

# ESSENTIA

Memoria Trabajo Fin de Grado

Alumno · Alejandro Hernando Casao

Dirección · Manuel Adsuara Ruiz

Codirección · Pedro Luis Hernando Sebastián

Grado · Bellas Artes

Año · 2018

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Universidad de Zaragoza



**Universidad**  
Zaragoza

INTRODUCCIÓN	4
OBJETIVOS DEL PROYECTO	5
ANÁLISIS	7
PERSONAL	7
PROFESIONAL	8
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN I	10
INSTALACIÓN	10
FOTOGRAFÍA	12
FOTOGRAFÍA INSTANTANEA	12
FOTOGRAFÍA ARTÍSTICA CONCEPTUAL	16
FOTOGRAFÍA DOCUMENTAL- FOTOGRAFÍA DE ARCHIVO	17
ARTE VIRTUAL	18
ARTE VIRTUAL DERIVADO	19
ARTE VIRTUAL EXPOSITIVO	20
ARTE VIRTUAL EXCLUSIVO	20
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN II	22
ESPACIO	22
FÍSICA	22
FILOSOFÍA	23

TIEMPO	24
FÍSICA	24
TIEMPO SOCIAL	26
ESPACIO-TIEMPO	26
TEORÍA DEL CAOS	27
ATRACTOR DE LORENZ	28
EFECTO MARIPOSA	29
DINÁMICA	31
MÓVIL PERPETUO	31
RELOJ ATMOS	32
ORGÁNICO	33
RAZONAMIENTO LÓGICO	34
IMPULSOS VITALES	34
PERCEPCIÓN	34
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN III	36
ETIMOLOGÍA	36
OBRA	37
PROCESO CREATIVO	42
CONCLUSIÓN	47
BIBLIOGRAFÍA	

## INTRODUCCIÓN

Con la presente memoria del trabajo fin de grado que presento expondré, mediante un recorrido estructurado, las diferentes cuestiones que han posibilitado la realización de dicho proyecto. Analizaré y explicaré aquellos conceptos necesarios para la comprensión del proyecto dado su carácter conceptual y teórico, ligando todos ellos con Essentia.

A su vez explicaré los motivos por los que Essentia se ha terminado representando así, las posibilidades que tiene como obra artística, y sus conexiones con el tiempo, el espacio y las situaciones que nos rodean.

Intentare plantear lo que para mí es la esencia que nos define a cada uno de nosotros, su carácter variable, y su constante cambio influenciado por todo lo que existe.

El proyecto tiene como obra final un conjunto de engranajes con el simbolismo de la idea que plantearé a continuación. Esta obra conformará una instalación y unas fotografías, que además se usaran para documentar el proyecto.

## OBJETIVOS DEL PROYECTO

La esencia bajo mi punto de vista es aquello que nos identifica como individuos y seres diferentes unos de otros, es nuestro yo más interno, es aquello que no podemos elegir modular pero que sí varía respecto a nuestras vivencias, las cuales se deben a dónde estemos en un momento en concreto y a todos los factores que han hecho posible esa situación.

Lo que percibimos es algo fortuito y concreto a la vez, infinitas decisiones externas a nosotros como individuos derivadas de otras muchas personas y de situaciones no humanas referidas a cualquier factor externo que pueda afectarnos directa o indirectamente, pero con consecuencias notables a largo plazo en nosotros y en todo aquello que nos rodeará en el futuro. Una cadena sin fin de decisiones que han hecho posible un momento concreto y no los otros incontables de posibles actos. Todo esto interviene en la creación de la esencia de un individuo.

El objetivo de este proyecto es conformar una nueva idea de esencia humana variable, pero no modificable directa ni intencionadamente, que deriva de todos aquellos factores externos que percibimos y a su vez de las decisiones con las mismas características del resto de individuos, afectadas también por agentes externos a lo humano.

En este proyecto se busca definir una nueva idea de esencia que nos identifique, alejada de la idea tradicional de que es algo permanente e invariable. Mi discurso difiere de esta idea. Pienso que la esencia humana debe ser variable, ya que si no lo que percibimos no sería capaz de modificar nuestro yo, y, aunque pensemos que lo hace de forma insignificante, podrá acarrear un gran cambio en nuestra futura vida o en la de otras personas y su devenir.

