

Aris Spentsas
Mg. Sc.*

Artista - estudiante de doctorado en Arte: Producción e Investigación
Universidad Politécnica de Valencia
Correo electrónico: aris.spentsas@gmail.com

Situación y diálogo

Dialogue In The Making

RESUMEN

El artículo reúne los resultados de un trabajo realizado durante un año, sobre la ecuación trascendente de 4 variables: cultura + educación + arte - coste = 0, para hablar de situaciones construidas y el diálogo, visto como un proceso creativo. La propuesta participativa fue desarrollada en dos partes y acercó a varios colectivos de la isla de Mallorca, relacionados con la cultura y la educación, para compartir ideas. La propuesta invitaba a entrar en el proceso creativo, experimentar las características y construir una metodología que reflejaba lo colectivo y lo individual a la vez, además de comprobar posteriormente este mismo proceso y sus resultados.

Palabras clave: Participación contratada, Proceso creativo, Sensibilidad, Situación construida, Subjetividad colectiva.

ABSTRACT

The analysis of the effort to solve this Transcendental Equation of 4 Variables: culture + education + art - cost = 0, bring out thoughts on constructed situations and the practice of dialogue, understood as a creative process. This participatory project was developed in two parts, putting together various collectives of Mallorca Island, interesting in culture and education, to share ideas in a different ways. The proposition encouraged participants to enter the creative process and experiment within its characteristics in order to build a methodology that exposes collective and individual experience at a time. Furthermore part 2 required a feedback over it and its results.

Keywords: Collective experience, Constructed Situation, Contracted participation, Creative Process, Sensibility.

*ARIS SPENTSAS • Obtuvo (2013) el Master en Producción Artística por la UPV presentando Time Specific Sculpture. Está licenciado en el 2006 en Administración Industrial por la Universidad de Pireos en Atenas. Ha participado en el congreso Internacional de Arte y Participación (UPV) con la ponencia Arte - Objeto = Imagen y en las III Jornadas de Creación Escénica Contemporánea (CSIC-CETAE) con la ponencia Mesa Redonda para Artistas.

El 2013 escribió el artículo, Encontrar para Encontrarse, para la publicación Manual de Emergencia Para Prácticas Escénicas, editado por Oscar Cornago y la editorial Continta me tienes. El 2011-12 realizó una estancia de investigación en Concordia University, Montreal, bajo la supervisión de Adrew Dutkewych, en MFA Sculpture Studios junto con Rosana Sánchez Rufete y bajo el título *The urban land scape through sculpture and other media*.

Addaya Centre d'Art Contemporani y el artista Aris Spentsas, invitan a un grupo de personas de la isla de Mallorca interesadas en resolver el siguiente problema:

Suponemos que en una sociedad occidental contemporánea siempre es cierto que:

$$\text{CULTURA} + \text{EDUCACIÓN} + \text{ARTE} - \text{COSTE} = 0$$

- donde: $\text{COSTE} \neq 0$
- y las raíces de la ecuación, $x \in M \cap L$.

1. Determinar el coste en el caso particular de la isla de Mallorca.
2. Proponer formas de medir* las siguientes incógnitas: CULTURA, EDUCACIÓN, ARTE, si vosotros consideráis que esto es posible.

*(también las formas de medir deben pertenecer en la intersección de los conjuntos de MATEMÁTICA y LENGUAJE)

Pretendemos resolver el problema en conjunto, mediante un diálogo particular donde se formará un grupo que conociendo sus componentes individualmente cada uno podrá dirigirse a quien desee pero, utilizando al artista para transportar su mensaje.

Cada uno podrá encontrarse con el artista (en cualquier lugar)

1. para discutir dicho problema
2. para proponer soluciones y hacer sugerencias,
3. para dirigirse a más personas del grupo o para responder a otro participante en el diálogo.

