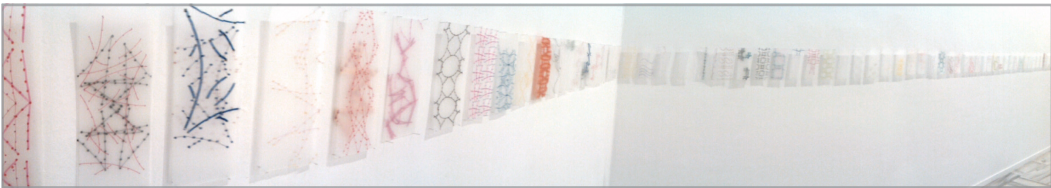
El material llegó a mi estudio y con mis plantillas y mis rotuladores empecé a dibujar. Son tantos dibujos que dejé un poco que el sistema variara en función de lo que me apeteciera hacer en el momento. Siguen siendo dibujos de repetición modular a partir de garabatos, pero varía el tamaño de las plantillas, el número de repeticiones, el uso del color, el tipo de rotuladores y el uso o no de cuadrículas o ejes de rotación. El resultado: *Addenda*, que significa anexo, añadido, uno más.

La repetición se mantiene gracias al uso de los módulos y al marcado concepto de serie que presenta la instalación. El azar viene determinado por el encuentro fortuito con el material y por el dejar hacer en el proceso de dibujo de forma fluida e inconsciente, además se mantiene el sistema de diseño a partir de garabatos. Pero como siempre, el azar aparece allí donde lo llamas y donde no. Al acumular las láminas ya dibujadas unas sobre otras, iba formándose una especie de trama o dibujo en los cantos del montón hasta llegar a ser suficientemente significativos como para tener presencia propia, lo que generó un objeto singular.

La instalación de esta obra se llevó a cabo también en la exposición *La Red de los posibles*, en el Centro Damián Bayón de Santa fe en 2014 y se hizo de forma mixta. Un considerable número de láminas se expuso montado sobre la pared mediante alfileres, dejando una separación de dos cm a la pared, y el objeto formado por la acumulación del resto de láminas se colocó sobre una peana. El efecto deseado era que la potencialidad de la existencia de ese número de dibujos al que no se tenía acceso generara apertura en la obra al incitar al

espectador a imaginar infinitos resultados posibles e incluso a interactuar con la obra tocando el montón de dibujos. Es también abierta en el sentido en que puede ser expuesta adaptándose a las características del espacio, mostrar todos los dibujos o incluso dejarlos todos apilados en uno o varios montones.

Link al proyecto: <http://luisaalba.wixsite.com/luisaalba/luisa-alba-gaina-de-addenda>



Addenda en Exposición. La red de los posibles. Centro Damián Bayón. Santa Fe. Granada, Sept-Oct. 2014.





Leftovers

A medida que he ido trabajando en todas las series descritas produje obras que he considerado resultados y han sido expuestas y difundidas como tales. No obstante, no son los únicos resultados del proceso. Acostumbro a guardar algunos de los sobrantes que van generándose durante mis procesos creativos. Selecciono aquellos que de alguna manera llaman mi atención por determinados factores que pueden ser desde estéticos a emocionales. Me resisto a tirarlos. Se podría decir que los colecciono. La obra plástica realizada para este trabajo de tesis ha sido considerable y las colecciones de sobrantes han llegado también a ser suficientemente significativas como para generar piezas singulares. Guardé todas las plantillas utilizadas, de todos los tamaños, guardé incluso los pedazos de aquellas que se rompieron por efecto de la tinta en los cuadros grandes y guardé los trocitos de papel que caían al hacer las perforaciones de las plantillas.

A este respecto interesa la opinión de Jorge Macchi (ENTREVISTADO POR SANCHEZ-BALMISA, 2008):

Pintaba sobre una superposición de papeles de afiches de publicidad y hacía objetos con maderas y chapas encontradas en los alrededores de mi estudio. Lo que se mantiene estable desde aquella época es, por un lado la idea de que lo importante pasa por debajo de la variedad de soportes uniendo los trabajos individuales entre sí, y por otro lado el interés por lo que es dejado de lado, por lo marginal, por el residuo. Mi interés es tornar visible aquello que de tan visible se torna invisible (p. 295).

Jorge Macchi se refiere más al uso de materiales encontrados como los referidos en *Addenda y dpapel* pero también hace incapié en el interés por el residuo, ¿No es muchas veces paradójico que durante el proceso artístico, incluso en aquel en que se parte de materiales dejados de lado, no suela plantearse el interés de lo que se produce como residuo del propio proceso artístico?

¿Podrían considerarse estos restos producto artístico, resultado? Jugar a ser artista es a veces muy divertido. Yo podría si quisiera plantear que los resultados son en realidad residuos y los residuos resultados. Darle la vuelta a todo el proyecto y presentar estas cuatro piecitas como resultado de todo el proceso creativo y de toda la investigación llevada a cabo durante ocho años. Y, la verdad, encajaría. Encajaría conceptualmente, encajaría formalmente e incluso académicamente. Encajaría porque estas piezas son producto de un proceso creativo repetitivo y azaroso, con la intención precisamente de serlo. El sobrante engloba la suma de todas las formas de repetición trabajadas desde el comienzo y todas las formas de azar más la del carácter de residuo del material y su producción descontrolada.

No considero que sea el único resultado pero si que se suma a lo demás desde su carácter imprevisto para aportar otra opinión en el diálogo generado.

Link al proyecto: <http://luisaalba.wixsite.com/luisaalba/luisa-alba-pagina-de-leftovers>





Leftovers en Exposición. La red de los posibles. Centro Damián Bayón. Santa Fe. Granada. Sept-Oct. 2014.



Trazos de un París Contado

Este proyecto escapa un poco conceptual y formalmente de la serie de trabajos planteados hasta ahora. De hecho, lo considero más una desviación o posibilidad creativa que nació del proyecto de esta tesis, pero que mantiene muchísimas conexiones conceptuales y formales y que incluye nuevas perspectivas del uso de la repetición y azar en mi proceso. Por eso lo incluyo dentro de este proyecto aunque presenta una diferencia sustancial: es figurativo.

Surgió como idea para presentar al concurso de convocatoria de las becas MECD para estancia en el Colegio de España en París. Su origen fue *Traces* y su sistema de dibujo calado a través de diferentes papeles. Para mí los dibujos calados son repeticiones no controladas de lo que se plasmaba en la primera hoja y funciona como metáfora de la relación entre memoria y olvido. Utilicé esta idea para crear un proyecto que se centrara en crear memorias a partir de mis experiencias en París. Lo presenté a concurso y gané la convocatoria. La estancia en París duró tres meses. Los meses de Primavera y principios de verano de 2015. El proyecto funcionó hasta niveles que yo misma no presupuse. La repetición de procesos y el carácter abierto y azaroso marcaron desde el principio, no ya el proyecto en sí, sino la propia estancia en la ciudad, las vivencias y la forma de proyectarlas. Los tres meses allí fueron proyecto y el proyecto fue los tres meses allí. Todo se mezcló.

Fue una etapa significativa de mi vida que se configuró a partir del día que empecé a intuir cierto grado de interés en los diálogos de contrarios en el proceso creativo años atrás. El grado de contingencia superó los márgenes que yo misma soy capaz de imaginar o plantear. Y sin embargo, la repetición y el orden generaron una estructura capaz de otorgar y mantener coherencia y orden al proyecto y sus resultados.

El proyecto se materializó a través de una rutina diaria: por las tardes visitar la ciudad, vivirla y narrar, grabando, lo vivido. Después, en el estudio, dibujar a partir de las grabaciones. Dibujando sobre cinco papeles finos superpuestos, la tinta al calar genera diferentes resultados en

cada papel. Cambiaba los dos primeros papeles cada día, el tercer papel cada semana, el cuarto cada mes, el quinto permaneció durante todo el proceso. Las imágenes se mezclaron, los recuerdos se distorsionaron. Llamé a los dibujos realizados directamente sobre el primer papel de la pila dibujos y a todos los demás memorias. Finalmente realicé 69 dibujos con técnica mixta (rotuladores de color, acuarelas y tintas acrílicas) sobre papel de arroz de 38 x 50 cm.

Al principio las visitas y lugares a recorrer para hacer las grabaciones eran prediseñadas. Poco a poco empezaron a surgir espontáneamente gracias a las propuestas de compañeros de residencia y de la asistencia a eventos culturales como conciertos, espectáculos, exposiciones, fiestas, desfiles de moda y mil más a los que era invitada o simplemente aconsejada. El París conocido y esperado de repente se solapó con un París imprevisto y lleno de sorpresas. La vida allí, mi experiencia se mezcló hasta tal punto con el proyecto que yo misma soy incapaz de separarlos. Mis estados emocionales derivados de cada experiencia quedaron reflejados en el dibujo correspondiente y calaban como manchas cada vez más abstractas a las capas inferiores.

A veces me pregunto que puede un espectador ajeno a las experiencias que yo viví extraer de esos dibujos. Es evidente que nadie más que yo sabe realmente a qué experiencia corresponde cada mancha, cada línea, cada punto de color y sus derivados en capas inferiores de papel...y es evidente que ni yo misma pasado un tiempo podré recordarlo con precisión. Pero este trabajo ha sido expuesto cuatro veces, dos en París y dos en Granada, y, para mi sorpresa, los espectadores han establecido vínculos y han generado respuestas más allá de mis propias expectativas. París es París y pertenece a la conciencia colectiva. Es difícil encontrar a alguien, al menos en los círculos en los que yo expongo, que no tenga referentes de París en su memoria, bien por conocimiento directo o bien por conocimiento indirecto a través de fotografía o imagen audiovisual. Todos los espectadores, incluidos los niños, lanzaban puentes enseguida entre los referentes que encontraban en los dibujos y sus propias experiencias. Esto fue evidente y de alguna forma menos sorprendente en las exposiciones que se realizaron allí. Todo el mundo buscaba lugares, sensaciones, formas y memorias reconocibles en su experiencia vital presente. Había algunas de las formas muy reconocibles, otras no tanto y era sorprendente que nadie las pudiera descifrar y, sin embargo, las descifraban. En Granada volvió a ocurrir, era más difícil, o las relaciones eran menos directas, pero ocurría.

