

Trabajo de Fin de Grado

Dailos Báez Marrero

Grado en Bellas Artes (transdisciplinares)

Concepción Lourdes Florido Santana/ Manuel Drago Díaz Alemán

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	(4)
DEL CUBO AL PHOTOCALL	(8)
CROMA Y DELITO	(28)
(CIBER)ESPACIO EXPOSITIVO	(34)
CONCLUSIÓN	(50)
BIBLIOGRAFÍA	(52)

INTRODUCCIÓN

Solemos entender la subjetividad como algo individual, personal, no objetivo, pero en realidad es un dispositivo social, sujeto a condiciones de la sensibilidad además de un conjunto articulado de factores económicos y culturales. No se es sujeto, se está sujeto a un ecosistema social, un ecosistema al que los individuos se agarran para reconocerse y ser reconocidos.

Hay que desplegar la subjetividad y percibirla como el espacio que desborda al individuo donde éste articula su intimidad, sus inclinaciones y dependencias. Debe operar con todo este entramado de condiciones que construyen el aparato social.

Dos de esas condiciones son el espacio y el tiempo. Ambas operan de diferente forma y mutan constantemente. En la postmodernidad, el espacio se deslocaliza, no existe territorio que cree identidad y por lo tanto no hay lugares donde crear comunidad.

La acción de ubicar pasa a formar parte de las cualidades del tiempo. El muro virtual de las pantallas deslocaliza el espacio, pero ubica el tiempo. Las historias de Instagram sustituyen al relato y cada instante sustituye a otro en un espacio de relación entre el dónde estamos y el dónde estaremos, que se suceden incansablemente, de manera que parece que no acabará nunca.

El arte no está exento de este ecosistema social y las características que lo rigen. El arte hoy no busca Arcadias sino modos de vida, espacios para existencias densas y sostenibles. El mundo ha devenido en imagen y el arte debe acoplarse para crear un paisaje social, un telón de fondo, un ecosistema en donde los sujetos puedan desarrollarse. Planteando de esta forma, un juego rápido y cambiante entre fondo y figura, dejando lugar únicamente a una arquitectura efímera y replicante en un tiempo único y persistente.

¿Cómo afecta esto al espacio del arte? Bien, hasta los años setenta, los espacios dedicados a exponer se denominaban galerías. Una galería se define como un espacio arquitectónico sin función específica, que sirve de espacio entre estancias. Este espacio comienza a ser una zona de encuentro donde exhibir arte.



1. Derecha: "Escenario 1.1". Fotografía de instalación

2. Página siguiente: "Escenario 1.5". Fotografía de instalación



DEL CUBO AL PHOTOCALL

El desarrollo hacia un espacio neutro de muros blancos, sin ventanas y de luz artificial fue de manera progresiva y no homogénea. No es hasta finales de los sesenta, cuando Daniel Buren escribe un texto que es publicado con el nombre “Función de la arquitectura”, donde deja entrever la idea de cubo blanco. El término como tal, es acuñado por Brian O’Doherty en un artículo llamado “El contexto como contenido”. La implantación del cubo blanco fue gradual y no culmina hasta los años setenta, momento en el que empieza a cuestionarse a nivel teórico práctico.

Algunos artistas como Daniel Buren pensaban que el lugar de la producción debía coincidir con el lugar de la exposición, borrando los límites entre obra, espacio y exposición. El cubo blanco pierde su lugar físico, y se convierte, poco a poco, en una alegoría. La obra, la galería y la exposición dejan de estar aisladas. Las características físicas del cubo blanco dejan de ser importantes. Surge el término site-specific como oposición a la idea del white cube. El concepto de site-specific se refiere al trabajo artístico que es pensado en una localización en particular, creando de esta forma una relación única entre obra y espacio. La pieza no puede moverse del sitio específico sin perder parte o todo su significado. Esto nos empuja a pensar la pieza de manera temporal, como si su posicionamiento en ese espacio fuera una casualidad

pensada que en algún momento dejará de coincidir con el que mira.

El sujeto postmoderno experimenta el espacio-tiempo de manera abstracta, por tanto, el espacio artístico sufre las mismas consecuencias; debe evolucionar, convertirse en espacios relacionables y autónomos en un corto periodo de tiempo, buscar el equilibrio momentáneo en la inestabilidad más absoluta. Desplegarse y volver a plegarse de inmediato, algo puntual, momentáneo. Crear un espacio de relación, un aquí.

Como una ironía con respecto al cubo blanco, los planos niveos se despliegan en el paisaje, pero este espacio no es hermético a pesar de crear un corte en donde está localizado. Se trata de un teatro, un telón sólido que está expuesto y cuya construcción recuerda más a un photocal que a un cubo blanco. El espacio actuando como un photocal permite que éste se deslocalice y reduzca la temporalidad a la actualidad. Las instalaciones funcionan como maquetas de escala real que acotan nuestro campo de visión enmarcando nuestra posición en el mundo. Un espacio diédrico que actúa como un *glitch* en el paisaje colocado como opuesto del mismo. Por un lado, esta el paisaje que simboliza lo real, lo seguro y lo estable, en definitiva, la idea de un lugar dónde nos identificamos y por otro lado los planos que se abren en este

paisaje y simbolizan lo contrario, el vacío absoluto de referentes y raíces. Un teatro minimalista donde pasa todo y nada a la vez.