Si os interesa participar en este diálogo por favor os podéis poner en contacto con Addaya a través del mail: info@addaya-art.com

Figura 1: El enunciado del problema

Para resolver una ecuación trascendente de 4 variables, donde la primera parte equivale a 0, debemos cambiar de lado la incógnita que nos interesa y alternar su valor (positivo-negativo). En el caso del proyecto participativo, desarrollado por una parte en Addaya Centre d'Art Contemporani de Alaró en Mallorca y presentado a continuación, para encontrar el coste deberíamos hacer:

$$\begin{aligned} \text{cultura} + \text{educación} + \text{arte} - \text{coste} &= 0 \\ \text{coste} &= \text{cultura} + \text{educación} + \text{arte} \end{aligned}$$

Al conocer el coste, basado en nuestro axioma, se decidió, durante el proceso y entre los participantes, identificar los tres conceptos que generan el coste mediante sus relaciones con otros conceptos, actividades y actitudes entre otros, con el propósito de concretar/acercar el resultado más hacia variables más palpables. El grupo reunido¹ en Mallorca, después de las manifestaciones y movilizaciones en el campo educativo de 2012-13 que tuvieron lugar en la isla de Mallorca en España, se ha dispuesto a buscar una solución, sin llegar a verse entre los propios miembros pero, compartiendo

¹ En realidad los participantes se encontraron únicamente con el artista.

información sobre ecuaciones. Cada uno, reconociendo el proceso como colectivo, construía sus ecuaciones sobre las anteriores (única documentación del proceso). De modo que, reduciendo lo opinable y simplificando el discurso, durante 11 encuentros y 10 desplazamientos los 22 participantes, reunieron 74 ecuaciones de 102 variables que, desde una lectura matemática nos pueden proporcionar un tipo de soluciones. En estos encuentros, en el re-encuentro (2ª parte) y en los posibles procesos para realizar, resulta muy interesante la variedad de lecturas que se producen paseando de lo opinable a lo concreto, de los conceptos a los cálculos y viceversa. Esta característica ofrece a nuestro proceso creativo un doble atributo y/o confusión, de ser personal y colectivo a la vez. "La construcción de una situación indecisa y efímera, reclama un desplazamiento de la percepción" (Rancière, 2012, p.33), afirmación que hace del momento frente a cada ecuación, generar *micropolítica- micropoética*. Esto traducido en los resultados, es la posibilidad para los participantes y espectadores de comprobar sus ideas o experiencias anteriores con el entorno (ecuaciones) o encontrar/en/producir de este entorno sus propias ideas.²

² encuentros = diversidad + espacio + acto (56)