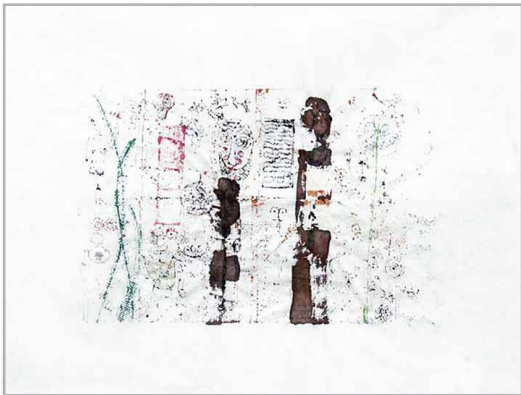
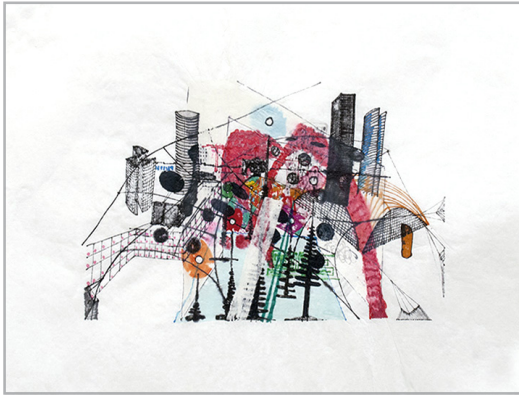
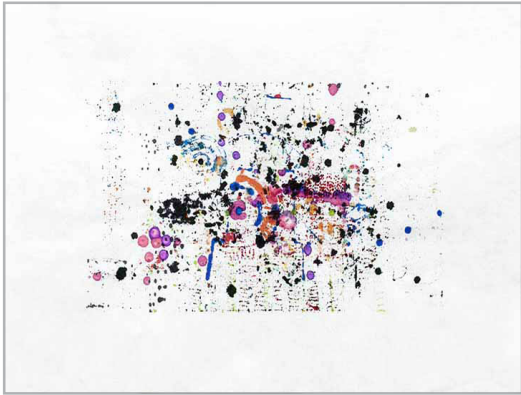
En este sentido y de una forma conceptual llegó un momento en que me planteé que la representación de estos referentes es también una forma de apropiación. Como vimos en el apartado de estudio de la repetición, la representación, el arte mismo, es una forma de repetición, de copia y también de apropiación. Apropiamos imágenes, las reproducimos, las cambiamos, y las compartimos en un sentido muy parecido al que hemos visto y estudiado sobre el arte en red. Vuelvo aquí a repetir la idea de Sabine Sielke (2013) de que todas las políticas de producción y posproducción características del arte digital y potenciadas por el medio no son más que una consecuencia lógica de lo que ya había.

Recuerdo, por ejemplo, que desde el primer día tuve cierta reticencia a dibujar la Torre Eiffel. Es un referente tan universal y tan utilizado ya en todas las ramas del arte, tan reconocible, tan simbólico, tan fotografiado y tan repetido, en definitiva, que se me hacía casi doloroso repetirlo yo misma una vez más. Pero a raíz de una conversación con un compañero sobre nuevas formas de entender la Torre desde su simbología femenina me animé a ir y dibujarla, a representarla y a repetirla una vez más. De esta forma la Torre Eiffel quedó incluida en mi proyecto y hoy por hoy me alegro. Es, por supuesto, el dibujo más reconocible de todos, el que te ubica nada más echar un vistazo a la serie. Todos los demás se construyen a partir de esa ubicación inicial. Me apropié de la imagen de la Torre Eiffel, como tantos otros han hecho antes, y quedó incluida en mi trabajo, como quedaron otros espacios más o menos reconocibles, otros referentes. Esta es una forma de repetición que no aparece en ninguna otra de las series presentadas como trabajo creativo de esta investigación y aparece en esta debido a su carácter figurativo.

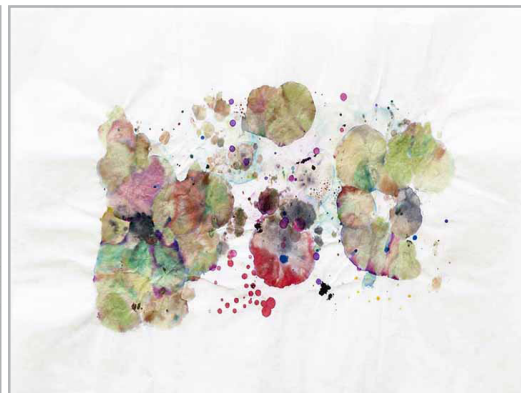
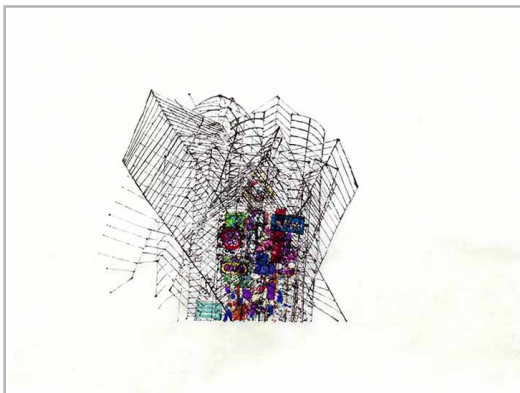
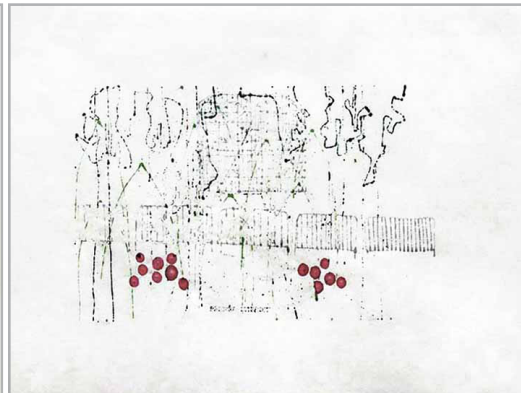
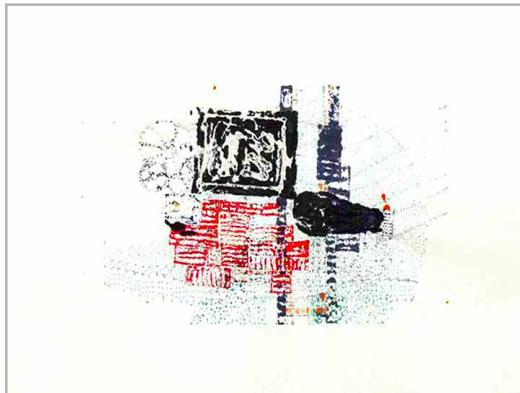
Link al proyecto: <http://luisaalba.wixsite.com/luisaalba/luisa-alba-pagina-de-trazos>



Trazos de un París Contado. Rotuladores, acuarelas y tintas acrílicas sobre papel de arroz. 38 x 50 cm.



Trazos de un París Contado. Rotuladores, acuarelas y tintas acrílicas sobre papel de arroz. 38 x 50 cm.





Un vaivén

Al diseñar el proyecto como un diálogo abierto entre repetición y azar en un proceso creativo abstracto, este se ha convertido en un vaivén continuo en que repetición y azar han ido sucediéndose alternativamente. Me gustaría terminar la reflexión sobre mi obra con una cita de Gádamer:

Lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente, y puede burlar lo característico de la razón conforme a fines. Pues la humanidad del juego humano reside en que, en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por decirlo así, sus propios movimientos de juego, como si tuviese fines, por ejemplo, cuando un niño va contando cuántas veces bota el balón en el suelo antes de escapársele.

Eso que se pone reglas a sí mismo en la forma de hacer que no está sujeto a fines es la razón. El niño se apena se el balón se le escapa al décimo bote, y se alegra inmensamente si llega a hasta treinta. Esta racionalidad libre de fines que es propia del juego humano es un rasgo característico del fenómeno que aún nos seguirá ayudando. Pues es claro aquí, en particular en el fenómeno de la repetición como tal, nos estamos refiriendo a la identidad, la mismidad. El fin que aquí resulta es, ciertamente, una conducta libre de fines, pero esa conducta misma es referida como tal. Es a ella a la que el juego se refiere. Con trabajo, ambición y con la pasión más seria algo es referido de este modo. Es éste un primer paso en el camino hacia la comunicación humana; si algo se representa aquí, aunque solo sea el movimiento mismo del juego, también puede decirse del espectador que “se refiere” al juego, igual que yo, al jugar, aparezco ante mi mismo como espectador. La función de representación del juego no es un capricho cualquiera sino que, al final, el movimiento del juego está determinado de esta y aquella manera. El juego es, en definitiva, autorrepresentación del movimiento de juego (GÁDAMER, 2015, pp. 66-68).

Este proyecto es por tanto la representación de su propio juego desde mi identidad, desde mi comunicar. Además de su intención como fuente de conocimiento relacionado con estudios académicos, este trabajo ha sido una forma de explorarme como persona y como artista y también de explorar las conexiones con los demás a través de este juego al que jugamos que es el arte.

Currículo de difusión

Premios, becas y residencias

Becas Formarte del MECD para estancia en el Colegio de España en París, 2015.

Artista premiada (tercer premio) en *Reciclar arte 2015. Certamen Andaluz de Arte y Reciclaje*. Málaga, 2015.

Artista Premiada en *Incubarte. Feria Internacional de Arte Emergente*. Valencia. Noviembre 2013-Enero 2014.

Premio adquisición de obra en *XXII Certamen nacional de Artes Plásticas Universidad de Sevilla*. CICUS, Centro de iniciativas Culturales de la Universidad de Sevilla. Sevilla, marzo de 2016.