De esta forma se crea un juego de límites en la escena, las maquetas son el límite metafórico y por mucho que queramos salir de ese límite estamos encerrados en él y no nos queda otra que construir, destruir y reconstruir dentro del escenario postmoderno.

3. Derecha: “Escenario 1.2”. Detalle fotográfico de instalación.
4. Página siguiente: “Escenario 1.3”. Fotografía de instalación.





¿Qué colocar en un escenario?



¿Un cuadro o una peana cuando no existe referente ni relato?

El sujeto postmoderno es aquel que carece de certezas. La idea de progreso y positivismo por cambiar el mundo que existía en la modernidad, desaparece. Las personas en la postmodernidad están en continua construcción.

Lo más que se diseña hoy día es la imagen pública, cada persona debe construir una imagen de sí mismo, cada uno se transforma en su propio referente promocionándose ante los demás. Groys (2014) dijo “Estamos condenados a ser nuestros propios diseñadores”. El sujeto postmoderno debe practicar el autodiseño, diseñamos nuestra propia carne, el cuerpo ha sustituido al alma como recurso de felicidad tal y como apuntaba Baudrillard (2009). El cuerpo es un producto, y como todo producto necesita revisiones, transformaciones, siempre inacabado, incitándonos a cambiarlo constantemente. El cuerpo es la relación que tenemos con los demás, es una representación de nosotros mismos.

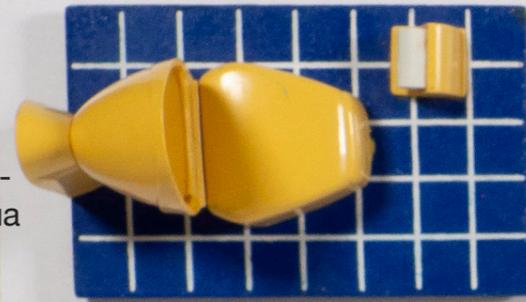
Por tanto, los únicos personajes que pueden aparecer en estos planos de espacios postmodernos, son híbridos, figuras que mezclan cosas de aquí y de allá, objetos contruidos como un collage que muestra pedacitos de la supuesta realidad en la que vivimos, caras blandas, que no rostros, que se pueden modificar y replicar con un chasquido de dedos. Un ecosistema de subjetividad monstruosa que juega entre objetos que recuerdan a una cotidianidad que nunca existió.

Este sujeto postmoderno se diseña como imagen. Antes, las personas se definían en su historia a través de la memoria y en la narrativa de su alrededor, pero esto desaparece. A falta de un punto de referencia tenemos que reconstruirnos a partir de agenciamientos. Nos formamos a partir de los nuevos espacios virtuales, nos movemos en red, nos hemos convertido en un nuevo tipo de nómada que va saltando de red en red con el fin de encontrar un espacio en el que sentirse representado y construirse como sujeto. Entra en juego por tanto la virtualidad como nuevo modo de reconstrucción.

5. Página anterior: “Escenario 1,4” Fotografía de instalación.

6. Derecha: “Maqueta 1.4”. Detalle fotográfico de la pieza.

7. Página siguiente, izquierda: “Maqueta 1.1” Fotografía de la pieza.







8. Página anterior, derecha: "Maqueta 1.2". Detalle fotográfico de la pieza.

9. Arriba: Detalle fotográfico de la instalación realizada en la exposición "Investigación Artística, Imaginarios de síntesis: ¿de dónde son los nativos digitales?". Antiguo Convento de Santo Domingo de Guzman, San Cristóbal de la Laguna (2019).