Se considerarán tres grandes variables que serán las que modifiquen la esencia, con el mismo nivel de importancia, y se explicarán a continuación. La primera de ellas es la variable orgánica, referida a la capacidad que tienen los individuos para tomar decisiones lógicas. Cada individuo tiene una capacidad de razonamiento diferente, y eso afecta al proceso de transformación de la esencia. La segunda variable es la espacial. El sujeto se encuentra en un lugar, y no en ninguno de los otros posibles.

La circunstancia de encontrarse en un lugar y no en otro, influirá en los posibles actos que podríamos haber vivido, y podrían habernos repercutido en mayor o menor medida. Por último, la variable temporal. El tiempo, junto con el espacio, parece formar parte de las leyes infranqueables de la naturaleza, aunque según algunos estudios podría ser alterable dependiendo de otras leyes físicas. El tiempo, a priori, se considera de orden lineal, continuo e independiente, es decir, no varía dependiendo de ninguna decisión humana ni espacial, únicamente existe y nos condiciona.

Por todo ello, y como propuesta estrictamente artística, se busca representar un fragmento de la esencia de una persona, determinada por factores orgánicos, espaciales y temporales. Representar esta fracción es la única forma visual viable para plasmar el concepto de esencia. Al tratarse de un concepto tan abstracto, no es posible su representación idónea perfecta sobre una neutralidad plena. No obstante, si se pueden extraer frames contenidos en un espacio-tiempo y afectados por los seres cognitivos de una forma clara y concisa. Por tanto, es necesario convertir de la idea abstracta y compleja de esencia en una más simple.

## ANÁLISIS

### Personal

La idea de este proyecto surge de una larga reflexión para de intentar responderme a mí mismo la pregunta de: ¿Qué me distingue de los demás y me conforma como yo?

Esta pregunta ha existido para mí desde que tengo uso de razón y me busco a mí mismo intentando hallar las claves de esa identificación, así como los factores que la hacen posible o no lo hacen. Es importante, como digo, tener en cuenta las situaciones no existentes, pero que hubieran sido posibles ya que influyen en otros seres y quizá en nosotros.

Curiosamente, nunca ha sido un tema que haya querido plantear como hasta ahora, pero si me ha ido haciendo reflexionar, principalmente en momentos de mi vida concretos en los que me preguntaba acerca de las razones por las que estaba viviendo eso en ese instante y no en otro, o todo el pasado en cuanto decisiones propias y de las personas que me han influido a tomarlas, pero de las cuales yo no me he dado cuenta. Concretamente, en algunos momentos clave esta reflexión se hacía más visible. Por ejemplo, en un trayecto que realicé en bicicleta junto con otra persona a la que no conocía, ni he vuelto a ver ni a saber de ella, pero con la que compartí esa dura experiencia que permanecerá dentro de mí y podría ser decisiva para mi futuro.

Se podría decir que es una sensibilidad concreta en momentos puntuales la que me ha hecho plantearme una serie de preguntas que determinen mi ser.

También tuvo mucho que ver el año que estuve en Francia gracias al programa Erasmus y, sobre todo, al volver de allí. Después de tener contacto diario con mis compañeros de piso, quienes me enseñaron un idioma y otras muchas cosas, al igual que yo a ellos, de pronto, nuestras vidas se habían separado por completo. Ese aspecto de cómo por aparente casualidad yo llegué a vivir con dos personas que a su vez venían de otros lugares de Francia. En esa experiencia reí, aprendí, discutí, cociné, viajé... y seguramente ya no iba a volver a repetirla. Aun así, veía mucha belleza y poética en todo eso, y quería analizar como esa experiencia nos afectaría, tanto a mí como a ellos, como unas vidas de orden lineal en un momento se unen diariamente durante un año de vida y después se separan siguiendo cada una su curso.

Ese es el aspecto que genera la esencia a la que yo me refiero en este trabajo y que me inspira a reflexionar.

### Profesional

En una asignatura cursada en el cuarto curso del grado comenzamos con unos ejercicios en los que debíamos hacer grupos de estudio para un pequeño proyecto, y casi de forma fortuita, yo acabe en uno que tenía como tema la identidad del ser, el yo, el ego y temas similares. Ese fue el punto de partida de este proyecto, encontrar las claves de esa diferenciación teniendo en cuenta todos los factores que, para mí, actúan conjuntamente.

