Dispositivos escultóricos como experiencia en transito

Marcos Martínez Reguera

Proyecto final del master artes visuales y multimedia, facultad de bellas artes, universidad politécnica de valencia, 2010-2011.

***Abstract* — El proyecto de investigación pretende ser un viaje o transito que vaya desde lo acontecido al objeto; se trata por tanto de crear dispositivos escultóricos surgidos a partir de una experiencia vivida concreta y acotada en tejidos sociales. Cercana a la estética relacional, se partirá de los campeonatos de futbol entre inmigrantes que tienen lugar en el parque del río Turia, para ir extrayendo formalizaciones escultóricas que actúen como dispositivos capaces de evidenciar contenidos propios a la experiencia.**

***Index terms* — Social factors, public relations, intersociety activities.**

I. TERMINOS GENERALES.

Comunidades, espacio público, archivo, dispositivos, narrativas, experiencias, intervención, interacción, activismo, crítica social.

II. INTRODUCCIÓN.

En su sentido más literal la escultura se comporta como pura superficie; como una piel que actúa como frontera infranqueable y distante de cualquier hecho acontecido. Su naturaleza se asemeja a la de un objeto idolatrado cuyo contenido es su forma. Más allá de este planteamiento, entender la escultura como dispositivo nos aleja de la visión de un objeto situado en el espacio alrededor del cual podemos movernos, y nos adentra en la idea de escultura como un recipiente cargado de contenido. En muchos sentidos podemos entender el dispositivo escultórico, como un "archivo" que "predetermina" un conocimiento capaz de englobar muchas posibilidades y proyecciones tangenciales. Actúa como lugar pudiendo expandirse más allá de un centro localizable, ampliando significados, y abriéndose a nuevos espacios.

Es el paso de lo acontecido al objeto lo que denomino transito; un espacio escultórico para la acción y la intervención, construido a partir de estrategias que consideren más el proceso, que el fin; que se distraiga más en la diferencia que en el todo y que contemple al espectador como parte de ese espacio.

El gran paradigma y reto que me planteo con este proyecto consiste en diseñar dispositivos escultóricos partiendo de una experiencia vivida en primera persona. Dicha experiencia me servirá de "motivo" o motor para generar procesos escultóricos. El contexto elegido del que parto para desarrollar la propuesta son los campeonatos de futbol, a nivel nacional, que tienen lugar en el parque del río Turia entre emigrantes, en su mayoría Latino Americanos. Este campeonato está plenamente organizado y tiene una duración anual, lo que me permite organizar la estrategia de trabajo y acumular información fácilmente. Además existe un centro donde este colectivo se reúne y planifica todo el campeonato al cual puedo acudir para realizar gran parte del trabajo de campo. La formalización final del proyecto pretende ser un dispositivo escultórico interactivo que actúe como una especie de archivo de la experiencia vivida.

Este proyecto entronca directamente con la denominada estética relacional, formulada por el crítico Nicolas Borriaud, según la cual, la obra artística se configura asumiendo el binomio arte-vida. Planteada como una de las formas de arte público, establece que la obra no puede prescindir de lo social para su formalización.

III. MOTIVACIONES.

Más que la escultura me interesan los procesos escultóricos, más que el espacio público me inclino hacía el tejido social, más que la obra, me estimula sus proyecciones tangenciales, y todo ello, con una pretensión comunicativa y crítica. Mi posición como artista, cada vez más, se centra en un "arte" en contacto directo con los otros, con lo público y lo social.

En cuanto a la elección del contexto elegido como experiencia, lo primero que me llamo la atención de los campeonatos de futbol entre inmigrantes, fue puramente estética. Los partidos tienen lugar en unos campos de tierra que al pisarlos levantan humaredas de polvo, algo que para mi, posee un fuerte carácter simbólico. El terreno es irregular y la pelota en muchas ocasiones sigue movimientos caóticos, creándose situaciones azarosas potenciadas en ocasiones por el mal juego de los participantes. Por otro lado, es interesante todos los diferentes niveles de significación que concurren y se solapan en el contexto del campeonato; además del juego, los partidos se convierten en una fiesta para las familias y todo ello en un entorno en el que el terreno de juego, el parque, y la ciudad, se entrecruzan. Todo ello, confiere a la experiencia una riqueza de interconexiones susceptibles de ser asimiladas para la conclusión formal del proyecto