10. Página anterior, derecha: "Maqueta 1.3". Fotografía de la pieza.

11. Derecha: "Maqueta 1.5". Fotografía de la pieza.

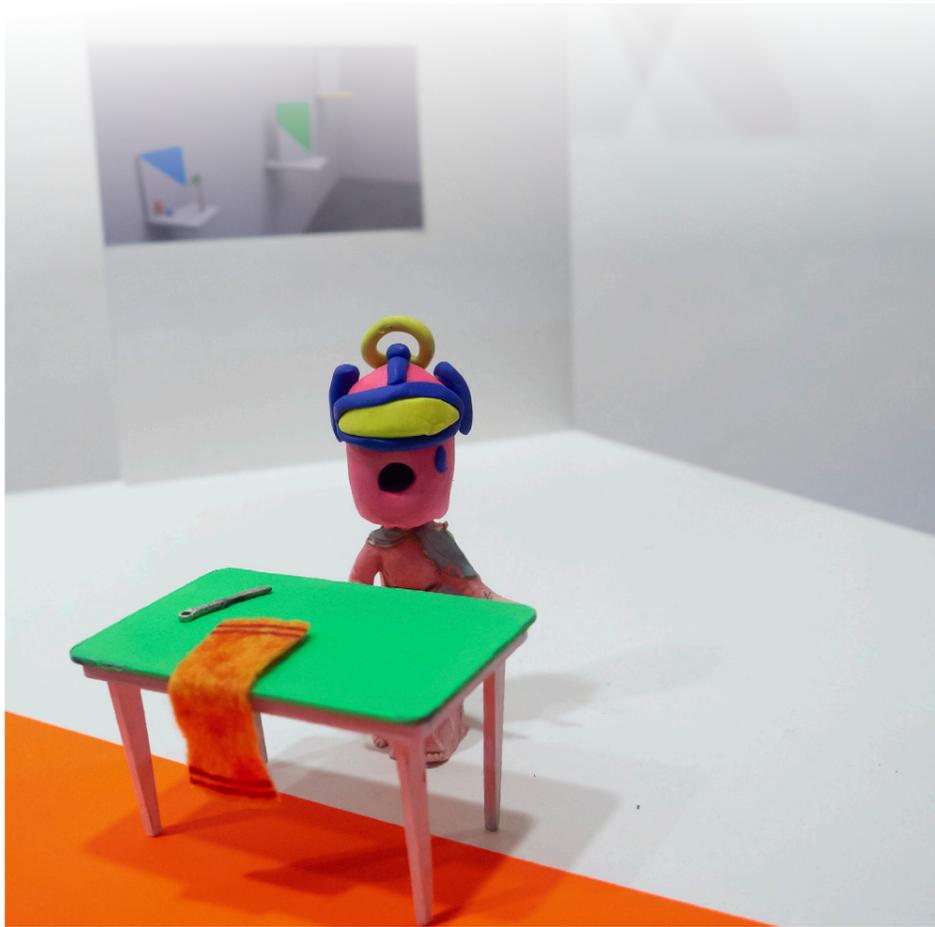
12. Arriba: Detalle fotográfico de la instalación realizada en la exposición "Investigación Artística, Imaginarios de síntesis: ¿de dónde son los nativos digitales?". Antiguo Convento de Santo Domingo de Guzman, San Cristóbal de la Laguna (2019).





13. Página anterior: Fotografía de instalacion de las piezas.

14. Arriba: Detalle fotográfico de la instalacion realizada en la exposicion "Investigación Artística, Imaginarios de sintesis: ¿de dónde son los nativos digitales?". Antiguo Convento de Santo Domingo de Guzman, San Cristóbal de la Laguna (2019).



15. Página anterior, derecha. Arriba. Derecha: Detalles fotográficos de la instalación realizada en la exposición "Investigación Artística, Imaginarios de síntesis: ¿de dónde son los nativos digitales?". Antiguo Convento de Santo Domingo de Guzman, San Cristóbal de la Laguna (2019).