En un trabajo posterior debíamos continuar con esa línea de trabajo elegida. La mía empezó a definirse como el intento de aunar variables que dieran una explicación clara y sintética de lo que conforma la esencia de cada uno de nosotros. Una parte de ese trabajo consistía en realizar un mapa conceptual en el que debíamos explicar nuestra idea. Me resultó muy difícil hacerlo, pues quería tener en cuenta todos los factores que nos afectan, pero cuanto más profundizaba más se podía ampliar respecto a las variables. Decidí buscar una forma de concentrarlas y sintetizarlas lo máximo posible, dándome como consecuencia el tiempo, el espacio y el componente orgánico, debido a que no solo tenía en cuenta a las personas, si no más a lo que tiene vida y nos genera un cambio más significativo que un objeto inerte.

Sin embargo, estudiando e indagando en estos tres factores me surgían más problemas que diferían de la síntesis exacta. Por ejemplo, el tiempo es invariable e inalterable, a nuestra percepción, pero si tenemos en cuenta algunos estudios, es una dimensión que dependiendo de la velocidad, por ejemplo, teóricamente varía. No quería dejar de lado esa observación, pues me sigue pareciendo interesante, ya que en su punto más insignificante podría variarnos y no lo sabemos y no somos capaces de percibirlo, pero quizá si nos afecte. Por ello, quería tenerlo en cuenta y me generaba más problemas de síntesis, me producía más variables a tener en cuenta y esto ampliaba el mapa conceptual más y más sin llegar a nada estable. Lo mismo, pasa con el espacio. Teniendo en cuenta variables físicas, se desbarajusta de maneras muy diferentes y eso imposibilita crear una sola formula que tenga como consecuencia nuestra esencia de una forma clara y concisa exacta.

Por ello, tenía que encontrar un equilibrio en el que tener en cuenta estos factores no fuera un síntoma de no exactitud en la formula final que yo buscaba.

Por otra parte, el estudio era necesario, pero en otras ocasiones era más la sensibilidad de un momento concreto y lo que yo atendía a eso, es decir, no tenemos en cuenta la mayoría de nuestro día a día, pero hay momentos específicos que sí, entonces también podría haber la posibilidad de que unas percepciones tuvieran más importancia que otras que la tenían en menor medida. No sabía cómo cuantificar eso y mucho menos cómo establecerlo en un mapa conceptual. No siempre las múltiples variables afectan de la misma manera. Así que, finalmente, tenía un mapa conceptual simplificado, pero con mucho rango de ampliación y que fluctuaba en cuanto a importancia de las variables.

## METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN I

El arte tiene una evolución constante. A continuación, se explicarán las corrientes artísticas que apoyan Essentia. Principalmente, mi obra Essentia, está asociada al arte conceptual, en el que la importancia recae en la idea y el conjunto de información y conceptos a los que se refiere. Su temática puede explorar, cuestionar, criticar o denunciar la realidad actual del entorno social, político o económico, o hacer una introspección al pensamiento o vivencias del artista. Son formas de representación artística viables y que me parecen las indicadas en este proyecto. Actualmente he decidido usar dos modelos de representación. En primer lugar, la instalación, que será la exposición directa de la obra, la forma más clásica, arraigada a la escultura. En segundo lugar, la fotografía, que será la forma de archivar y documentar la obra, por sus componentes efímeros, de constante movimiento y en general de cambio. En apartados posteriores se explicarán los motivos de la necesidad de la obra de ser capturada en un instante concreto mediante una cámara.

Además, cobra importancia la cámara utilizada, pues para mantener la pureza de Essentia, se capturará con una cámara instantánea que solo ofrece la posibilidad de una sola fotografía no editable, sin digitalizar. La forma más básica de guardar un momento y la información del mismo.