arte_(a) = sensibilidad + manifestación / arte_(c) = manifestación + control / arte + herramientas = proceso + manifestación + sensibilidad + casualidad / cultura - consumo = sensibilidad + valores / educación - recursos = uniformidad + diversidad + oportunidad + sensibilidad + valores / cultura - educación = - futuro / educación - cultura = propaganda / tradición = costumbres - educación / propaganda - consumo - espectáculo = arte - público - visibilidad / público = propaganda + cultura / centros = accesibilidad - practica - participación / accesibilidad = disfrute + practica + participación / centrifugación + accesibilidad = homogeneidad + control - cambio / centros + cultura + publicidad = centrifugación / centros = vicio + publicidad / centrifugación + dispositivos = folclor + control / institución + reproducción = folclor + códigos / cultura + reproducción = folclor / cambio + tradición + vínculos = sensibilidad + tecnología / arte + conciencia + patrocinio = poder + cultura + territorio / investigación + realidad + canales = emerger + vínculos + diversidad / canales + accesibilidad = visibilidad + oportunidad / espacio + canales = cultura + diversidad / visibilidad + publicidad = poder / visibilidad + diversidad = coste + cambio / visibilidad + consumo + espectáculo - arte = códigos + canales + imagen / investigación + casualidad = competencia + practica / realidad = local + casualidad + elotro / interiorizar + globalizar = emoción / interiorizar = idea + proceso + practica + arte / globalizar + proceso + practica = elotro - idea / arte - consumo - espectáculo = romántico / arte + consumo + espectáculo = estrategia / arte - educación = acto + casualidad / educación + institución - arte = finalidad + efectividad + disciplina / finalidad + efectividad + disciplina = homogeneidad + control / arte - especulación = cultura - objeto / arte - contenido = especulación + herramientas / arte - objeto = imagen / objeto + elotro = lecturas + impostura + relación + juego - códigos / consumo + espectáculo - arte = globalización + democratización + dispositivos / globalización + democratización + dispositivos = homogeneidad + control / territorio + educación = tierra + arte / arte - educación = lecturas + libertad + casualidad / local = practica + tierra + arte / tradición + tierra + arte = aprendizaje + cultura / tradición + tierra + arte = proceso + compartir / proceso + compartir = educación - institución - propiedad / local + institución = diversidad + tierra / cultura + dispositivos - arte = adoctrinamiento / desviación + calle = cultura + cambio / desviación + institución + elotro = educación + cambio / desviación + elotro = remover / educación + institución = efectividad + competencias + competitividad / competitividad = homogeneidad + control / encuentros = diversidad + espacio + acto / juego + arte = aprendizaje + emoción / critica - arte = éxito + fracaso / museo - objeto = institución + intangible / museo + elotro = practica + colaboración + espacio + intangible / arte + elotro = lecturas + impostura + juego / museo + satélites = intangible + horizontalidad / satélites + espacio = practica + colaboración / propiedad + turismo - accesibilidad = espacio + convivencia / educación + estructura = institución + poder / estructura + disciplina = homogeneidad + control / educación - cultura = estructura + competencias + especulación / éxito + cultura = asumir + dominar / cultura + poder = convivencia + perversión / casualidad + conciencia = cultura + dominar / educación - libertad = competencia + perversión / cultura + dominar = salvación + victimización / salvación + victimización = adoctrinamiento

Figura 2: Las 74 nuevas ecuaciones propuestas durante la primera parte.

El proyecto en su primera parte desde una idea simple y una proposición generó una situación específica donde se invitaba a participar en el proceso de solución. En este se presentaron en su gran mayoría artistas, que querían apoyar el proyecto y la búsqueda “curiosa” con su opinión mientras profesores y padres se vieron involucrados en la parte que hacía referencia a la educación y las movilizaciones. Con ellos se unieron finalmente, por parte de la institución y la comunidad cultural, el Museo de Arte Contemporáneo de Palma y su departamento de actividades educativas, además de un crítico y comisario de arte. Los *profesionales*³ reunidos, parecían estar contratados, pero sin ningún tipo de remuneración, para investigar el axioma y su posibilidad de solución. Lo que provocó como describe Copley, la propietaria de espacio, en la exposición de Mnael Asher en Claire Copley Galletry (1974), que “yo (ellos) también soy (son) un elemento más en el proceso y su realización” (Peltomäki,

2010, p.79). Una *participación contratada* según Peltomäki, en parte significaría que el hacer, está en manos de cada participante, el cual tiene la responsabilidad desde su status/rol de actuar sin guión o restricción de conducta. Es él quien decide acerca de una “conducta apropiada” y “una situación social” (Peltomäki, 2010, p.85). Es cierto que al principio ellos no sabían nada más que el enunciado del problema y por un lado quizás esperaban encontrarse con un proyecto donde podrían entender las soluciones desde cerca. Pero por otro lado, a medida que entraban en la experiencia se deducía que la solución dependía de ellos, lo que conocen, lo que representaban y lo que buscaban, eliminando así las esperanzas de participar como espectadores. Ponerse al lado de un objeto o idea al principio extraño, puede permitir a cualquiera, medirse con este, compararse y tocarlo, acercarse o alejarse, probar varias posturas para adoptar y generar una lectura. No es necesario saber un lenguaje específico, es necesario olvidar los códigos artísticos y quedarse a solas con el objeto.⁴ Es entonces cuando

3 La palabra profesionales no se utiliza en el sentido de una posición de expertos en su materia, hace solamente referencia a los intereses previos a los encuentros.