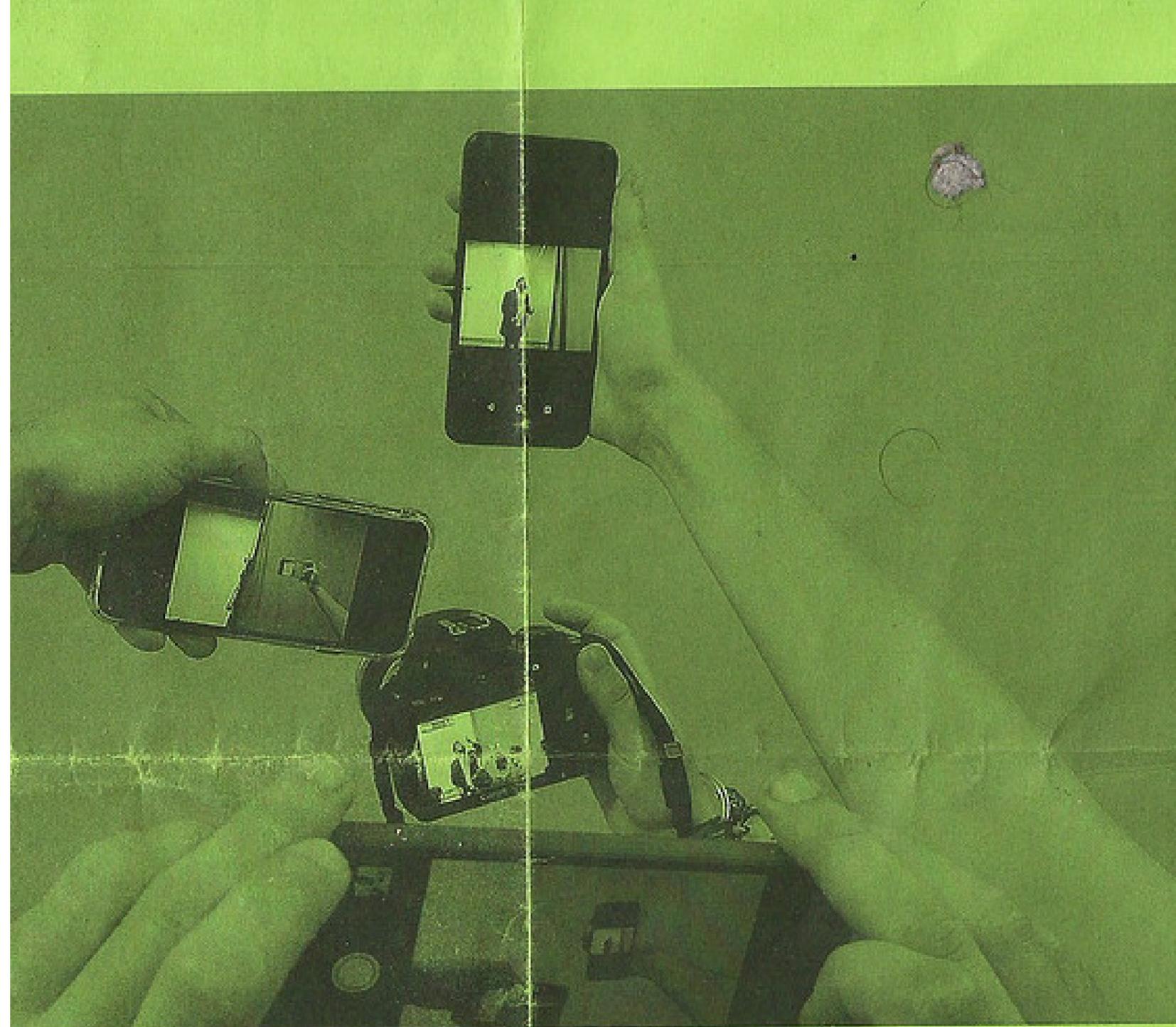
CROMA Y DELITO

Croma y delito parte de una propuesta a fin de reflexionar acerca de cómo el espacio configura un dispositivo donde el croma funciona como una palabra baúl, en la que ésta no solo tiene un significado autorreferencial.

El circuito compuesto por las diferentes instalaciones genera un flujo de diálogo que desborda el terreno físico hacia el virtual y expande el ámbito expositivo. Croma y Delito se dilata así no sólo espacialmente, sino también temporalmente, a través de diferentes ateneos.

Croma y Delito surge como un proyecto en grupo a raíz de una discusión sobre el espacio expositivo en la actualidad.

En la instalación, el croma funciona como un marco, un espacio que corta la sala y crea un lugar nuevo, pero a diferencia de las maquetas alzadas en el paisaje, este espacio actúa como un comodín creando varios "aquí" en un lugar físico determinado y en un tiempo presente. El croma juega a ser pantalla en esta instalación ocupando un espacio físico único delimitado y creando a su vez espacios virtuales infinitos. El espacio físico pasa a convertirse en realidad virtual. La proyección en la pared muestra a tiempo real, las modificaciones que sufre el sujeto dentro de este espacio, nos muestra un entorno cambiante y unos sujetos que luchan por encajar en un paisaje difuso, utilizando como herramienta las redes sociales.



CROMA Y DELITO

09 NOV
07 DIC

Croma y Delito parte de una propuesta a fin de reflexionar acerca de cómo el espacio configura un dispositivo donde el croma funciona como una palabra baúl, en la que ésta, no solo tiene un significado autorreferencial.

El circuito compuesto por las diferentes instalaciones genera un flujo de diálogo que desborda el terreno físico hacia el virtual y expande el ámbito expositivo. Croma y Delito se dilata así no sólo espacialmente, sino también temporalmente, a través de diferentes ateneos.

**14 NOV Crisis del modernismo
(y la experiencia del consenso): agonismo político,
giro social, conocimiento vernáculo y espacio
discursivo. Ramón Salas.**

17:30h - 19:00h

**16 NOV Diálogo sobre el texto de Peter Osborne:
"El arte más allá de la estética".**

15:30h - 17:30h

19 NOV Performance J. Krissis.

18h - 20h

**28 NOV Escenarios para el
régimen estético del exceso: relación e interacción.**

17:30h - 19:00h

**30 NOV Diálogo sobre el texto de Allan Sekula:
"Desmantelar la modernidad, reinventar el
documental. Notas sobre la política de
la representación".**

15:30h - 17:30h

**03 DIC Diálogo sobre los límites del espacio
expositivo en el contexto digital.**

18h - 20h

@cromaydelito

Sara Garsía, Eduardo VD, Sofía Alemán
Serge Arzoumanian, Cristina M,
Dailos Báez, Inés García, Yoel Díaz,
J. Krissis, Carla Marzán, Diego Cruz,
Candela González, Victor Reyes, Rocío
Nosella, Liz Martín, Stephanie Blas,
Olalla Hidalgo

Inauguración:

9 NOV 20:00h - 22:30h

Ateneo de La Laguna

09 NOV 18

07 DIC 18

Horario: LUN - VIER

10:30h - 14:00h /

17:30h - 21:30h

Ateneo de La Laguna
Plaza de la Catedral, 3
San Cristóbal de La Laguna





16. Página anterior: Cártel de la exposición "Croma y Delito" realizada en el Ateneo, San Cristóbal de la Laguna (2019).
17. Arriba: Instalacion realizada en la exposición "Croma y Delito" realizada en el Ateneo, San Cristóbal de la Laguna (2019).