## INSTALACIÓN

*“Una instalación artística es un género de arte contemporáneo que surge en la década de los 60’s como un movimiento artístico donde la idea de la obra prevalece sobre sus aspectos formales. Es parte de la forma experimental artística, se exhibe por un tiempo predeterminado y se puede presentar en cualquier espacio. Se basa en sacar un objeto del contexto y situarlo en otro para darle utilización estética.”*

*“La instalación artística no solo es el montaje y el ordenamiento de objetos producidos o intervenidos en un espacio o ambiente; las instalaciones tienen sentido en las ideas fundamentadas que concibe y presenta el artista en su obra física o intangible y lo que éstas provocan en la interacción con el espectador.”<sup>1</sup>*

La escultura y después la instalación siempre me llamaron la atención por la gran ventaja que ofrecen de ocupar un espacio tridimensional. Se da más información al espectador y se puede percibir desde distintos ángulos. A su vez, estas características, permiten al artista crear un diálogo guiado por él mismo hacia un receptor, de forma que el primero cree las pautas y direcciones de la obra hacia la transmisión de una idea.

El uso de materiales diversos, la asimilación de diferentes escalas, la libertad de concepto y de la potenciación de la interactividad entre el producto artístico y el público son algunas de las características más importantes de esta peculiar manera de concebir obras de arte.

La instalación se puede dividir en 3 grandes subcategorías: instalación teátrica, instalación virtual o instalación interactiva:

- La instalación teátrica

Tiene la característica de buscar el estímulo sensorial del espectador debido a la intervención de la obra en un espacio óptimo.

- La instalación virtual

Esta forma de instalación se apoya en artefactos tecnológicos para que mediante medios virtuales se puedan crear aspectos extrasensoriales que sugestionen la percepción del espectador y así conseguir transportarlo a un medio extrasensorial.

- La instalación interactiva

Busca mediante acciones del espectador ser conformada como obra. Es necesaria la colaboración de los individuos para concluir el concepto que se busca representar.

---

<sup>1</sup> Como se cita en Revista ENLACE Arquitectura © 2017 [en línea]: <https://enlacearquitectura.com/que-es-una-instalacion-artistica/> [consulta: 14/04/2018].

La obra “20:50” de Richard Wilson se conforma llenando con 2500 galeones de petróleo usado una sala entera. Sólo deja un pequeño pasillo para contemplarla, buscando las sensaciones del espectador, el olor de la obra que es perceptible antes ya de verla, el efecto visual de espejo de todas esas toneladas de crudo, y crea emociones directas al sentir la obra.

Claudia Paz y Peter Seinfeld en su obra “Centro” crean una experiencia extrasensorial mediante una espiral de barras fluorescentes de colores que se activan con el movimiento de la persona que se sitúa en el centro de la sala, en el eje de la espiral ascendente. Es una obra multidisciplinar creada con la ayuda de técnicos ingenieros y programadores. De forma que, mediante sensores de movimiento y cámaras, conformen un sistema de transmitir las acciones del espectador en tiempo real a los fluorescentes, que, a su vez, responden con luz en la posición frontal del individuo. Todo ello además se apoya con sonido, lo que hace que la percepción sea más única, y toda la atención se centre en experimentar. El resto de la sala permanece oscura, así que los individuos que deciden interactuar con la instalación son perceptores de sensaciones únicas, nuevas y estimulantes.

## FOTOGRAFÍA

### Fotografía instantánea

La fotografía surge como acontecimiento paralelo a los avances tecnológicos que van surgiendo desde la revolución industrial hasta nuestros días, alcanzando una producción razonable con posibilidades a partir de 1900 en adelante, para mediados del siglo XX poder ser comercializada y alcanzable a gran parte de la sociedad. La fotografía es usada como medio de preservación de un evento, de un instante concreto, a través de la captura de luz en una película fotosensible, que después podía ser revelada mediante procesos químicos bajo una situación concreta y tiempos de exposición exactos. Esta fotografía fue la que primero se comercializó, pues colocar una película fotosensible en el interior de una cámara era relativamente fácil para los usuarios del siglo pasado, pero, sin embargo,

después, generaba la dificultad de no ser visible sin un proceso químico en absoluta oscuridad que se conoce como método de revelado.