Publicaciones, Ponencias, Comunicaciones y Talleres

Artículo original, *Copias de copias: la apropiación de la apropiación en Arte Contemporáneo*.
Autoras: María Luisa Sánchez Pérez y María del Mar Garrido Román.
Revista: *Observar*, Núm. 11/2017 Vitoria, 2017.

Artículo original, *Telos y repetición: espíritu y banausia como búsqueda en arte*.
Autoras: María Luisa Sánchez Pérez y María del Mar Garrido Román.
Revista: *Situarte*, Vol. 11, Núm. 21. Venezuela, 2016.

Artículo original aceptado para publicación, *On Kawara. Análisis temporal de la serie Today*.
Autoras: María Luisa Sánchez Pérez y María del Mar Garrido Román.
Revista: *Argos*, volumen 33, números 64-65. Venezuela, 2016.

Profesora en Taller *dpapl* impartido en la Biblioteca de la Junta de Andalucía el 26 de septiembre de 2017 integrado en el programa *Artweek 2017*.

Ponente y profesora en Reciclar/rediseñar, seminario organizado por Recapacicla en el Cicus de Sevilla, el 22 de Mayo de 2016.

Transhumances lab, Integrado en la sexta edición del *festival Chantiers d'Europe*. Cité Internationale Universitaire de París, junio de 2015.

Comunicación en el congreso: *Poéticas del color y del Límite: 100 años de José Guerrero*, celebrado en el Palacio de la Madraza de Granada los días 13 y 14 de Noviembre de 2014; con la comunicación *Una variedad infinita de Posibilidades* (coautora junto con Mar Garrido Román, Profesora titular del Departamento de Dibujo de la Universidad de Granada).

Exposiciones individuales

Trazos de un París contado, La Empírica, Granada. Marzo 2016.

Trazos de un París contado, Ateliers d'artistes, Maison Internationale, Cité Internationale Universitaire de París, julio de 2015.

La red de los posibles. Instituto de América, Centro Damián Bayón. Santa Fe. Granada, de septiembre a Octubre de 2014.

Traces. Colegio de España en París (seleccionada por concurso del MEC. Jurado: Juan Manuel Bonet y Eduardo Martín del Pozo). París, enero de 2014.

Ferias de arte internacionales

ArtSevilla17-360º. Third International encounter of Contemporary Art. Loyola University. Sevilla, de mayo a junio de 2017.

ArtSevilla16-Soloprojects. Second International encounter of Contemporary Art. Laraña Artspace. Sevilla, Octubre de 2016.

ArtSevilla16-Instalativos. Second International encounter of Contemporary Art. Iniciararte Artspace. Sevilla, octubre de 2016.

Incubarte. Feria internacional de arte emergente. Comisariado: Lourdes Casany, Virginia G. Ramos, Cristina Ghetti, Damiá Jordá, Enmanuela Loprieno y Jorge Montalvo. Dirección: Javier Marisco. Museo del Carmen. Valencia, de noviembre de 2013 a enero de 2014.

Asia Contemporary Art Show, Grand Hyatt Hotel en Wanchai, Hong Kong, octubre de 2012.

Festival Espiral. Museo del Pueblo de Guanajuato. Guanajuato, México, agosto de 2012.

International Izmir art Biennial. Izmir International Fair Center. Izmir. Turquía, mayo de 2011.

Ikas-art. Feria internacional de arte universitario. Bilbao, junio de 2010.

Proyectos especiales

Universal sapience. Colaboración con Christel A. Steier. Goethe Institute. Freiburg. Alemania, abril de 2012.

Exposiciones colectivas internacionales

Mixed exhibition. New Gallery on Old Bailey, Hong Kong, de diciembre de 2012 a enero de 2013.

Beautiful mess. New Gallery in Old Bailey. Hong Kong, mayo de 2012.

Simulacro. Sant Martin in the fields Gallery. Londres, marzo de 2012.

With a murmur. Underground Gallery, Comisariado: Grazyna Dobrzanska-Redrup y Laura Hensser. Londres, enero-febrero de 2012.

Chinsenhale gallery, salon. Comisariado: Joshua Y'Barbo. Londres, 18 de Agosto de 2011.

Unexplored, unexpected. Acquire arts. Londres, abril de 2011.

Futura Bold, Futura oblique. Comisariado: Juan Bolivar. The Nunery. Londres, marzo de 2011.

New Gallery, salon. Comisariado: Joshua Y'Barbo. Londres, 21 de febrero de 2011.

Exposiciones colectivas en España

Certamen de Dibujo Gregorio Prieto, Centro Cultural Moncloa. Madrid, julio de 2016.

Premios Alonso Cano a la creación artística. Selección pintura. La Madraza, Universidad de Granada, junio-julio de 2016.

Reciclar arte 2016, Casa de Colón. Huelva, junio de 2016.

XXII Certamen nacional de Artes Plásticas Universidad de Sevilla. CICUS, Centro de iniciativas Culturales de la Universidad de Sevilla. Sevilla, marzo de 2016.

Certamen de Dibujo Gregorio Prieto, Museo Gregorio Prieto, Valdepeñas, noviembre de 2015.

Premios Alonso Cano a la creación artística. Selección escultura. La Madraza, Universidad de Granada, junio-julio de 2015.

Reciclar arte 2015. Espacio Iniciararte, Palmeral de las Sorpresas. Málaga, mayo-junio de 2015.

De-construcciones. Comisariado por Asier Echevarría, Miguel Mateu y Miguel SBastida. Espacio Habitat. Madrid, marzo de 2015.

Biunic 15. Comisariado por Iván de la Torre Amerighi y Juan Ramón Rodríguez Mateo. Fundación Valentín de Madariaga. Sevilla, enero-Marzo de 2015.

XVII certamen de artes plásticas sala el Brocense. Jurado: Belén Poole Quintana, Pilara Molinos López y Ángel Flores Breña. Complejo Sta. María de Plasencia, enero de 2015 y Sala el Brocense. Cáceres, diciembre de 2014.

Certamen Alonso Cano de Artes Plásticas. La Madraza. Granada, junio de 2014.

Tiempo vertical. Museo arqueológico de Jaén. Jaén. de diciembre de 2011 a febrero de 2012.

Referencias bibliográficas diálogo

- Arnheim, R. (1971). *Antropy and art*. Londres, University of California Press.
- Batchelor, D. (1993). Within and between. En: *Sol leWitt- Estructuras 1962-1963*. Oxford, The Museum of Modern Art.
- Calvino, I. (1994). *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid, Siruela.
- Cencillo, L. (2000). *Creatividad, arte y tiempo. Antropología del arte*. Madrid, Syntagma ediciones.
- Cheviere, J.F. (2008). La trama y el azar. En: *Una tirada de dados, sobre el azar en el arte contemporáneo. XI jornadas de estudio de imagen de la comunidad de Madrid* (pp. 54-86). Madrid, consejería de Cultura y Turismo, comunidad de Madrid.
- Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Barcelona: Planteta Agostini. Recuperado de: https://direccionmultiple.files.wordpress.com/2012/08/eco_umberto-obra_abierta.pdf El 22 de enero de 2018.
- Engel, P. *Origami. (1994). From Angelfish to Zen*. Nueva York, Dover publications.
- Gádamer, H.G. (2015). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona, Paidós.
- Gombrich, E.H. (1984). *The sense of order, A study in the psychology of decorative art*. Oxord, Phaidon Press Limited.
- Krauss, r. (1193). The LeWitt Matrix. En: *Sol leWitt- Estructuras 1962-1963*. Oxford, The museum of modern art.
- krauss, R. (1985). *The originality of the avant´garde and other modernist myths*. Londres, Mit press.
- Messer, T. (2003). Entrevista a Chillida. En: *Elogio del horizonte. Conversaciones con Eduardo Chillida*. (p. 49). Madrid, Ediciones Destino.
- Millá, M. (2005). *Antoni Llena, La pintura como experiencia*, (Catálogo de exposición). Valladolid, Patio Herreriano.
- Negri, T. (2000). *Arte y multitud. Ocho cartas*. Madrid, Mínima Trotta.
- Neisser, U. (1976). *Cognition and Reality, principles and implications of cognitive Psychology*. San Francisco, Freeman and Company.
- Real Academia Española. (2017). Garabato. En: *Diccionario de la lengua española* (edición del tricentenario. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=G47B9qL> el 21 de julio de 2017.
- Sánchez-Balmisa, A. (2008). La música del azar. Entrevista con Jorge Macchi. En: *Una tirada de dados, sobre el azar en el arte contemporáneo. XI jornadas de estudio de imagen de la Comunidad de Madrid* (pp. 294-303). Madrid, consejería de Cultura y Turismo, Comunidad de Madrid.

Sielke, S. (2013). "Joy in repetition" or the significance of seriality in processes of memory and (re-)mediation. En: *The Memory Effect. The Remediation of Memory in Literature and Film*. (342) pp. 37-50.

Wagensberg, J. (2004). *La rebelión de las formas o como perseverar cuando la incertidumbre aprieta*. Barcelona, Tusquets.

Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Barcelona, Gustavo Gili.

Xingjian, G. (2004). *Por otra estética seguido de reflexiones sobre la pintura*. Barcelona, El cobre ediciones.





Conclusiones

El azar no existe en arte y la repetición es consustancial a él como forma de representación. Esto complica su estudio como herramientas creativas ya que es habitual partir de un punto en el que el azar debe ser negado y la repetición se establece como concepto absoluto. A pesar de ello repetición y azar se entrecruzan constantemente en los procesos creativos. Es difícil encontrar un proceso creativo contemporáneo en el que no existan una o varias formas de utilización de la repetición y una o varias formas de utilización del azar. Esto se debe a los cambios de paradigma artístico establecidos a principios del siglo XX en los que repetición y azar se convirtieron en componente imprescindible de los procesos creativos. La repetición forma parte de los procesos de aprendizaje, experimentación y creación de obras concretas y de series de obras (repeticiones en si mismas) y la aceptación y uso del azar se consideró indispensable en lo que es hoy una de las características primordiales del proceso creativo: su apertura.