(CIBER) ESPACIO

EXPOSITIVO

El término virtual procede del latín virtus, es decir, la fuerza o virtud que posee la capacidad de producir un efecto, aunque no lo produzca en el presente. De este carácter de virtus procede el significado de virtual: como tácito o implícito y también su comprensión como existencia aparente e imaginaria frente a existencia real. Desde este punto de vista, la virtualidad parte de la discusión filosófica, por tanto, no es un término perteneciente al campo de la informática y la tecnología, sino que surge a partir de la eterna discusión de lo material (real) y lo ideal (virtual).

El hombre siempre ha producido virtud, de hecho, se puede decir que no hay verdaderamente ser humano hasta que no crea virtud, entendiéndola como pensamiento abstracto. En la actualidad la virtualidad está presente en todos los sujetos. Si a eso sumamos, ahora sí, que tecnología y ciberespacio hoy en día van de la mano, podemos afirmar que todos vivimos la virtualidad de forma cotidiana. A pesar de la brecha digital, cada vez más sujetos se suman a los usos de la tecnología y cada vez más la vida se estructura a partir de bases virtuales. El ciberespacio ha redefinido el mundo convirtiéndose en una nueva forma de presencia real, el discurso platónico de lo “real” versus “virtual” ya no tiene sentido en la postmodernidad.

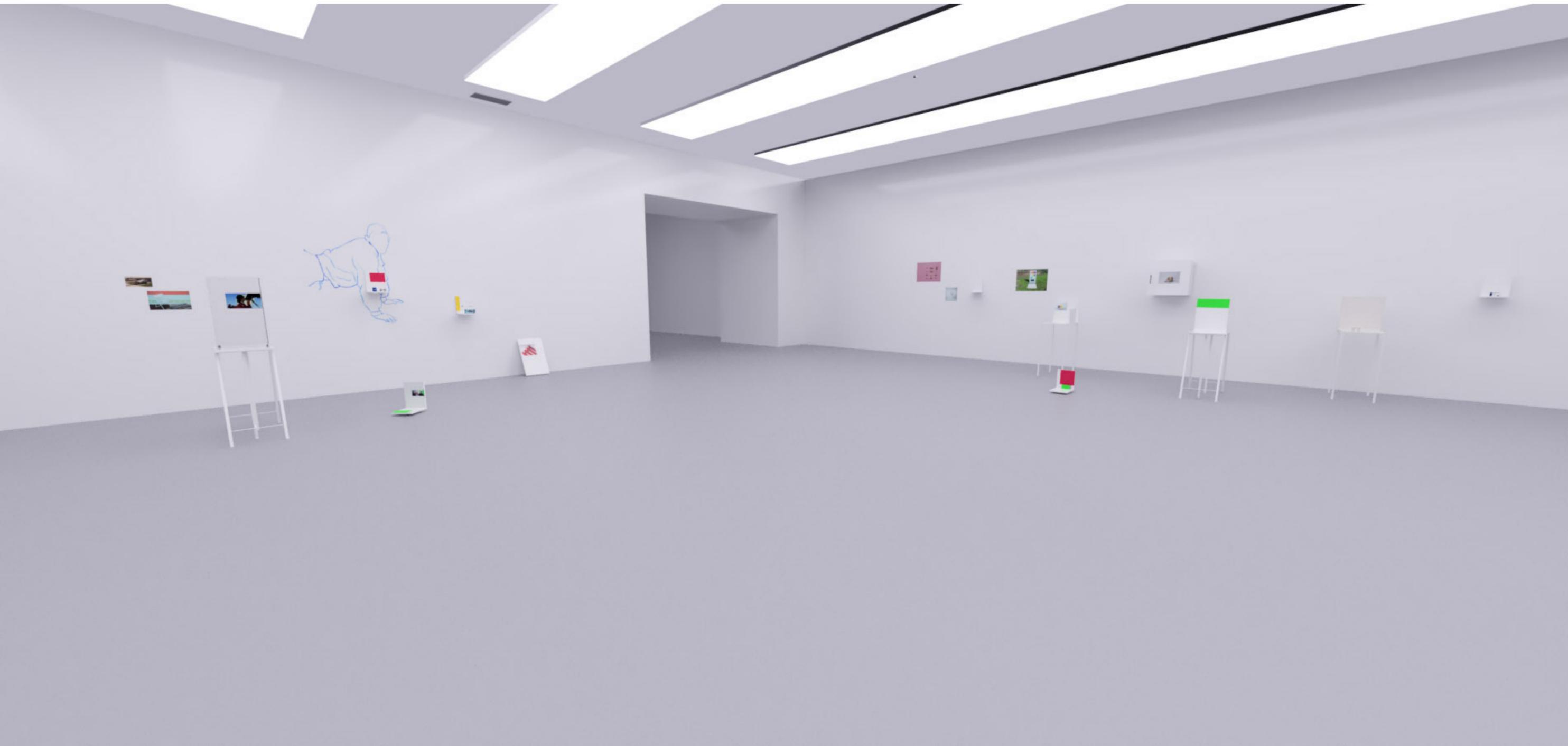
Remedios Zafra explica en su libro “Un cuarto propio conectado”, que la ecuación espacio-tiempo neutraliza al espacio, no existe la distancia entre el lugar de recepción y los receptores. Solo existen “Aquí” momentáneos y perecederos (adjetivos propios del tiempo).