4 objeto + el otro = lecturas + impostura + relación + juego - códigos (40)

ellos entraban en el proceso creativo con una condición añadida: traducir todo lo hablado en ecuaciones.

Durante todo el mes de diciembre se realizaron 11 encuentros. Los resultados como la reacción de los participantes, el contenido de cada encuentro y la forma de dialogar, no estaban previstos. Todo se construía a partir de la evolución y la experiencia dentro del proceso dialógico, con la posibilidad de quedarse en blanco, “permitiendo la situación y todas sus posibles variables, para salir adelante esta sola como puede” (Peltomäki, 2010, p.77). Así durante este proceso se decidió que la única documentación trasladada de un encuentro a otro fuera en formato de ecuaciones, para no condicionar al próximo participante, pero asintiendo abrir nuevas lecturas provocadas por las formulas. Esta condición permitió a cada uno entrar individualmente en el diálogo, interpretando lo producido, siendo cómplice de una imagen global construida de varias subjetividades, proceso que ayuda a “descomponer una idea para volver a componerla con una libertad creadora planeando una subjetividad colectiva” (Spentsas, 2013, p.13).

El propio diálogo es el proceso creativo de este proyecto. Tino Sehgal (2014), en una de sus entrevistas, apuntó que “lo más importante está en la cualidad del lo dicho y del diálogo, en nuestros días solemos creer el diálogo y nuestro cuerpo como algo seguro, como algo que no tenemos que

evolucionar, tratar o construir”(http://www.lifo.gr/team/artwalk/51844).⁵ El diálogo como proceso creativo ofrece la posibilidad de cambiar la cualidad de los hechos y dichos. Permite hacer al participante consciente y *jugador*,⁶ de moverse entre las relaciones de apariencia y realidad, entendimiento y sensibilidad, hacer por hacer y hacer por un fin.

Ver Figura 2: Las 74 nuevas ecuaciones propuestas durante la primera parte.

El diálogo como experiencia creadora de la primera parte, generó unos resultados acotados, y además una metodología. La forma de dialogar, a partir de la documentación en ecuaciones y los encuentros individuales, permitió a cada participante, acercar la opinión de los demás a sus propios intereses, y proponer un tramo de camino colectivo antes de que este se aproxime a la opinión del siguiente. Esta metodología dirige y capta todos los movimientos y las transformaciones de lo dicho para darle volumen como una escultura en el espacio. Se puede entonces observar, que pasan muchas cosas más en realidad, de las que uno quiere contar. En el momento en que alguien deja de imaginar el cómo

5 Traducido por Aris Spentsas: “περισσότερη σημασία έχει η ποιότητα αυτών που λένε και αν είναι καλή η συζήτηση. Στις μέρες μας ακόμα έχουμε την τάση να θεωρούμε τη συζήτηση δεδομένη ή ακόμα και τοσώμα, και όχι κάτι που χωράει βελτίωση, επεξεργασία, δόμηση.”