El azar como herramienta creativa en arte en todas sus manifestaciones conduce a la apertura de la obra y generalmente se usa con esa intención. Tal es así, que incluso en el más controlado de los procesos azarosos siempre queda abierta una puerta a la aleatoriedad y a un elevado número de posibles, un aumento de la información y por lo tanto de la apertura. La apertura enfocada a la “vida de la obra” es la forma de azar más pura en arte por ser la que puede llegar a escapar por completo al control del artista. Además, el azar puede ser utilizado con intenciones diferentes como la autoexpresión, la crítica, la presentación de paradojas, los cuestionamientos políticos, etc y está directamente relacionado con la temporalidad al estar ligado al momento o al gesto que lo produce, lo que genera una tendencia a integrarla en procesos performativos y happenings. Los procesos surgidos de forma espontánea y azarosa en los estudios de los artistas pueden llegar constituirse como herramientas de uso común por ese artista e incluso como recursos artísticos deterministas de uso generalizado. La aleatoriedad utilizada como recurso creativo genera procesos que son repetitivos pero producen obras irrepetibles.

La repetición como herramienta de creación en manos de los artistas está enfocada a la dotación de significado aunque no determina los significados de las obras de forma concreta y sistemática. Estos significados pueden ser incluso opuestos, dependiendo de las intenciones del artista y la forma en que la repetición se usa, se plantea, se presenta, se contextualiza y se percibe. Puede incluso utilizarse como recurso para generar paradojas de significación dentro de una obra misma. El abanico de posibles significados de la obra de arte derivados del uso de la repetición como recurso creativo es muy amplio y abierto pudiendo abarcar desde el cuestionamiento de la naturaleza del arte mismo, la originalidad, la unicidad o el valor y precio de la obra de arte hasta temas relacionados con la identidad digital, la política o los derechos de imagen y la materialización de lo digital pasando por cuestiones como la búsqueda espiritual o la alienación en el trabajo creativo.

Los artistas utilizan el azar y la repetición como herramientas creativas con intenciones claras y manifiestas la mayoría de las veces. En determinados casos llegan a depurarse los procesos hasta límites en los que la repetición o el azar por separado parecen emerger como únicos protagonistas. Pero incluso en estos casos se detectan mecanismos de control (y repetición) en el uso del azar y procesos aleatorios en las repeticiones más exhaustivas, pudiendo incluso llegar a generarse ciclos de aleatoriedades y azares tan repetidos que invierten lo que es azaroso e imprevisible y lo que no, para volver a producir otro ciclo. Se establece un diálogo constante que en muchos casos es base, o al menos estructura y gestiona, los resultados, es decir, las obras. La repetición aporta significado y el azar información por lo tanto el diálogo presente en los procesos creativos contemporáneos entre repetición y azar manifiesta un juego entre significado e información, entre cierre y apertura.

La obra artística creada ex profeso para esta investigación forma parte de sus conclusiones ya que el conocimiento generado desde el campo de la creación artística no es extrapolable a palabras. Presento los cuadros, los dibujos, las instalaciones realizadas y todas las exposiciones como conclusiones de la aplicación directa del uso de la repetición y el azar en el proceso creativo para la obtención de un diálogo como intención última de la obra.

El diálogo entre repetición y azar en el proceso creativo se establece como un campo de estudio muy abierto que no permite abarcar todos los ámbitos posibles desde una investigación como la realizada, limitada en recursos y tiempo. Han aparecido en el desarrollo de este trabajo temas derivados y conectados con el de estudio, que han sido planteados y estudiados brevemente, pero no desarrollados en su máximo potencial. Algunos de ellos surgen del diálogo entre repetición y azar, otros del uso de cada una de las herramientas por separado. Esta tesis doctoral es por tanto una investigación de carácter abierto que plantea su continuidad por diferentes vías de investigación como el diálogo entre repetición y azar como resultado en arte, su componente perceptiva: orden y caos y su relación con el concepto de belleza; repetición y azar en las nuevas tecnologías, sus usos y sus consecuencias; arte muerte y arte vida como forma de azar en arte, su manifestación en el bodyart y su relación con la repetición

obsesiva dentro del campo de arte y enfermedad; el uso de la repetición o el azar como tema en arte; Repetición y azar y su conexión con la identidad (el retrato como forma de representación); y el azar relacionado con el objeto encontrado (más allá del accidente) y su conexión con el residuo y con el residuo del propio proceso creativo y sus conexiones con la reutilización y el reciclaje y su componente ecológico.

En cuanto a posibles vías de continuidad en lo relativo a la parte de creación artística se presenta las siguientes: Creación de piezas de metacrilato tridimensionales a gran escala donde el número de repeticiones de dibujos superpuestos pueda llevarse a su máxima potencialidad; creación de piezas relacionadas con el residuo, focalizadas sobre todo en los residuos de actividades cotidianas y artísticas; y la realización de obras a partir de instrucciones por las que los espectadores generen módulos de repetición y los coloquen o modifiquen el orden en que los módulos están ya colocados.



Bibliografía general

Libros

- Anfam, D. (2002). *El expresionismo abstracto*. Barcelona, Destino.
- Arnheim, R. (1971). *Antropología y arte*. Londres, University of California Press.
- Baudrillard, J. (2010). *El sistema de los objetos*. Madrid, Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (2014). *Cultura y simulacro: La precesión de los simulacros; El efecto Beaubourg; A la sombra de las mayorías silenciosas; El fin de lo social*. Barcelona, Kairós.
- Benjamin, W. (2008). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. UK, Penguin.
- Berger, J. (2002). *Modos de ver*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Borges, J. L. (s.f.). *Ficciones*. Ediciones la Cueva. Recuperado de: <https://libraryofbabel.info/Borges/libraryofbabel.pdf> el 12 enero de 2018.
- Cabanne, P. (1972). *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Barcelona, Anagrama.
- Calvino, I. (1994). *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid, Siruela.
- Cencillo, L. (2000). *Creatividad, arte y tiempo. Antropología del arte*. Madrid, Syntagma ediciones.
- Chillida, E., & Belzunce, S. C. (2003). *Elogio del horizonte: conversaciones de Eduardo Chillida con Susana Chillida, Thomas Messer, Kosme de Barañano, Roberto Herrero, José Antonio Fernández Ordóñez, Hans Spinner*. Madrid, Destino.
- Cho, J. y Trent, A. (2005). *Process -based validity for performance-related qualitative work: Imaginative, artistic and co-reflexive criteria*. Pullman: Washington State University.
- Danto, A-C. (1981). *The transfiguration of the commonplace: a philosophy of art*. Massachusetts, Harvard University Press.
- De Jongh, k. (2009). *On Kawara, Unanswered questions*. Leiden, Global Art Affairs Foundation.
- Deleuze, G. (1994). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine*. Barcelona, Paidós.
- Dorfles, G. (1969). *Nuevos ritos, nuevos mitos*. Barcelona, Lumen.
- Duchamp, M. (1989). *Notas*. Madrid, Tecnos.
- Eco, U. y Calabrese, O. (1987). *El tiempo en la Pintura*. Madrid, Mondadori.

Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Barcelona, Planteta Agostini. Recuperado de: https://direccion-multiple.files.wordpress.com/2012/08/eco_umberto-obra_abierta.pdf El 22 de enero de 2018.

Ehrenzweig, A. (1973). *El orden oculto del arte*. Barcelona, Labor.

Engel, P. (1994). *Origami. From Angelfish to Zen*. Nueva York, Dover publications.

Everitt, A. (1984). *El expresionismo abstracto*. Barcelona, Labor

Feyerabend, P- K. (1975). *Contra el método. Esquema de una epistemología anarquista*. Londres, NLB. Recuperado de: <http://www.contranatura.org/articulos/Filos/PDF/Feyera-bend-Metodo.pdf> el 21 de julio de 2017.

Freud, S. (2001). *Obras Completas*. Buenos Aires, Amorrortu.

Freud, S., Strachey, J., & Freud, A. (2002). *Más allá del principio del placer*. RBA Coleccionables.

Gádamer, H. G. (2015). *La actualidad de lo bello. El arte como Juego Símbolo y fiesta*. Barcelona, Paidós.

Gombrich, E. (1984). *The sense of order, A study in the psychology of decorative art*. Oxford, Phaidon Press Limited.

Gombrich, E. (1993). *La imagen y el ojo*. Madrid, Alianza.

Gray, C. y Malins, J. (2012) *Visualizing research. A guide to the Research Process in Art an Desing*. Ashgate: Surrey y Burlington.

Guash, A. M. (2009). *Autobiografías visuales, del Archivo al índice*. Madrid, Ediciones Siruela.

Gussin, G. y Carpenter, E. (2001). *Nothing*. Sunderland, August and Northern Gallery for Contemporary Art, University of Sunderland.

Hess, B. y Grosenick, U. (2009). *Abstract expressionism*. Taschen.

Hospers, J. (1980). *Significado y verdad en el arte*. Valencia, Fernando Torres Editor.

Kaprov, A. (2016). *Entre el arte y la vida, ensayos sobre el happening*. Barcelona, Alpha Decay.

Kilbourn, R. J., & Ty, E. (Eds.). (2014). *The memory effect: The remediation of memory in literature and film*. Wilfrid Laurier Univ. Press.

krauss, R. (1985). *The originality of the avant´garde and other modernist myths*. Londres, Mit press.

Krauss, R. (1997). *El inconsciente óptico*. Madrid, Technos.

Lautréamont (1988). *Obras completas*. Madrid, Akal.