IV. OBJETIVOS.

A. Objetivos generales.

adscrito

1. Desarrollar un trabajo teórico-práctico en torno al denominado arte social según planteamientos críticos y analíticos.
2. Contextualizar la investigación dentro del marco del master teniendo en cuenta las tecnologías y los sistemas multimedia.
3. Definir los límites y bordes que se dibujan en la relación arte-vida como posicionamiento artístico en el mundo contemporáneo.
4. Formalizar una obra con planteamientos escultóricos partiendo de una experiencia vivida.
5. Aprender a confeccionar, organizar y seleccionar sistemas complejos de ideas y conceptos con el fin de formalizar investigaciones artísticas.
6. Entender y analizar la tecnología como una herramienta para desarrollar nuevas preguntas.

Al definir se fijan las cosas, los límites de la relación arte-vida plantean relaciones cambiantes. Mejor observar o analizar las relaciones que definir

B. Objetivos específicos.

1. Creación de un archivo audiovisual de los campeonatos de futbol y su entorno como material base para la futura formalización de la obra.
2. Realizar diferentes ensayos escultóricos mientra se recopila material de archivo como parte de este
3. Interpretar y traducir toda la experiencia vivida hacia un dispositivo escultórico capaz de aunar la experiencia y la obra.
4. Adiestrarme en las herramientas (TIC) para futuros trabajos más ambiciosos en cuanto a capacidades personales.
5. Adiestrarme en cuanto a la capacidad comunicativa del arte para establecer nexos de unión entre la obra y el espectador.

V. CONTEXTUALIZACIÓN.

El marco teórico y práctico por el que deriva el proyecto entronca directamente con los espacios sociales. Las "situaciones construidas" que proclamaban la internacional situacionista pertenecen a este espacio, a pesar de Guy Debord que negaba en última instancia todo carácter artístico, y consideraba la superación del arte como una revolución de la vida cotidiana. La estética relacional, formulada por Nicolas Bourriaud afirma que el arte debía ser un estado de encuentro, donde se crean espacios libres, cuya duración y ritmo se contrapone al que impone la vida cotidiana, para favorecer un intercambio humano diferente al de las "zonas de comunicación" impuestas. El planteamiento es sencillo: cada obra es un modelo de un mundo viable. Encuentros, citas, manifestaciones, colaboraciones, juegos, fiestas y modos de relacionarse, representan hoy objetos estéticos susceptibles de ser estudiados como tales. Tras los 90, el problema ya no es desplazar los límites del arte, sino poner a prueba los límites de resistencia del arte dentro del campo social global. Así, las utopías sociales y la esperanza revolucionaria dejaron lugar a micro-utopías de lo cotidiano y estrategias miméticas. Mi papel entonces como artista consiste en insertarme en las relaciones para extraer las formas; de alguna manera se trataría de una deriva dentro del tejido social.

citar a Debord

citar

VI. METODOLOGÍA.

Antes de nada es necesario aclarar: dado que la experiencia vivida es anterior y necesaria para la formalización del proyecto, resulta apresurado hablar de resultados concretos en cuanto a la obra final. Dicho esto, la metodología a seguir se basa en sistemas cualitativos tales como observación, análisis y captación de datos e información. Parte del proyecto es muy intuitivo y se basa en el hecho de permanecer inmerso en la experiencia para "atrapar" casi al vuelo los focos de inspiración. Por ejemplo, la nube de polvo en suspensión que se levanta con el juego es interesante estética y conceptualmente.

A. diseño de investigación.

Las dos etapas diseñadas no se plantean como bloques estáticos sino que una y otra se solaparan en diferentes estados del proceso dependiendo de las necesidades

Etapa 1ª:Experiencia

- Se buscará referentes relacionados con trabajos artísticos en ámbito del espacio social; se contemplaran entre otras, aquellas propuestas que trabajen con el concepto de relato o narrativas.
- Búsqueda, asimilación y análisis de textos.
- Acercamiento y establecer primeros contactos con el colectivo y determinar aquellas personas que tuvieran un peso como organizadores especificos
- Captación de material referente al origen e historia del campeonato, organización, momento actual, intenciones etc.
- Crear una red de contactos y entrevistas periódicas para ampliar información.
- Confeccionar simultáneamente un blog físico o libro como diario de la experiencia, y otro digital para centralizar toda la información obtenida.
- Creación de un archivo Web a partir de toda la información acumulada.
- En esta fase ya se empezarán a tomar referencias y posibles ideas para formalizar el dispositivo escultórico. Se elaboraran pequeños ensayos formales. Esta fase empieza a solaparse y confundirse con la segunda etapa, más centrada en pieza formal.