6 arte + el otro = lecturas + impostura + juego (61)

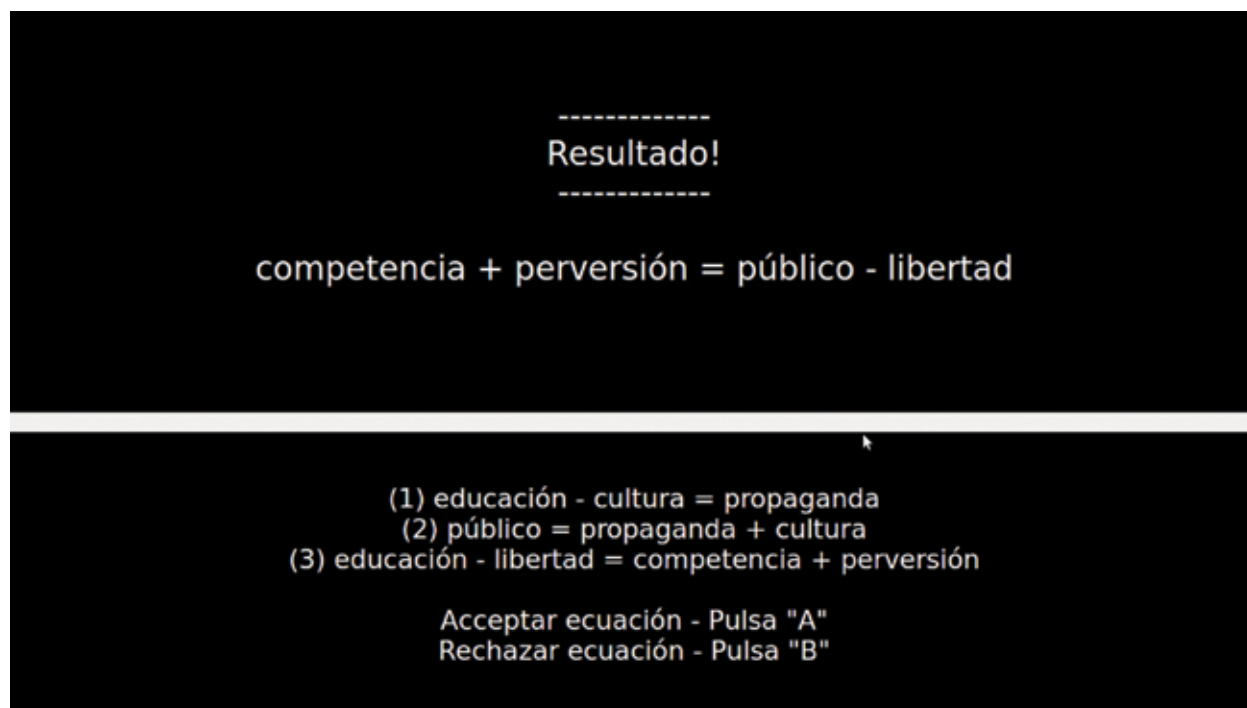


Figura3: Captura de pantalla, resultado y ecuaciones que lo generan.

serán los resultados, entra en la experiencia. La segunda parte del proyecto se ha desarrollado dentro del Museo de arte Moderno y Contemporáneo de Palma de Mallorca (Es Baluard).

Ver Figura 3: Captura de pantalla, resultado y ecuaciones que lo generan.

El evento (re-encuentro) como bien indica su nombre, propone unir el rigor de las formulas matemáticas con el desajuste poético de los *Encuentros Conceptuales NO Previstos*.⁷ Durante aproximadamente una hora, los *profesionales* vuelven a hablar sobre la solución de un problema que se refleja en la ecuación: cultura + educación + arte - coste = 0. Esta vez, con la ayuda de Vasilis Karakostas se presentó un aparato electrónico que retomaría la solución desde el punto que se había llegado a desarrollar anteriormente. El aparato tenía que realizar cálculos entre las 74 ecuaciones que formaron un sistema lineal homogéneo, construido para remediar el problema principal. Este aparato suma y resta en grupos de tres las ecuaciones, para provocar nuevas relaciones extraídas de una sensibilidad justa.⁸

En esta segunda parte la primera condición es una proposición matemática: si una cosa es igual a una

7 Evento realizado el 26 de septiembre 2014 en el auditorio del Es Baluard en Palma de Mallorca.

8 Cuando por ejemplo sucede que tenemos propaganda - propaganda entonces resulta igual a 0 pero si tenemos propaganda + propaganda resulta igual a propaganda.

cosa distinta y esta misma cosa es también igual a una tercera cosa, entonces una cosa distinta será igual que una tercera cosa. En una situación similar Robert Filliou apuntó que si llegaba a resolver la siguiente paradoja, llegaría a comprender verdaderamente los principios de economía poética (Mtel, 2003, p.54).