- Laszlo, E. (2008). *El cambio cuántico. Como el nuevo paradigma científico puede transformar la sociedad*. Barcelona, Kairós.
- Leavy, P. (2009). *Method meets art. Arts-based Research Practice*. Nueva York, The Guilford press.
- Lebrero Stals, J. (ed). (2016). *La energía visible, Jackson Pollock, una antología*. Madrid, Grupo Machado.
- Long, R. (2007). *Long-selected statements & interviews*. Londres, Haunch of Venison.
- Marín-Viadel, R. (1998). *La investigación en bellas artes. Tres aproximaciones a un debate*. Granada, Grupo editorial universitario.
- Martín-Prada, J. (2015). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid, Akal.
- Myfanwy, E. (1937). *The Painter's Objec*. Londres, Gerold Howe.
- Neisser, U. (1976). *Cognition and Reality, principles and implications of cognitive Psychology*. San Francisco, Freeman and Company.
- Ono, Y. (1970). *Grapefruit: A book of instructions and drawings by Yoko Ono*. Simon and Schuster.
- Ott, E. (2002). *Chaos in Dymanical systems*. Cambridge, University Press.
- Pérez- Arroyo, R. (2012). *La práctica artística como investigación, propuestas metodológicas*. Madrid, Editorial Alpuerto.
- Pistoletto, M. (2012). *Omnitheism and Democracy*. Cittadellarte edizioni. Recuperado de: http://www.pistoletto.it/eng/testi/omnitheism_and_democracy.pdf el 20 de jul. de 17.
- Requena-Pelegri, T. (2015). *Gertrude Stein: Teatro y vanguardia*. Valencia, Publicaciones Universidad de Valencia.
- Rodríguez-Ibáñez, M. (2012). *Cómo la red ha cambiado el Arte*. Gijón, Ediciones Trea.
- Rose, B. (Ed.). (1991). *Art as Art: The Selected Writings of Ad Reinhardt*. California, University of California Press
- Rubira, S. y Herráez, B. (dr). (2008). *Una tirada de dados, sobre el azar en el arte contemporáneo. XI jornadas de estudio de imagen de la Comunidad de Madrid*. Madrid, Consejería de Cultura y Turismo, comunidad de Madrid.
- Tosatto, G. (1999). *Wolfgang Laib*. Ostfildem-Ruit: Cantz Verlag.
- Wagensberg, J. (2004). *La rebelión de las formas o como perseverar cuando la incertidumbre aprieta*. Barcelona, Tusquets editores.

Warhol, A. (2014). *The Philosophy of Andy Warhol: From A to B and Back Again*. Houghton Mifflin Harcourt, (Kindle edition).

Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Barcelona, Gustavo Gili.

Xingjian, G. (2004). *Por otra estética seguido de reflexiones sobre la pintura*. Barcelona, El cobre ediciones.

Catálogos de exposición

Bernstein, R. (1985). *Warhol as Printmaker*. Andy Warhol Prints, 18.

Watkins, J & Denizot, R. (Ed.). (2002). *On Kawara*. Londres, Phaidon.

Fundación Caixa de Pensions. (1990). *Time span: Jenny Holzer, On Kawara, Bruce Nauman, Lawrence Weiner*. Barcelona, Fundación Caixa de Pensions.

Fundación Joan Miró (ed). (2012). *¡Explosió! El llegat de Jackson Pollock*. Barcelona, Fundación Joan Miró.

Fundación Laboral (ed). (2007). *Feedback. Arte reactivo a instrucciones, a inputs o a su entorno*. Asturias, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.

ARTIUM. (2012). *Esto no es el fin. Ignasi Aballí*. Vitoria, ARTIUM, Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo.

Hickey, D. (1993). *Sol LeWitt-structures 1962-1963*. Oxford, The Museum of Modern Art.

Fundación Botín. (2015). *Sol LeWitt 17 wall drawings, 1970-2015*. Recuperado de: http://www.fundacionbotin.org/89dguuytdfr276ed_uploads/2015_07_14_03_30_48.pdf el 11 de agosto de 2017.

MALBA. (2016). *Jorge Macchi. Perspectiva*. Buenos Aires, MALBA. Recuperado de: http://jorge-macchi.com/sites/default/files/jorge_macchi_ines_katzenstein_jorge_macchi_surrealista.pdf el 6 de Julio de 2017.

Laib, W. Dressen, H y Asseldonk, W. (1993). *Wolfgang Laib*. Tilburg, Tilburg Foundation for contemporary art.

Millá, M. (2005). *Antoni Llena, La pintura como experiencia*. Valladolid, Patio Herrero.

Morandi, I. (ed.). (2009). *Glitch: Designing imperfection*. Nueva York, Mark Batty Publisher.

National Gallery of Modern Art (ed). (2007). *Richard Long: Walking and Marking*. Edinburgh, National Galleries of Scotland.

Zuzulich, J. (2011). *La certeza del error: La mirada artefactual y el arte en La certeza del error*. Ediciones Arte. Recuperado de: https://www.academia.edu/15208589/La_certeza_del_error el 23 de julio de 2017.

Tesis doctorales

Sánchez-Pérez, M.D. y Díaz-Bucero, J. (2012). *Poesía-Pintura. La Metáfora de las relaciones entre artes*. Granada, Universidad de Granada.

Artículos

Allen, J (2012). Introducción del nodo: La materialidad de los media: nuevos materialismos con los medios, el arte y la tecnología. *Artnodes*, 12, 30-33. Recuperado de: <https://artnodes.uoc.edu/articles/abstract/10.7238/a.v0i12.1591/> el 22 de julio de 2017.

Anastasi, W. (1999). Alfred Jarry and l'Accidnt of Duchamp. *Toutfait. The Marcel Duchamp Studies online Journal*, 1. Recuperado de: <http://toutfait.com/alfred-jarry-and-laccident-of-duchamp/> el 1 de marzo de 2018.

Berthet, D. (2008). Apropiacionismo: Todo lo mío es tuyo. *Exit Express*, 38, 15-18.

Bery, B. (2016). Through The Large Glass: Richard Hamilton's Reframing of Marcel Ducham. *Tate Papers*, 26. Recuperado de <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/26/through-the-large-glass> el 13 de octubre de 2017.

Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. *Revista de estudios de danza*, 13, 25-46. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3311099> el 18 de marzo de 2018.

Calder, A. (1943). À Propos of Measuring a Mobile. manuscript, Calder Foundation, Nueva York . Recuperado de: http://www.calder.org/system/downloads/1943_A_Propos.P2903.pdf el 8 de agosto de 2017.

Cooke, L. (1991). *Allan McCollum. Excerpts from an Interview*. Recuperado de: http://allanmccollum.net/allanmcnyc/Lynne_Cooke_Carnegie.html el 26 de Noviembre de 2016.

Cova, M. (2017). Señales visuales espontáneas presentes en la cotidianidad, como referentes de creación artística en la obra de Ignasi Aballí. *Revista Estudió, artistas sobre otras obras*. 8, (18), abril-junio. 134-145. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10451/28418> el 25 de julio de 2017.

Dellinnger, J. (1998). *The event: Petrified Lightning from Central Florida*. Recuperado de: http://allanmccollum.net/allanmcnyc/dellinger_mccollum.html. El 26 de noviembre de 2016.

Díaz-Bucero, J. y M^a Dolores Sánchez-Pérez, M.D. (2015). Hilma Af Klint. ¿Ahora?. *Arte y movimiento* (12) pp. 26-39.

Dietmar, E. (1996). Allan McCollum: From artificial surrogates to natural copies. Originalmente publicado en: Allan Mccollum: Natural Copies. Hannover: Sprengel Museum Hannover. 1996. Recuperado de: http://allanmccollum.net/allanmcnyc/Dietmar_Elger.html el 26 de noviembre de 2016.

Eco, U. (1987). El tiempo del arte. *Revista de Occidente*, (76), pp. 65-76.

Fraser, J. T. (1987). Saliendo de la caverna de Platón: la historia natural del tiempo. *Revista de Occidente*, (76), pp. 5-34.

Frayling, C. (1993/4). Research in Art and Design. *RCA Research Papers*, 1, (1), 4. Londres, Recuperado de: http://researchonline.rca.ac.uk/384/3/frayling_research_in_art_and_design_1993.pdf el 25 de noviembre de 2017.

Friedlander, J. (2008). Affecting Art: Barthes, Kertész, and Lacan. *A Journal of Lacanian Studies*, (3 y 4), 150-172. Recuperado de: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/37353769/friedlander_Return_Affecting_Art.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1499599219&Signature=mMfkg39h4TCeUvoZooMjgCBGls-M%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DAffecting_Art_Barthes_Kertesz_and_Lacan.pdf el 6 de julio de 2017.

Guash, A. M. (2005). Los lugares de la memoria: El arte de archivar y recordar. *Materia*, (5), 157-183. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/Materia/article/viewFile/83233/112454> el 12 de enero de 2018.

Holte, MN. (2005). Barry Le Va. *Frieze Magazine*, (91). Recuperado de: https://web.archive.org/web/20120315120129/http://www.frieze.com/issue/review/barry_le_va1/ el 13 de octubre de 2017.

Jarzombek, M. (2005). Haacke's Condensation Cube: The Machine in the Box and the Travails of Architecture. *Thresholds*, (30), 98-105. Recuperado de: <http://www.jstor.org/stable/43876259> el 16 de Octubre de 2017.

Kuh, K. (1962). *The Artist's Voice: Talks with Seventeen Artists*. New York and Evanston, Illinois: Harper & Row. Recuperado de: http://www.calder.org/system/downloads/1962_Artist's_Voice.P0349.pdf el 8 de agosto de 2017.

Landy, M. (2009) Homage to destruction. *Tate Etc. issue 17: Autumn 2009*. Recuperado de: <http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/homage-destruction> el 6 de septiembre de 2017.

Malpartida, D. (2007). El placer de la repetición. *Revista Complexus* 3 (marzo) 21-30. Recuperado de: <http://sintsys.cl/assets/complexus7.pdf#page=22> el 22 de marzo de 2017.

Martín-Prada, J. (2008). Un trasfondo crítico. *Exit Express* (38), pp. 19-26.

Meinhardt, J. (1994) Painting as Empty Space. Allan McCollum's Subversion of the Last Pinning. *AURA, Wiener Secession*. Recuperado de: http://allanmccollum.net/allanmccncyc/Johannes_Meinhardt.html. el 26 de noviembre de 2016.

Moreno, L. (2010). Entre la eternidad y la caducidad. El arte contemporáneo en el abismo del tiempo. *Humus, Papeles de cultura contemporánea*, (12) 43-48.