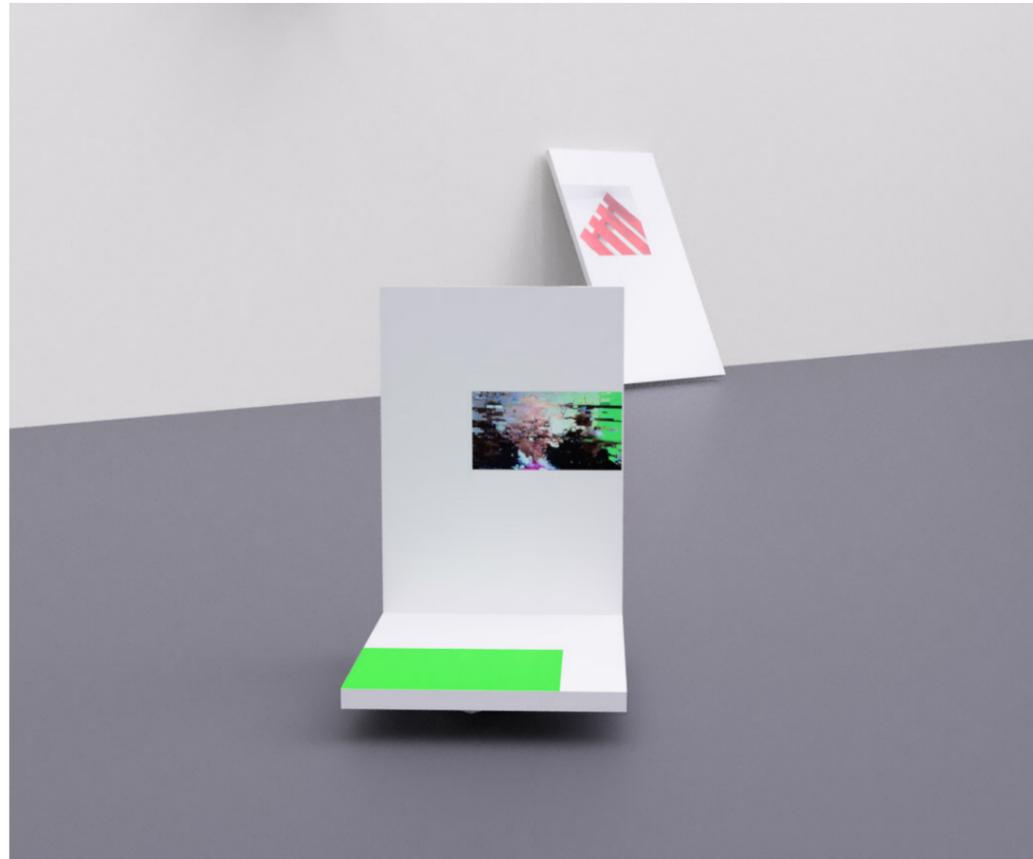
La red (ciber) es partícipe de este “robo” de características cuando convirtió a la pantalla en espejo, en ventana, en pizarra, etc. Transformándonos en productores y distribuidores de ideas digitalizadas y minimizando el tiempo a cero en el que conocemos lo que está sucediendo. Con internet se rompe la frontera espacio/tiempo y surgen nuevas formas de relación del sujeto con su entorno. Un entorno que permite, por ejemplo, entablar comunicación en tiempo real con una persona de otro continente. Esto significa que la difusión de cualquier mensaje no tiene límites, salvo las propias limitaciones técnicas de la red.