En esta (paradoja) tenemos una manzana cortada en dos, pero dos partes desiguales. Y hay dos personas como nosotros, el que se sirve primero coge la más grande, entonces el otro protesta, Y le dice: ¿por qué eres tan triste, por qué te quejas? Y le responde: Porque has cogido el trozo más grande. Pero ¿qué hubieras hecho tu si te hubieras elegido primero? Hubiera cogido el pequeño. Pues tienes el pequeño deberías estar contento. (Mtel, 2003, p.54)

Los conceptos en nuestro caso, se alimentan de las condiciones del lenguaje matemático para producir contradicciones. Cada nuevo encuentro manifiesta una intersección transversal de conocimiento y de disciplinas; cada nuevo encuentro incita a comprender la “necesidad del desplazamiento de lo político a lo poético y a la inversa” (Mtel, 2003, p.64). El procesador calculaba en tiempo real presentando solamente combinaciones que contenían hasta 5 palabras.⁹ Al comenzar el encuentro la pantalla informaba al jugador que disponía de 50 minutos para poder clasificar por lo menos 12 ecuaciones. El *jugador*, que en este caso representaba a 14 personas, debería decidir de una

9 por ejemplo: adoctrinamiento + éxito = asumir + dominar (proceden del cálculo de las ecuaciones: 68, 72, 73)



Figura 5: Momento de los Encuentros Conceptuales NO Previstos.

en una si encontraba cierta lógica o no. El ordenador proporcionaba el tiempo, obligando a seguir un ritmo y no olvidarla razón del encuentro. Este ritmo durante el evento fue marcado por mensajes en la pantalla donde se recordaba que había un plazo para cumplir, o que se estaba respondiendo demasiado rápido sin dar tiempo para consultar con los demás entre otras objeciones.

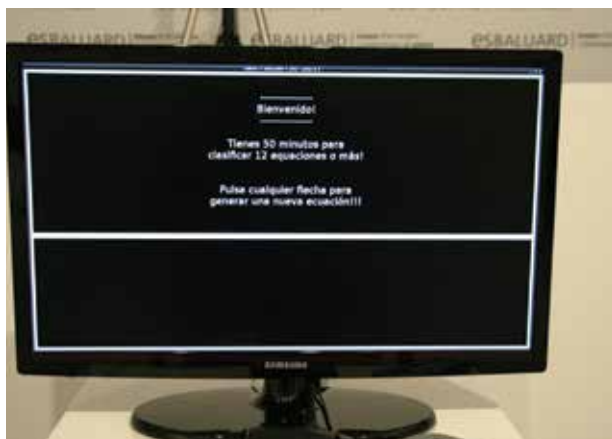


Figura 4: Pantalla principal en el auditorio de Es Baluard.

La segunda condición es una proposición de disposición espacial del diálogo frente al aparato electrónico. Esta traza el carácter lúdico del encuentro para evitar la creación de un único centro de atención, subrayando así el recorrido del habla (movimiento de ideas) y evidenciando el proceso de creación de las decisiones. Como si fuera el juego del teléfono roto, el espacio estaba organizado en línea. El ordenador ocupaba el cabezal de esta línea y

enfrente había una fila de 11 sillas separadas con un metro de distancia, con el nombre del participante que la iba a ocupar. Encima de las sillas se podía encontrar un lápiz y una libreta para tomar notas. Una dificultad añadida para la comunicación fue que al sentarse algunos de los participantes se encontraban de espaldas, otros enfrentados entre sí bien, posicionándose de perfil.