Ramos, R. (1987). El presente ubicuo: tiempo y sociedad en una época de crisis. *Revista de Occidente* (76), 96-107.

Rivero-Moreno, L. (2010). Entre la eternidad y la caducidad. El arte contemporáneo en el abismo del tiempo. *Humus, Papeles de Cultura Contemporánea*, 12 (Arte y Tiempo) 43-48.

Rorimer, A. (1991). The date paintings of On Kawara. *Art Institute of Chicago Museum Studies*, 17 (2), 120-137+179-180. Recuperado de: http://www.jstor.org/stable/4101587?origin=JSTOR-pdf&seq=1#page_scan_tab_contents el 13 de enero de 2018.

Rosenberg, H. (1952). The American action painters. *Art News*, 51(8), 22. Recuperado de: <http://www.artnews.com/2007/11/01/top-ten-artnews-stories-not-a-picture-but-an-event/> el 8 de octubre de 2017.

Rubio-Lapaz, J. (2010). Tiempo simbólico y tiempo real en la producción estética moderna. *Humus, Papeles de Cultura Contemporánea*, 12 (Arte y Tiempo) 49-62.

Schianchi, A. (2012). El error en los aparatos como posibilidad estética. *Artnodes*, 12. Recuperado de: [file:///Users/luisasanchezperez/Downloads/1591-4882-2-PB%20\(1\).pdf](file:///Users/luisasanchezperez/Downloads/1591-4882-2-PB%20(1).pdf) el 4 de marzo de 2018.

Schwitters, K. (1995). Mi sonata en sonidos primitivos, *i10*, nº 11, Ámsterdam, noviembre 1927, reproducido en: *Catálogo Kurt Schwitters*, IVAM.

Weil, B. (2015). Drawings on walls, art as idea. Recuperado de http://www.fundacionbotin.org/89dguuytdfr276ed_uploads/2015_08_11_11_57_37.pdf Accedido el 11 de agosto De 2017.

Yoshitake, M. (2006). Encounter vs. Event: The Emergence of "Non-Art" in Japan, circa 1970. *X-TRA-online*, 8, (4). Recuperado de <http://x-traonline.org/article/encounter-vs-event-the-emergence-of-non-art-in-japan-circa-1970/> el 13 de octubre de 2017.

Prensa

Fbbva.es. (22 de octubre de 2012). La Fundación BBVA y la Fundació Joan Miró presentan la exposición ¡Explosión! El legado de Jackson Pollock. *fbbva.es*. Recuperado de <https://www.fbbva.es/notas-prensa/la-fundacion-bbva-la-fundacio-joan-miro-presentan-la-exposicion-explosion-legado-jackson-pollock/> el 19 de noviembre de 2017.

Jackson, P. (1950). Letter to the Editor. *Time*. Vol, LVI, núm 24.

Jones, J. (2014). Michelangelo Pistoletto: the artist with a smashing way to save the world. *The Guardian, Art And Desing*. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/may/28/pistoletto-arte-povera-mirror-smasher-eco-houses-interview> el 20 de jul. de 17.

Meltzer, T. (2011). Planking: A Brief History. *The Guardian*. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/world/2011/may/16/planking-a-brief-history> el 16 de octubre de 2017.

Rosemberg, K. (2012). On Kawara's 'Date Painting(s)' at David Zwirner Gallery. *The New York Times*, Recuperado de: <http://www.nytimes.com/2012/02/03/arts/design/on-kawaras-date-painting-s-at-david-zwirner-gallery.html> el 13 de enero de 2018.

Searle, A. (2002). It's a date! *The Guardian*. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2002/dec/03/art.artsfeatures> el 2 marzo de 2018.

Smith, R. (2014). On Kawara, Artist Who Found Elegance in Every Day, dies at 81. *The New York Times*, Recuperado de: <http://www.nytimes.com/2014/07/16/arts/design/on-kawara-conceptual-artist-who-found-elegance-in-every-day-dies-at-81.html> el 13 de enero de 2018.

Sooke, A. (2016). The man who destroyed all his belongings. *BBC Culture*. Recuperado de: <http://www.bbc.com/culture/story/20160713-michael-landy-the-man-who-destroyed-all-his-belongings> el 10 de septiembre de 2017.

Diccionarios

Real Academia Española. (2017). *Diccionario de la lengua española* (edición del tricentenario). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=G47B9qL> el 21 de julio de 2017.

Grimal, P. (1994). *Diccionario de mitología Griega y Romana*. Barcelona, Paidós.

Páginas WEB

Apovnik, D. y Pölert, G. (16 de octubre de 2007). What happens when machines produce art? *E-flux.com* Recuperado de: <http://www.e-flux.com/announcements/39931/what-happens-when-machines-produce-art/> el 19 de noviembre de 2017.

Art Project. (s.f.). *Art Project*. Recuperado de: <https://www.google.com/intl/es/culturalinstitute/about/artproject/> el 12 de enero de 2018.

Bittanti, M. (31 de Julio de 2010). Interview: Miltos Manetas, The First Machinima-Maker. *Gamescenes. Art in the age of videogames*. Recuperado de: <http://www.gamescenes.org/2010/07/interview-miltos-manetas-the-first-machinimamaker.html> el 19 de noviembre de 2017.

Bjornson, S. (2007). Metaverso: la evolución de los mundos virtuales. *Tendencias21*. Recuperado de: http://www.tendencias21.net/metaverso/Metaverso-la-evolucion-de-los-mundos-virtuales_a1.html el 29 de julio de 2017.

Cirio, P. (2012a). Street Ghosts. *Paolocirio.net*. Recuperado de: <http://www.paolocirio.net/work/street-ghosts/> el 12 de enero de 2018.

Cirio, P. (2012b). Text for the project street Ghosts. *Paolocirio.net*. Recuperado de: http://www.paolocirio.net/press/texts/text_streetghosts.php el 12 de enero de 2018.

Cirio, P. (2015). Essay for Overexposed series. *Paolocirio.net*. Recuperado de: http://www.paolocirio.net/press/texts/text_overexposed.php el 12 de enero de 2018.

Flanagan, M. (2010). Borders. *Maryflanagan.com*. Recuperado de: <http://maryflanagan.com/work/borders/> el 29 de Julio de 2017.

Gavin, F. (2014). Champion of the feminist aesthetic, Phalle's sculptures and paintings have made her one of art's most important outsiders. *Dazed*. Recuperado de: <http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/20703/1/niki-de-saint-phalle-lock-n-load> el 6 de sept de 2017.

Graham Whitney, R. (2015) Happy (Belated) Birthday to Yoko Ono's Grapefruit. *Modern Women's Fund 12-Month Intern*. Recuperado de: https://www.moma.org/explore/inside_out/2015/07/15/happy-belated-birthday-to-yoko-onos-grapefruit/ el 11 de Agosto de 2017.

Guggenheim.org. (sf.). Nam June Paik. *Guggenheim.org*. Recuperado de: <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/nam-june-paik> el 15 de octubre de 2017.

Initiartmagazine.com (sf). Interview:53 Venice Biennale 2009. *Initiart Magazine*. Recuperado de: <http://www.initiartmagazine.com/interview.php?lVarchive=19> el 15 de octubre de 2017.

Jobson, C. (9 de Julio de 2017). Artist Walead Beshty Shipped Glass Boxes Inside FedEx Boxes to Produce Shattered Sculptures. *This is Colossal, art*. Recuperado de: <http://www.thisiscolossal.com/2017/01/fedex-works-walead-beshty/> el 9 de julio de 2017.

Knowles, T. (Sf.). Tree drawings. *Timknowles.co.uk*. Recuperado de: <http://www.timknowles.co.uk/Work/TreeDrawings/tabid/265/Default.aspx> el 19 de noviembre de 2017.

MACBA.cat, (sf.). Condensation Cube. *Macaba.cat*. Recuperado de: <https://www.macba.cat/es/condensation-cube-1523> el 23 de enero de 2018.

Manchester, E. (Septiembre de 2009). Damien Hirst. Spin me right round. 2002. *Tate.org*. Recuperado de: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/hirst-spin-me-right-round-p13047> el 19 de noviembre de 2017.

Mandiberg, M. (2001). AfterSherrieLevine.com. *Mandiberg.com*. Recuperado de: <http://www.mandiberg.com/aftersherrielevine-com/> el 12 de enero de 2018.

Mandiberg, M. (2015a). Print Wikipedia. Richard Mandiberg. *Mandiberg.com*. Recuperado de: <http://www.mandiberg.com/print-wikipedia/> el 12 de enero de 2018.

Mandiberg, M. (2015b). Welcome to printwikipedia.lulu.com. *Printwikipedia.com*. Recuperado de: <http://printwikipedia.lulu.com/> el 12 de enero de 2018.

Mandiberg, M. (2016). About Michael Mandiberg. *Mandiberg.com*. Recuperado de: <http://www.mandiberg.com/about/> el 12 de enero de 2018.

Manetas, M. (sf.). "Random Pollock by Miltos Manetas" for iPad, iNeenLTD buy it from here. *Manetas.com*. Recuperado de <http://www.manetas.com/ineenltd/randompollock/> el 2 de marzo de 2018.

Moonmoonmoonmoon.com. (sf). Moon. *moonmoonmoonmoon.com*. Recuperado de: <http://www.moonmoonmoonmoon.com/#sphere> el 16 de octubre de 2017.

Museumofmodernart. (2017). What do you need to transform a de Kooning into a Rauschenberg? 1 month and 40 eraser. Recuperado de: <https://www.facebook.com/MuseumofModernArt/photos/a.73715257280.66014.24547752280/10156331873417281/?type=3&theater> el 2 de marzo de 2018.

Damienhirst.com. (2001). Damien Hirst. Spin paintings, 2012. *Damienhirst.com*. Recuperado de: <http://www.damienhirst.com/texts1/series/spins> El 19 de noviembre de 2017.