Así pues, los carretes eran depositados en las manos de una persona experta que revelaba las películas, en negativos, para después positivarlos y ampliarlos con la consecuente producción de plasmarlos en papel fotosensible. Este proceso nuevamente requiere de la utilización de maquinaria específica, tanques donde depositar líquidos concretos y básicamente material profesional. Por todo esto, debido a la demanda popular de una cámara capaz de generar una fotografía directa y de forma simple los ingenieros comenzaron a desarrollar películas con químicos ya impregnados en el propio carrete, sin embargo, aun así, requería de procesos técnicos para el usuario, incluyendo análisis previos de la situación, el espacio, la luminosidad, etc. <sup>2</sup>

No fue hasta 1963 la máxima revolución fotográfica analógica e instantánea, que por las manos de Polaroid consiguió compactar el proceso de revelado y positivado en una misma cámara y cartucho, únicamente el usuario debía tomar la fotografía, un solo clic, y la cámara hacía el resto. La cámara de Polaroid entre otras cosas albergaba un espejo inversor en su interior que hacía posible la futura visualización de forma correcta para el observador, de forma positiva, un cartucho con papel fotográfico que era afectado por la luz al abrir el obturador y que ya contenía los componentes químicos sensibles, y además la contención en dicho papel de líquido revelador que era esparcido por toda la fotografía al salir de la cámara por unos rodillos que estaban debidamente situados para aplicar presión y reventar el contenedor.

Tenemos en 1963 la nueva forma de capturar momentos, la fotografía instantánea, se convirtió en un formato muy popular por su característica instantánea. Eso era algo que el público apreciaba en general, pero por un género más chic que por las ventajas que actualmente puede proporcionar. Bien es cierto que por aquel entonces no existían los métodos actuales de edición, digitalización e impresión que ahora tenemos. Tras la consecuente nueva gran revolución fotográfica de la digitalización se obtuvieron nuevas ventajas, como la eliminación de los carretes limitados por una cantidad de fotos escasa, el lento y costoso proceso de revelado o la carga teórica que debías conocer respecto a aperturas de obturador, exposición lumínica o ISO.

---

<sup>2</sup> Referencias al libro Breve historia de la fotografía de Walter Benjamin.

Se podría decir que se ganó a la hora de economizar en general, pero se perdieron otras cualidades, que, aunque hoy en día no se tengan como posibles aspectos positivos de la fotografía artística y emocionalmente, las cámaras analógicas instantáneas proporcionan una pureza no comprable a la fotografía digital.

La fotografía instantánea proporciona la captura de un solo instante concreto, con unos ajustes muy básicos que la propia cámara gestiona, sin dar posibilidades a ajustes manuales, en caso de buscar el aspecto más puro a capturar en el momento elegido, un momento, una cámara, sin ajustes manuales relevantes, un momento, la esencia en una sola e irreplicable imagen.

En la actualidad, existen nuevas cámaras instantáneas, pero que a mi parecer son demasiado buenas. Se ha buscado un público moderno, que no está dispuesto a perder calidad de imagen o errores producidos por el exceso de presión de los rodillos de una cámara menos moderna, o por los fallos químicos que a veces surgen en cámaras Polaroid. Por suerte, al menos una empresa ha continuado con la producción de cartuchos que usan el mismo sistema, aunque mejorado, pues el secretismo de Polaroid en su mezcla química fue relativamente enigmático, y los químicos que anteriormente se usaban hoy se consideran perjudiciales para el ser humano y el medio ambiente. Estos cartuchos son compatibles y dan un aspecto similar al que daban originalmente las Polaroid, con la característica de no saber cómo reaccionará al paso del tiempo y al ambiente al ser un producto relativamente nuevo y que por contacto con el aire y el ambiente pierde intensidad de colores o se visualiza de una forma menos clara.

Para mí esto sigue siendo una ventaja, pues el momento capturado siempre permanecerá en ese papel, aunque nosotros incluso lo dejáramos de percibir. Abre entonces nuevas asociaciones a temas como si la percepción de una obra debe ser inmutable, o si por la consiguiente no percepción obliga a que no exista la propia obra.

La fotografía mediante polaroid no es una corriente muy extendida respecto a sus adeptos, por tenerlos más como aficionados que no buscan una obra artística si no una inmortalización más romántica y bella. Hay algunos artistas que basan su trabajo en estos tipos de cámaras, pero por lo general suelen ser proyectos artísticos concretos realizados para obras independientes, por las características que ofrece o incluso como forma de análisis de la luz.