18. Arriba: Render, detalle de instalacion virtual

19. Página siguiente: Render, instalacion virtual “(ciber)exposición”.





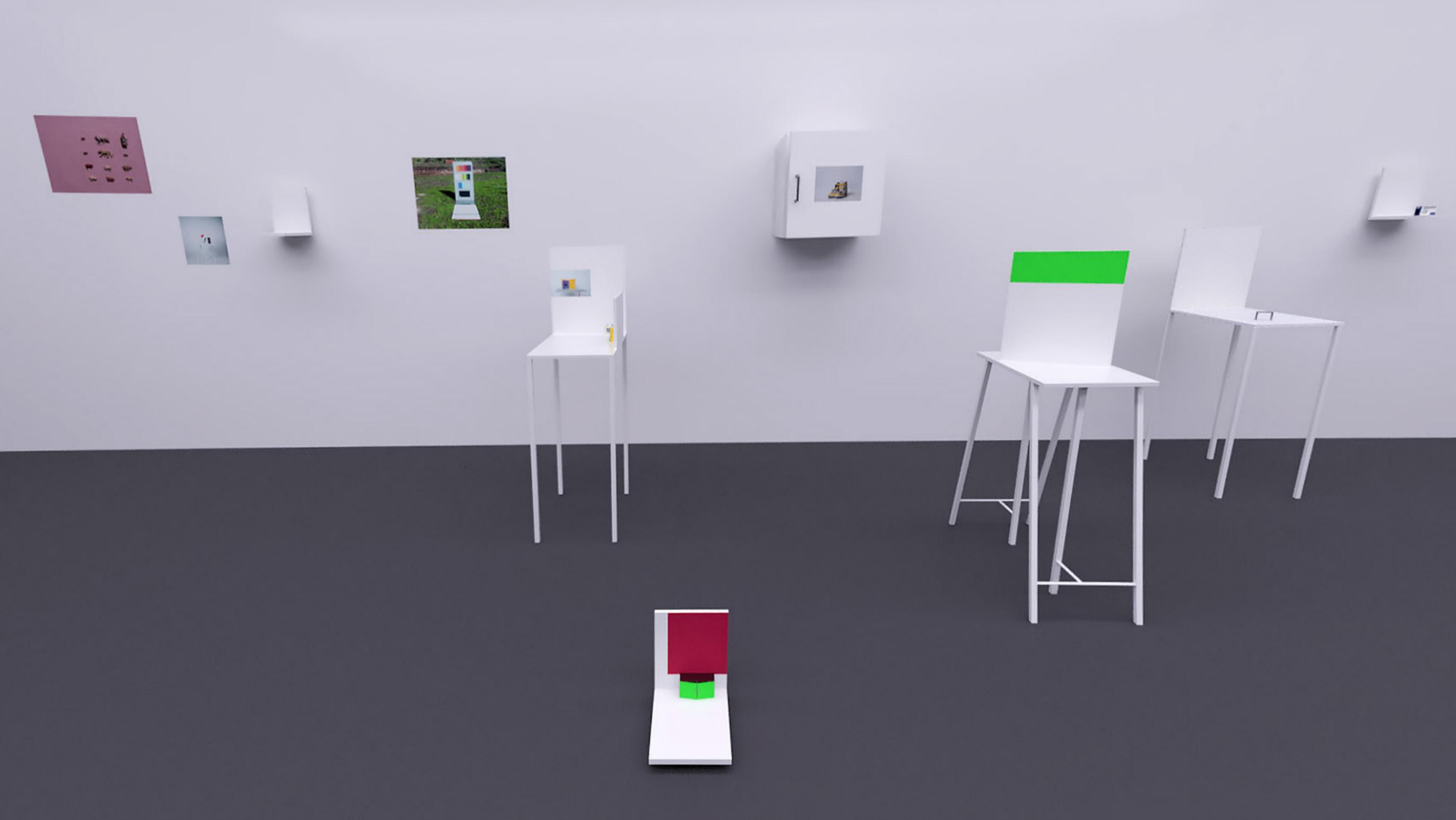
20. Arriba: Render, detalle de instalacion virtual
 21. Página siguiente: Render, detalle de instalacion virtual

La pantalla por tanto se convierte en un espacio de perímetro concreto (pulgadas) pero de límites cambiantes y difusos, de lugares prácticamente infinitos, reproducibles e intercambiables. Una visualización geográfica que nos permite superar en detalle lo que la realidad nos muestra, añadiendo una perspectiva nueva de las cosas.

La realidad potencial, al igual que hizo la fotografía con la imagen bidimensional y el cine con la imagen en movimiento, revoluciona la manera de mirar la realidad, de experimentarla y de relacionarnos con ella. En el marco de lo virtual, el cuerpo se encuentra con nuevos espacios de proyección, como Sherry Turkle ha señalado en su libro “La vida en la pantalla, la construcción de la identidad en la era del internet”. La virtualidad nos permite el encuentro con un mundo que restituye la fluidez y la multiplicidad del ser, algo similar al espacio de la creación, o los espacios que el arte abre.

“Cuando una persona, una colectividad, un acto, una información se virtualizan, se colocan «fuera de ahí», se desterritorializan. Una especie de desconexión los separa del espacio físico o geográfico ordinario y de la temporalidad del reloj y del calendario.”
 (Lévy, P. 1999)

El arte busca actualmente un modus vivendi, espacios de relación donde se pretende que los sujetos se desarrollen. Actualmente, la virtualización afecta a todos los ámbitos en los que los sujetos nos movemos; la pantalla se ha convertido en un espejo que traga nuestro cuerpo y lo expulsa en imágenes, reflejando un avatar tecnológico. El sujeto desaparece para sí mismo para reencontrarse en una simulación. Un ejemplo claro de esto son los móviles que permiten crear presencia corporal bajo la ausencia del cuerpo. Un poco la manera del discurso cinematográfico de Davis Cronenberg cuando hace referencia a la realidad Videodrómica en su película Videodrome. La virtualidad como estructura tecnológica lleva intrínseca esta contradicción entre presencia y ausencia, pero esto no quiere decir que lo virtual sea mentira o una falsedad.





La virtualidad de ninguna manera es la contraparte de la realidad. Baudrillard menciona que la perfección técnica en la realización degrada a lo virtual a una mera copia fidedigna de la realidad, pierde su capacidad ilusoria. El espacio de la interpretación desaparece a fuerza de querer reproducir. El ciberespacio se presenta hoy día como una nueva interacción con la realidad a todos los niveles. Virtual-informático-tecnológico son parte de nuestra forma de vida, estamos conectados a la red, vivimos en la red y circulamos por ella. La pantalla se ha minimizado y se ha vuelto portátil para convertirse en una extensión de nuestra mano transformándonos en avatares digitales y manteniendo la comunicación constante con la realidad potencial.