Fbbva.es. [22 de octubre de 2012]. La Fundación BBVA y la Fundació Joan Miró presentan la exposición ¡Explosión! El legado de Jackson Pollock. *fbbva.es*. Recuperado de: <https://www.fbbva.es/notas-prensa/la-fundacion-bbva-la-fundacio-joan-miro-presentan-la-exposicion-explosion-legado-jackson-pollock/> el 19 de noviembre de 2017.

Manetas.com. (Noviembre de 2016). Miltos Manetas. Painter, conceptual artist and theorist. *Manetas.com*. Recuperado de: <http://timeline.manetas.com/> el 19 de noviembre de 2017.

Rogers J. (2005). NES Glitch Compilation. *Rhizome.org*. Recuperado de: <https://rhizome.org/art/artbase/artwork/nes-glitch-compilation/> el 29 de julio de 2017.

Russeth, A. (2012). Here Are the Instructions for Sol LeWitt's 1971 Wall Drawing for the School of the MFA Boston. *OBserver.com*. Recuperado de: <http://observer.com/2012/10/here-are-the-instructions-for-sol-lewitts-1971-wall-drawing-for-the-school-of-the-mfa-boston/> el 2 de febrero de 2018.

Susanstockwell.co. (sf). Commission information, Sail away. *Susanstockwell.com*. Recuperado de: http://www.susanstockwell.co.uk/commissions_main.php?project_id=60 el 2 de marzo de 2018.

Timeline.manetas.com. (Noviembre de 2016). Miltos Manetas. Painter, conceptual artist and theorist. *Manetas.com*. Recuperado de: <http://timeline.manetas.com/> el 19 de noviembre de 2017.

Uriarte, I. (2016a). Statement español. *Ignaciouriarte.com*. Recuperado de: <http://www.ignaciouriarte.com/texts/texts/statement.pdf> el 28 de septiembre de 2016.

Uriarte, I. (2016b). Breda Collins, Mary Sheehy and Eileen O'Brien 2005 an interview by Ignacio Uriarte. *Ignaciouriarte.com*. Recuperado de: http://www.ignaciouriarte.com/texts/texts/interviews_skibereen.pdf el 26 de septiembre de 2016.

Vídeos

MOCA (Ed). (10 de febrero de 2014). *Barry Le Va - Shatterscatter (Within the Series of Layered/Pattern Acts) - MOCA U - MOCAtv*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=mR-2G4G7Z_ll el 1 de diciembre de 2017.

Andy Warhol screenprinting. [25 de abril de 2011]. *Andy Warhol screenprinting*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=CzrPmfaycMM> el 16 de octubre de 2017.

Pierantoni, M. (2011). *Glamour Girl*. Recuperado de: <https://youtu.be/9nyzX3TKoAs> el 16 de 10 de 2017.

Whitney Museum of American Art (7 de abril de 2008). *Walead Beshty: 2008 Whitney Biennial - Whitney Museum*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=9WffqBKryxk> el 20 de julio de 2017.

Conferencias

Decker-Philips, E. (30 de abril de 2013). *Nam June Paik: Art & Process* (video de conferencia, Smithsonian American Art Museum, 14 de abril de 2013) . Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ZmrShKCbtKE> el 26 de jul. de 17.

Martín- Prada, J. (2013). *Imágenes raptadas. Fotografía, Internet y las nuevas estéticas apropiacionistas Medialab-Prado*. Recuperado de: http://medialab-prado.es/article/fotografia_internet_1 el 26 de Noviembre de 2016.

Congresos

Del Portillo, A. (Octubre, 2004). *Tiempo y ritmo en las imágenes fijas. I Congreso de Teoría y Técnica de los Medios Audiovisuales: el análisis de la imagen fotográfica*. Universitat Jaume I de Castellón. Recuperado de: http://ritmo.despazio.net/textos/tiempo-ritmo_imagenes_fijas_final.pdf el 13 de enero de 20178.

Imágenes

Aballí, I. (2001-2008). *Errores*, (Impresión digital). Recuperado de: <http://www.ignasiaballi.net/index.php?/projects/errores/> el 28 de diciembre de 2017.

Aquinum.wordpress.com. (2014). *El perro de Pompeya*, (fotografía) Recuperado de: [https://aquinum.wordpress.com/2014/08/24/un-istantanea-vecchia-1935-anni/](https://aquinum.wordpress.com/2014/08/24/un-instantanea-vecchia-1935-anni/) el 11 de enero de 2018.

Art-sheep.com. (2007). *Sin principio sin fin*, (fotografía). Recuperado de: <http://art-sheep.com/art-sheep-features-wolfgang-laib-2/> el 21 de enero de 2018.

Art21.org. (2014). *Wolfgang Laib installing "Pollen from Hazelnut"*, (fotografía). Recuperado de: <https://art21.org/gallery/wolfgang-laib-artist-at-work/> el 21 de enero de 2018.

Artbouillon.com. (12 de julio de 2014). *Date Paintings de la serie Today*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.artbouillon.com/2014/07/on-and-on-kawara.html> el 16 de enero de 2018.

Arttrav.com (2012). *The Tree*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.arttrav.com/eu/basel-museums-contemporary-art/> el 30 de enero de 2018.

Bagofbones.org (sf.). *Lying down game*, (fotografía). Recuperado de: <http://bagofbones.org/photo-albums/the-lying-down-game> el 4 de febrero de 2018.

Beshty, W. (2005). *FedEx® Large Box ©2005 FEDEX 139751 REV 10/05 SSCC, Priority Overnight, Los Angeles-New York trk#795506878000, November 27-28, 2007*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.thisiscolossal.com/2017/01/fedex-works-walead-beshty/> el 23 de julio de 2017.

Bouret, G. (2012). *Wall Drawing # 118 "50 Random points all connected by straight lines*, (fotografía) Recuperado de: <https://www.bostonglobe.com/arts/theater-art/2012/10/09/what-happening-boston-area-galleries/RkJv70knXXDGiUYkMUmuFN/story.html> el 2 de febrero de 2018.

Breer, R. (1968). *Homage to Jean Tinguely's Homage to New York. 1960*, (fotograma). Recuperado de: <https://www.moma.org/audio/playlist/40/649> el 4 de febrero de 2018.

Calder, A. (1943). *Constellations avec cadran solaire*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cKagydp/r8EeLA4> el 30 de enero de 2018.

Canela, J. (2014). *Unos y Ceros. Exposición de Ignacio Uriarte en MARCO Museo de Arte Contemporáneo de Vigo*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.juancanela.com/ignacio-Uriarte-Unos-y-Ceros> el 21 de enero de 2018.

Cirio, P. (2012c). *Street Gost*, (Fotografía). Recuperado de: <http://paolocirio.net/work/street-ghosts/> el 13 de enero de 2018.

Cirio, P. (2017). *Overexposed series*, (fotografía) Recuperado de: <http://paolocirio.net/work/hd-stencils/overexposed/> el 13 de enero de 2018.

Christies.com. (2015). *Vertical Foliage*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.christies.com/features/Performing-Sculpture-Alexander-Calder-6719-1.aspx> el 30 de enero de 2018.

David, L. (1950). *Jackson Pollock painting in his East Hampton studio*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.theguardian.com/society/2013/aug/20/creative-employment-programme-arts-council> el 29 de noviembre de 2017.

Dieter, D. (1989). *Three works of the »Exposition of Music-Electronic Television« from 1963 in a reconstruction for the exhibition »Video-Skulptur aktuell und retrospektiv« Cologne*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music-images/27/> el 21 de diciembre de 2017.

Duchamp, M. (1915-23). *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even (The Large Glass)*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/26/through-the-large-glass> el 12 de enero de 2018.

Es.phaidon.com. (sf.). *9 de Junio de 1967*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.artbouillon.com/2014/07/on-and-on-kawara.html> el 16 de enero de 2018.

Evans, W. (1936). *Alabama Tenant Farmer Wife*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/2001.415/> el 12 de enero de 2018.

Flanagan, M. (2010). *Borders*, (imagen digital). Recuperado de: <http://maryflanagan.com/work/borders/> el 24 de diciembre de 2017.

Gamespot.com. (2004). *Lying down game*, (fotografía). Recperado de: <https://www.gamespot.com/forums/offtopic-discussion-314159273/lying-down-gamebest-of-26954740/> el 4 de febrero de 2018.

Guggenheim.org. (1957). *Kanayama Akira painting with an automatic toy car*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.guggenheim.org/arts-curriculum/topic/time-and-space> el 28 de noviembre de 2017.

Hamilton, R. (1965-6). *The Bride Stripped Bare by her Batchelors, Even (The Large Glass) (reconstrucción, panel inferior rehecho en 1985)*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/26/through-the-large-glass> el 9 de julio de 2017.

Ignaciourarte.com. (2004). *Rolled A4 sheets*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.ignaciourarte.com/works/33/index.html> el 9 de marzo de 2018.

Inspirefusion.com. (2013). *Lying down game*, (fotografía). Recperado de: <http://www.inspirefusion.com/planking-the-lying-down-game/> el 4 de febrero de 2018.

Invaluable.com. (sf.). *Date paintings*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.invaluable.com/auction-lot/nov-11-1990-today-series-45-may-20-1991-tod-38-c-3cmei21nti> el 16 de enero de 2018.

Jodi.org. (sf.). *Jodi. Org*, (impresión de pantalla). Recuperado de: <http://Jodi.org> el 21 de diciembre de 2017.

June-Paik, N. (1963/1976). *Zen for TV*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.arts.gov/photos/nam-june-paik-artist-who-invented-video-art> el 21 de diciembre de 2017.

Kertész, A. (1960). *Broken plate*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.getty.edu/art/collection/objects/55772/andre-kertesz-broken-plate-paris-american-negative-1929-print-1970s/?-dz=0.5614,0.2884,1.60n> el 6 de julio de 2017.

Knowles, T. (2014). *Tree Drawing*, (composición fotográfica). Recuperado de: <http://www.timknowles.co.uk/Work/TreeDrawings/CircularWeepingWillow/tabid/266/Default.aspx> el 30 de noviembre de 2017.

knowyourmeme.com. (sf.). *Lying down game*, (fotografía). Recperado de: <http://knowyourmeme.com/photos/30216-lying-down-game> el 4 de febrero de 2018.