Ansel Adams es conocido por sus impresionantes paisajes en blanco y negro. Empezó a colaborar con Polaroid como consultor poniendo a prueba diferentes equipos y emulsiones y desde entonces jamás dejó de usar la película instantánea. El propio Adams aseguró que muchas de sus mejores fotografías a partir de los años cincuenta se realizaron con película Polaroid por su gran calidad tonal.

Un gran exponente de la fotografía documental fue Walker Evans, que estaba interesado en captar momentos, instantes únicos a través de su cámara. Le interesaban los colores y la luminosidad que le otorgaban las Polaroids, y lo consideraba una técnica muy compleja, que no debía ser considerada como simple y vacía de significado como podría parecerle a la clase media que utilizaba estas cámaras comúnmente. Aportándole ese aspecto de pureza llegando en una ocasión a afirmar:

*“Nadie debería tocar una Polaroid antes de cumplir los 60”*<sup>3</sup>

La empresa Polaroid por su trabajo le otorgó el privilegio de tener un suministro ilimitado de cartuchos para poder desarrollar sus proyectos sin coste alguno. De la misma manera para Polaroid era una muy buena forma de publicitarse y de seguir analizando los posibles cambios en sus químicos de sus cartuchos.

Andréi Tarkovsky es conocido por ser el cineasta ruso más influyente de la historia, por su innovación y ejecución como director de sus obras. Sin embargo, ahora es sabido que utilizó las Polaroid para documentar sus escenas personalmente, y a través del filtro natural que ofrecen las películas instantáneas prever la luminosidad tenue que solía buscar en sus obras, la melancolía y el tenebrismo que le caracterizan. Todo ello ha dado como resultado una colección de cientos de fotografías que muestran a la perfección la maestría compositiva del realizador ruso.

Andy Warhol es un artista productor, generador de arte por cualquier medio audiovisual que se le puso por delante. Fue de la mano de su amigo Christopher Makos, apasionado fanático de las instantáneas Polaroid, que vio la pureza y capacidad que otorgaban estas cámaras a la hora de capturar un momento, tiempo, y lugares cotidianos, rutinarios. Lo que Warhol buscó en la gran parte de su trabajo Pop.

---

<sup>3</sup> Como afirmo en una ocasión el propio Walker Evans, recogido en Photolari [En línea]: <https://www.photolari.com/10-fotografos-que-se-han-tomado-la-fotografia-instantanea-en-serio/> [Consulta: 22/06/2018].

La esencia que capturan estos dos artistas en sus retratos son muy interesantes por la naturalidad con la que son tomadas, ese aspecto que mantiene cariñosamente a alguien en ese pequeño cuadrado de película en el largo transcurso del tiempo, manteniéndose firme, manteniendo la esencia única que permanecía en aquel preciso instante.

### Fotografía artística conceptual

El arte conceptual tiene en la fotografía un aspecto concreto de finalidad. Se busca la representación de una idea, en contraposición a la preparación de la fotografía artística clásica, en la que la situación es controlada para generar una obra concreta.

Se podría decir que la fotografía artística conceptual está ligada al movimiento de arte conceptual por querer intencionadamente buscar un diálogo con el espectador, un diálogo claro con una idea que se genera a través de la obra, una invitación a reflexionar sobre la cuestión que el artista plantea a través de su proyecto artístico. Manteniendo el concepto como obra en sí y la fotografía como herramienta.

Li Wey es uno de los artistas orientales que trata temas como instalación sociedad o cuerpo a través de la fotografía conceptual. Algunas de sus obras son fotografías tomadas en espacios absurdos respecto a la acción o a la posición en la que los cuerpos de unos individuos aparecen en ellas. Cómo cambiando el ambiente puede generar el aspecto conceptual en el que transmitir una idea, ese pequeño y a la vez gran cambio, es la esencia de su fotografía.<sup>4</sup>

Otro artista centrado en la corriente conceptual es Chen Jiagang, basado en la creación de obras fotográficas de gran formato que fluctúan entre lo conceptual, lo documental y el *tableau vivant* (El *tableau vivant* es una práctica para construir un cuadro vivo, también conocido con los términos franceses *tableau historique* o *pose plastique*. Es una representación de un personaje, una escena o un incidente. En su momento estos *tableaux vivants* eran escenas escenificadas durante medio minuto.)