“Estamos siendo absorbidos por un nuevo cuerpo, un nuevo conocimiento y un nuevo sentido, de cómo podríamos vivir en un inter-espacio entre el mundo virtual y el real.” (Baigorri, L., & Cilleruelo, L. 2006)

En este proyecto desaparece por completo la referencia al espacio y al cuerpo físico. Una exposición sin horarios ni aforos, que cuenta con todas las características que surgen en la postmodernidad. La obra que aparece hace alusión a los escenarios diédricos que cortaban el paisaje, pero aquí, el paisaje que les rodea también es un espacio virtual, los límites se han superado.

Espacio y obra se sustentan en la reproducibilidad, la simultaneidad y el cambio.

El límite es nuestra pantalla, que actúa como un marco portátil o una ventana a este macro espacio expositivo. Al igual que el cubo blanco que desapareció para convertirse en una alegoría, el espacio del arte (museo, galería, estudio, o incluso, happening) debe cruzar al umbral de la virtualidad creando lugares efímeros que sean acordes al momento postmoderno en el que nos encontramos.



22. Página anterior: Render, detalle de instalacion virtual
23. Derecha: : Render, detalle de instalacion virtual
24. Página siguiente: Render, detalle de instalacion virtual





Safe and Sound
Safe and Sound
Safe and Sound

CONCLUSIÓN



La abstracción surge cuando nos alejamos de lo concreto, cuando nos distanciamos del “aquí”.

El dispositivo social camina hacia la abstracción, es la principal característica de lo post-moderno.

Mi trabajo es una reflexión sobre el espacio que ocupa el sujeto actual y cómo influye esto al propio espacio del arte. Aunque está planteado de forma lineal, este camino de lo real a lo tácito, es en realidad un camino ramificado que tiene mucho que ver con mi propio proceso creativo. En mi proyecto las maquetas se desmaterializan, actuando de esta forma no solo como pieza artística instalada en el espacio, sino que se convierten en la idea de pieza artística en sí misma, a modo de autorreferencia.

Vivimos en la actualización constante del espacio, el tiempo y el cuerpo. La virtualidad contemporánea, se vive a tal ritmo que expulsa a los sujetos que no pueden seguir esta velocidad, como la famosa casa del film “Una Semana”, dónde Keaton queda relegado de su propio hogar.

El arte por tanto debería participar activamente en la dinámica de la virtualización. Nos enfrentamos a la desterritorialización, a las turbulencias y a la obsolescencia constante. Por ello me parece importante que el arte se acompañe al ritmo postmoderno y reflexione utilizando a su favor un posible espacio donde los sujetos puedan mantener el micro equilibrio, el virtual.

25. Página anterior: Render, detalle de instalación virtual

26. Arriba: Caja de transporte construida para las diferentes piezas instaladas en la exposición “Investigación Artística, Imaginarios de síntesis: ¿de dónde son los nativos digitales?”. Antiguo Convento de Santo Domingo de Guzman, San Cristóbal de la Laguna (2019).

BIBLIOGRAFÍA

- Baigorri, L., & Cilleruelo, L. (2006). Net-Art. Prácticas estéticas y políticas en la Red. Barcelona, España: Brumaria.
- Baudrillard, J., & Bixio, A. (2009). La sociedad de consumo: Sus mitos, sus estructuras. Madrid, España: Siglo XXI de España Editores, S.A..
- Bauman, Z., & Rosenberg, M. A. J. (2012). Vida de consumo. México D.F, México: Fondo de Cultura Económica.
- Bustamante, A. (2010). Los pliegues del sujeto: una lectura de Fernando Pessoa. Madrid, España: Biblioteca Nueva.
- Cenci, W. (2012). Baudrillard y el cuerpo. Metamorfosis, metafísica y simulación. Buenos Aires, Argentina: Jorge Baudino Ediciones.
- Debord, G., & Pardo, J. L. (2002). La sociedad del espectáculo. Valencia, España: Pre-Textos.
- Groys, B. (2014). Volverse público: Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.
- Guasch, A. M., Oliva, A. B., & Palma, C. (2000). Los manifiestos del arte posmoderno. Madrid, España: Ediciones Akal.
- Han, B. C. (2013). La sociedad de la transparencia. Barcelona, España: Herder Editorial.
- Han, B. C., & Bergés, A. (2014). Psicopolítica: neoliberalismo y nuevas técnicas de poder. Barcelona, España: Herder.
- Lévy, P. (1999). Qu'est-ce que le virtuel?. Barcelona, Buenos aires, España, Argentina: Paidós.
- Sibilia, P. (2008). La intimidad como espectáculo. Buenos aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Turkle, S. (1997). La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Zafra, R. (2010). Un cuarto propio conectado: (ciber)espacio y (auto)gestión del yo. Madrid, España: Fórcola.
- Zizek, S. (2017, 30 abril). [Documental] La Realidad de lo Virtual, Slavoj Zizek (Subtítulos en español) [Archivo de vídeo]. Recuperado 26 junio, 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=DCukiHt3-r4>

Título: Location is not available
Autor: Dailos Julián Báez Marrero
Grado: Bellas Artes (2019)