El recorrido del habla dentro del contexto del diálogo es totalmente imprevisto y en cierto modo al ser inmaterial no recibe suficiente atención. Por ejemplo en una mesa donde están sentadas más de dos personas, las ideas pasan de un lado al otro, se entrelazan y se cruzan para ser interiorizadas, y volver a expresarse de otra manera. Se repite una y otra vez, no siempre con la misma velocidad, y no siempre con una respuesta sonora. Para Aristóteles y Platón, la razón mediante el habla pretende poner en común lo justo y lo injusto. Para ello es muy importante no solo poseer la palabra (característica que nos diferencia de los animales) sino además el tiempo que según Platón nos permite asistir en el lugar de diálogo (los artesanos no tenían el tiempo para estar en otro lugar a parte de su trabajo), “La falta de tiempo es, de hecho, la prohibición naturalizada, inscrita en las formas mismas de las experiencias sensibles” (Ranciére, 2012, p.34). Este tiempo hace del diálogo, “un decir que recorre y traspasa el “logos” (el hecho de que razón y palabra sean posibles), un habla pensante que atraviesa de manera alterna caminos de ida y vuelta que traviesamente se enhebran” (Pérez, 2012, p.94). Durante el desarrollo de esta experiencia



dialogica el movimiento, las interacciones y los cambios construyen una estructura invisible, la cual normalmente tomamos como garantizada y no como algo que se puede evolucionar, tratar, construir, alterar.

Ver Figura 5: Momento de los Encuentros Conceptuales NO Previstos.

Dentro de un juego, el diálogo se hace visible. Las normas y la disposición en mitad de la sala, evidencian la ida y vuelta de las ideas, las pausas, los cambios de palabras y la toma de decisión. La propuesta de diálogo requiere que el espectador experimente la obra desde dentro, “el visitante debe considerarse él mismo como sujeto, entrar en su propio cuerpo y transformarlo en objeto de características activas y creativas” (Peltomäki, 2010, p.38). Mía Angels Mya, una de las artistas que participó desde el principio en el proyecto, apuntó en su comentario:

Cuando me alejé, para hacer una fotografía desde un sitio un poco más elevado, me he dado cuenta que la instalación éramos nosotros mismos. Es decir, todos formábamos parte de ella: la maquina, las sillas estratégicamente colocadas y las personas” (Mya, 2014, <http://www.camplledo.com/blog/?p=2254>).

En cuando el diálogo se hace visible, la presencia se hace más importante, el acto del habla cobra más importancia en cierto modo que su contenido, aunque esto puede no aparentarlo. El año 1977 en Los Ángeles, Michael Asher contrató 4 participantes para ocupar una parte de la galería LAICA. Ellos “estaban libres a conseguir sus actividades de día a día, hasta que el contexto de la situación se lo permitía” (Peltomäki, 2010, p.84). Puede ser que finalmente cada uno actuara sobre si mismo, eligiendo actividades y conductas apropiadas pero a los ojos de los espectadores ellos eran la obra, y mucho menos no lo que decían. La importancia residía en las relaciones sociales y las posibilidades del hacer en este contexto y situación específica. El re-encuentro en Es Baluard proporcionó la posibilidad de juntarse para retomar el problema y hablar sobre un proceso matemático, pero la estructura y el ordenador marcaron el diálogo anulando el hecho de responder como un grupo. Cada uno se volvía visible, y debería adoptar una actitud, decidir su rol dentro del evento. Cuando uno se daba cuenta de las condiciones, podía entonces observar posibles formas de dialogar y el recorrido mismo de lo dicho; podía ser actor y espectador al mismo tiempo.

La apariencia de juego borra la finalidad. Permite ser poroso, observar y participar, aceptar posibles desvíos de las normas que aumentan lo lúdico y la creatividad,

adaptarse e intervenir.¹⁰ Permite entrar con el cuerpo, formar parte de la situación construida para producir el conocimiento en vez de reflejarlo.