Etapa 2ª:

- Principalmente se tratará de formalizar una pieza que actúe como dispositivo escultórico.
- Dicha pieza deberá plantearse interactiva.
- Diseño de un interface actractivo que potencie la comunicación y el conocimiento compartido.
- No se descartará la participación de todas las colaboraciones establecidas en la etapa1ª, e incluso, no se descarta la posibilidad de una formalización con planteamientos performances.

B. Materiales empleados.

- Gestor bibliográfico, zotero, para organizar toda la documentación consultada.
- Fichas de recuerdo y de citas.
- Mapas conceptuales.
- Diario de campo para ideas, reflexiones, dibujos.
- Material visual, fotográfico y video con el fin de confeccionar el archivo.
- Grabaciones sonoras y entrevistas para archivo.
- Blog de curso que actúa también como diario donde centralizar la información.
- Web de proyecto.

C. Cronología.

Como ya se ha explicado anteriormente, las diferentes etapas y fases del proyecto no discurren de forma estanca sino que pueden solaparse unas con otras si es necesario.

Diciembre-Enero:

- Búsqueda bibliográfica y de referentes conceptuales.
- Primeros contactos con los colectivos de inmigrantes.

Enero-Abril:

- Permanencia de contactos y colaboraciones.
- Acumulación de información para elaborar un archivo de proyecto.
- Análisis de la información y primeros ensayos escultóricos.

Abril-mayo:

- Sigue el análisis de información y ensayos.
- Se debe empezar a gestar una formalización concreta.

Mayo-junio:

- Definir claramente el dispositivo escultórico y las necesidades para su realización.
- Se empieza a esquematizar la tesis escrita.

Junio-Julio:

- Proyecto en fase de pre-formalización; se conocen todas las limitaciones y se tiene una noción real de todo el proyecto.
- Tesis redactada o en fase final.

Agosto:

- Formalización del proyecto.

VII. REFERENTES.

[1] Dora García.
http://www.doragarcia.net
[2] Aula abierta.
[3] proyectos idensitat.
[4] transductores
http://transductores.net/
[5]Ritkrit Tiravanija
[6] Liam Gillick
[7] Dominique Gonzalez-Foerster
[8] Pierre Huyge
[9] Philippe Parremo

VIII. BIBLIOGRAFIA.

[1] DELEUZE, G., "¿Qué es un dispositivo?" en VV.AA., *Michel Foucault Filósofo*, Gedisa, Barcelona, 1990, p. 155.
[2] MARC AUGÉ, *Hacía una antropología de los mundos contemporáneos*, Gedisa, Barcelona.
[3] *La guerra de los sueños,* Gedisa, Barcelona.
[4] *El tiempo en ruinas*, Gedisa, Barcelona.
[5] *Por una antropología de la movilidad,* Gedisa, Barcelona.
[6]NICOLAS BOURRIAUD, *Postproducción,* Adriana Hidalgo, Córdoba,2004
[7] *Estética relacional,* Adriana Hidalgo, Córdoba, 2006.
[8] *Radicante,* Adriana Hidalgo, Córdoba, 2009.

Mira también:

- Bonami, Francesco y Marti Peran, *Rirkrit Tiravanija*, Barcelona: Fundación Caixa de Pensiones, 1999
- Kester, Grant, *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art,* Berkeley, CA, EEUU: University of California Press, 2004
[Está en la Biblioteca ETSI del Diseño UPV signatura 0-30/123P]
- Kwon, Miwon, *One Place after Another: Site-specific Art and Locational Identity*, Cambridge, MA, EEUU: MIT Press, 2002
[Biblioteca Facultad de Bellas Artes -- sig. 0-27/1203A]
- Wallis, Brian, *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación,* Madrid: Akal, 2001
[debe estar en la biblioteca del master y en Biblioteca Central UPV - sig. 0-30/3505B y 0-30/1428B]