Lamay Photo. (sf.). *The dog of Pompeii*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.clevelandart.org/events/exhibitions/last-days-pompeii-decadence-apocalypse-resurrection> el 11 de enero de 2018.

Landy, M. (1998). P.D.F. *Product, Disposal Facility*, (PDF). Recuperado de: <https://imageobjecttext.com/2013/09/07/visualising-an-idea-1/> el 5 de febrero de 2018.

Le Va, B. (1968). *Shatterscatter (within the Series of Layered/Pattern Acts)*, [fotografía]. Recuperado de: <https://artwhirled.wordpress.com/tag/doug-wheeler/> el 11 de diciembre de 2017.

Levine, S. (1981). *After Walker Evans: 4*, [fotografía]. Recuperado de: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/267214> el 12 de enero de 2018.

Limitedruns.com. (11 de septiembre de 2017). *Andy Warhol (1928 – 1987) en la Stable Gallery, New York. Abril 21, 1926*, [fotografía]. Recuperado de: <https://www.limitedruns.com/original/photography/Contemporary/andy-warhol-brillo-boxes/> el 30 de diciembre de 2017.

Long, R. (1967). *A line made by walking*, [fotografía]. Recuperado de: <http://www.richardlong.org/Sculptures/2011sculptures/linewalking.html> el 8 de enero de 2018.

Macba.cat. (sf). *Condensation Cube*, [fotografía]. Recuperado de: <https://www.macba.cat/en/condensation-cube-1523> el 30 de enero de 2018.

MacCollum, A. (2017). *Lost objects at Mary Boone*, [fotografía]. Recuperado de: <http://www.contemporaryartdaily.com/2017/04/allan-mccollum-at-mary-boone/> el 11 de enero de 2018.

Macchi, J. (1998). *Vidas paralelas*, [fotografía]. Recuperado de: <http://jorgemacchi.tedeartistas.com.ar/> el 11 de diciembre de 2017.

Makegreatstuff.com. (sf.). *Break Down*, [fotografía]. Recuperado de: <http://makegreatstuff.com/this-weeks-art-inspiration-beauty-destruction-removal-and-explosion-who-knew/> el 5 de febrero de 2018.

Mandiberg, R. (2001). *Aftersherrylevine.com*, [captura de pantalla]. Recuperado de: <http://www.aftersherrielevine.com/images2.html> el 12 de enero de 2018.

McClaine, S. (sf.). *TV Clock de Nam June Paik*, [fotografía]. Recuperado de: <https://www.arts.gov/photos/nam-june-paik-artist-who-invented-video-art> el 21 de diciembre de 2017.

McCollum, A. (1982-1990). *60 Plaster Surrogates, (No. 3)*, [fotografía]. Recuperado de: <https://www.moca.org/collection/work/60-plaster-surrogates-no> el 8 de enero de 2018.

Millar, W. (1961). *The New Yorker*, [dibujo]. En: Rubira, S. y Herráez, B. (dr) (2008). *Una tirada de dados, sobre el azar en el arte contemporáneo. XI jornadas de estudio de imagen de la Comunidad de Madrid*, (p. 144). Madrid: consejería de Cultura y Turismo, comunidad de Madrid.

Moma.org. (2017). *One: Number 31, 1950*, [Fotografía]. Recuperado de: <https://www.moma.org/collection/works/78386> el 26 de noviembre de 2017.

Moma.org. (sf.). *Grapefruit*, [fotografía]. Recuperado de: <https://www.moma.org/collection/works/128103> el 4 de febrero de 2018.

Morain, A. (sf.). *Pyrodactyl over New York*, [fotografía]. Recuperado de: <http://nikidesaintphalle.guggenheim-bilbao.eus/en/rifle-art/#pyrodactyl-new-york> el 4 de febrero de 2018.

News.bbc.co.uk. (2009). *Lying down game*, [fotografía]. Recperado de: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/wiltshire/8246197.stm el 4 de febrero de 2018.

Pierantoni, M. (2011). *Glamour Girl*, (captura de pantalla). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=9nyzX3TKoAs&feature=youtu.be> el 21 de diciembre de 2017.

Pistoletto, M. (2009). *Seventeen Less One* (fotografía). Recuperado de: <http://thisistomorrow.info/articles/michelangelo-pistoletto-seventeen-less-one> el 11 de diciembre de 2017.

Rogers, J. (2001-2004). *NES Glitch Compilation* (fotogramas, Impresiones de pantalla). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=zMEvb8MBcrE> el 9 de julio de 2017.

Russeth, A. (2012a). *instructions for LeWitt's 'Wall Drawing #118*, (fotografía). Observer.com. Recuperado de: <http://observer.com/2012/10/here-are-the-instructions-for-sol-lewitts-1971-wall-drawing-for-the-school-of-the-mfa-boston/> el 2 de febrero de 2018.

Scott, A. (2001-2007). *Glitch Series*, (fotografía). Recuperado de: https://www.google.es/search?q=ant+scott+glitch&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwifv5DahqDYAhVJVBQKHc1KD-Q0Q_AUICygC&biw=1788&bih=1029#imgrc=lltaEF7Xl18EwM el 23 de diciembre de 2017.

Schenepf, L. (sf.). *Zen for Tv de Nam June Paik*, (fotografía). Recuperado de: <https://www.arts.gov/photos/nam-june-paik-artist-who-invented-video-art> el 9 de julio de 17.

Sfmoma.org. (2013). *Erased de Kooning Drawing*, (fotografía). Recuperado de: https://www.sfmoma.org/artwork/98.298?gclid=Cj0KCQiAzMDTBRDDARIsABX4AWwHQ2YeowoZOGNT9zYY4Es-NcqSw6wozva5ggOwCN5MDtvl2qgdQBYaAvYrEALw_wcB el 30 de enero de 2018.

Shunk, H. y Kender, J. (1961). *Niki de Saint Phalle trabajando*, (fotografía). Recuperado de: <http://aaaaarte.com/noticia/2015/04/niki-de-saint-phalle-la-amazona-del-siglo-xx> el 4 de febrero de 2018.

Stephen, W. (2013). *Damien Hirst creating a spin painting*, (fotografía). Recuperado de: <http://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/lot.67.html/2013/contemporary-art-evening-auction-l13022> el 29 de noviembre de 2017.

Stockwell, S. (2013). *Sail Away*, (fotografía). Recuperado de: http://www.susanstockwell.co.uk/commissions_main.php?project_id=60 el 4 de febrero de 2018.

Supralimen.wordpress.com. (2011). *Break Down*, (fotografía). Recuperado de: <https://supralimen.wordpress.com/2011/01/19/excess-michael-landy-breakdown-200/> el 5 de febrero de 2018.

Telegraph.co.uk. (sf.). *Lying down game*, (fotografía). Recperado de: <http://www.telegraph.co.uk/news/picturegalleries/howaboutthat/5793939/The-lying-down-game-on-Facebook.html?image=8> el 4 de febrero de 2018.

Theredproject. (2016). *Print Wikipedia*, (fotografía). Recuperado de: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:PrintWikipedia-ASU-wallDetail-07.jpg> el 29 de julio de 2017.

Ufan, L. (1969/2015). *Relatum-Perception and Phenomenon*, (fotografía). Recuperado de: <http://art.busan.go.kr/spaceleeufan/eng/index.jsp> el 11 de diciembre de 2017.

Weiwei, A. y Eliasson, O. (2013). *Moon*, (captura de pantalla). Recuperado de: <https://moonmoonmoon.com/#sphere> el 4 de febrero de 2018.

White, S. (2012). *Beautiful, pop, spinning ice creamy, whirling, expanding painting*, (fotografía). Recuperado de: <http://damienhirst.com/beautiful-pop-spinning-ice-c> el 28 de noviembre de 2017.

Vernissage TV. (27 de marzo de 2008). *Art Machines Machine Art at Museum Tinguely part 2* (fotograma). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=S8g31wr8mLc> el 19 de noviembre de 2017.

Glosario de Autores

Ai Wei Wei.....	102-103	Mariana Pierantoni.....	81-82
Alexander Calder.....	89-91	Mary Flanagan.....	79-80
Allan McCollum.....	134, 141-147, 149	Michael Landy.....	109-114
André Kertész.....	58-59, 67, 71	Michael Mandiberg.....	134, 155-159
Andy Warhol.....	71, 134-140, 149-150, 157	Michelangelo Pistoletto.....	64-67, 106, 108
Angus Fairhurst.....	47	Miltos Manetas.....	48-50, 100
Ant Scott.....	78	Nam June Paik.....	38, 72-73
Barry LeVa.....	59, 67	Niki de Saint Phalle.....	107-18
Christiha Langdon.....	101-102	Olafur Eliasson.....	102-103
Damine Hirst.....	46-48	On Kawara.....	134, 165-173
Dirk Paesmans.....	74	Paolo Cirio.....	134, 159-162
Gary Clarkson.....	101-102	Piet Mondrian.....	42
Hans Arp.....	37	Richard Hamilton.....	54-58
Hans Haacke.....	91-93	Richard Long.....	134, 138-140
Ignacio Uriarte.....	134, 181-184	Robert Rauschenberg.....	85-88
Ignasi Aballí.....	82-84	Sherry Levine.....	134, 149-156
Jackson Pollock.....	38-52, 100	Sol LeWitt.....	92-96
Jean Tinguely.....	109-111	Susan Stockwell.....	98-99
Joan Heemskerck.....	74	Tim Knowles.....	50-52
Johny Rogers.....	75-77, 80-81	Walead Beshty.....	62-63, 67
Jorge Macchi.....	53, 66-67, 249-250	Willem de Kooning.....	85-88
Kanayama Akira.....	45-46	Wolfgang Laib.....	134, 177-180
Lee Ufan.....	61	Yoko Ono.....	96
Marcel Duchamp.....	38, 53-58, 63, 66-67, 72, 104-106, 114, 137, 149, 168		