Finalmente en el auditorio de Es Baluard asistieron 14 de los participantes anteriores (algunos pusieron en su lugar otro amigo) dispuestos a colaborar para probar el programa operativo. Los participantes fueron Biel Amer, Nekane Aramburu, Doménec Borronat, Alelí Mierman, Paco Lorente, Jeroni Obrador, Sebastián Mascaró, Tolo Noguera, Salvador Martínez, Pilar Blanco, Aina Riera, Xisca Veny, Pep Girbent, Gemma Aguasca, Mhaél Piccoli, Antoni Jesús Ballester, Mía Àngels Myá, Andreu Garcías, Rafel Chilet, Sebastiana Galmés, Cati Cánoves, Neus Mvoig. Es muy importante destacar la disposición del grupo para llevar a cabo correctamente la actividad, aun que no estaba claro qué sería lo correcto. Pero de todos modos el objetivo principal y único proyectado en pantalla se logró. Los *profesionales* comprobaron la capacidad del proceso matemático de generar nuevos encuentros conceptuales, vieron algo sugerente en 5 ecuaciones nuevas y rechazaron 8 de las 13 en total clasificadas, número superior al objetivo principal del juego.

El encuentro en el Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Palma de Mallorca ha confirmado un cierto modelo de funcionamiento de las relaciones sociales dentro de la institución artística. Un “edificio” en cuyo interior radica un condicionamiento añadido sobre una “conducta apropiada.” Un elemento que se aprecia en situaciones construidas por Asher, evidente en su proyecto para la 74th American Exhibition, donde contrató espectadores para actuar como espectadores frente a dos cuadros, uno de Pablo Picasso y otro de Michel Duchamp. Entonces el modelo de espectador perfecto, “contratado,” mediante la conducta más apropiada, superponía lo entendible y lo sensible (Peltomäki, 2010, p.p.88-94). La imagen gana importancia dentro de un museo y se proyecta en lo intangible con la peligrosidad de ocupar el lugar del objeto/situación, anulando por un lado la experiencia, y transformándola en algo preconcebido leído en códigos.¹¹ Por otro lado la incomunicación provocaba desvíos de las normas (hablar en alto, cambiar palabras o el número de decisiones negativas), generando una lectura personal que permitió sentir el proceso. Cuando la situación acepta y engloba las condiciones y las circunstancias, crea una propuesta abierta donde

¹⁰ educación + remover = desviación + el otro + público (7, 10, 53)

¹¹ arte - objeto = imagen (39) y institución - objeto = arte + códigos - especulación (17, 18, 37)

es visible el proceso creativo y su impulso. Una participación que no pretende dirigir la percepción ni

crear conocimiento pero sí mover las ideas, hablar del sentido y del juicio.

Referencias Bibliográficas

Mtel, R. (2003) *Robert Fillliou. El arte es lo que hace la vida más interesante que el arte.* (Primera edición). Quebec, Canadá: Inter Editeur.

Peltomäki, K. (2010) *Situation A esthetics.*(First edition). London, UK: The M Press.

Pérez, D. (2012) *Dicho y Hecho.* (Primera edición). Vitoria, España: Artium.

Ranciére, J. (2012) *El malestar de la estética.* (Primera edición). Madrid, España: Calve Intelectual.

Seghal, T (2014). Τίνο Σεγκάλ: «Οι ομοιότητες στους ανθρώπους είναι περισσότερες από τις διαφορές». *Lifo*, (2014, 10 de octubre). Recuperado de ,<http://www.lifo.gr/team/artwalk/51844>.

Spentsas, A. (2013) *Time Specific Sculpture.* (Tesis Final de Máster en Producción Artística). Valencia, España: UPV (consulta online: <http://riunet.upv.es/handle/10251/39207>).