---

<sup>4</sup> Recogido en la web Wikipedia [En línea] [https://en.wikipedia.org/wiki/Li\\_Wei\\_\(artist\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Li_Wei_(artist)) [consulta: 22/06/2018].

En sus obras se ven situaciones escénicas en las que el entorno está descatalogado temporalmente, como fábricas abandonadas, y él sitúa a una mujer desnuda, creando reflexiones relacionadas con el abandono, la identidad, o el paso del tiempo.<sup>5</sup>

#### Fotografía documental- fotografía de archivo

La fotografía meramente documental difiere con la fotografía conceptual documental en el fin de las mismas, siendo para la primera una finalidad más divulgativa o periodística, y la segunda teniendo un aspecto reflexivo, redundantemente conceptual, un análisis sobre un suceso, más que el propio suceso en sí.

Aunque estos dos aspectos difieran entre sí, también pueden converger en unidades que tengan ambos aspectos, mientras que la utilización de la herramienta fotográfica es capaz de generar automáticamente un archivo, una documentación, también puede ser la forma interdisciplinar de expresar una idea, y así generar bidireccionalidad entre la obra y su representación. Esto será posible dependiendo de la finalidad, concepto esencial del conceptualismo, si el propósito es únicamente de archivo, aunque este genere una obra como tal, será unidireccional por la no representación de un concepto como finalidad, si no la propia obra documental.

Esta corriente artística la representa Simon Norfolk en su obra, en ella toma fotografías documentales asociadas al cambio de estado de un lugar y sus individuos por una acción humana, generalmente una guerra. Decisiones tomadas por personas concretas que llegan a generar un cambio en el espacio y en el transcurso de las personas afectadas de una forma tan brusca y tan notoria como bombas y la destrucción.

*“Tengo 50 años, pero acabo de casarme y hoy necesito más razones para arriesgarme. Nací en un Manchester decadente, aunque tuve una infancia colonial privilegiada en Nigeria. Vivo en Brighton: estar frente al mar es mi oración. Soy militante de izquierdas, por eso hago fotos.*

---

<sup>5</sup> Según expone en su blog Óscar Colorado Nates, que es profesor e investigador titular de la Cátedra de Fotografía Avanzada en la Universidad Panamericana [En línea] <https://oscarenfotos.com/2012/07/15/galeria-chen-jiagang/> [consulta: 22/06/2018].

*Cuando fotografías aquel horror firmas un contrato moral con las víctimas que te compromete a convertir su sufrimiento en un testimonio. Para que no vuelva a pasar. Si no lo cumples, sólo eres un explotador más de su desgracia.”<sup>6</sup>*

Es interesante para Norfolk la idea de que una acción, en este caso, sea tan visible ya que hace que sea fácil ver sus devastadores consecuencias directas en el entorno y en las vidas de los seres humanos que lo habitaban.

## ARTE VIRTUAL

Esta corriente artística surgió a partir de mediados del siglo XX con los comienzos informáticos. Sin embargo, con las nuevas tecnologías de la segunda década del siglo XXI pierde valor, pues no es capaz de sintetizarse en una definición clara. Los desarrollos del arte virtual se están relacionando en su mayoría hacia el décimo arte, y esto genera una confusión a su vez, que delimita algo que todavía sigue evolucionando y abarcando nuevas tecnologías. El arte virtual acoge ámbitos con similares características, pero que pueden tener fines totalmente diferentes, es entonces cuando quiero hacer la diferenciación entre arte virtual divulgativo, arte virtual de entretenimiento y arte virtual como obra artística, aunque pueda haber otras. Como digo, es un medio que está por determinar, por definir. No es lo mismo redirigir la realidad a un entorno virtual y mantener la misma idea que una obra que haya sido concebida totalmente en ese ámbito, así como, es posible la diferenciación en obras que se sitúan en el marco virtual por decisión artística, por innovación, como por obras que necesariamente se ven obligadas a ser representadas en el mundo virtual, ya que no se podrían contemplar de la misma forma en la realidad que vivimos por leyes físicas, delimitaciones cromáticas, leyes termodinámicas etc.

---

<sup>6</sup> Publicado por Luis Martínez Aniesa [En línea] <http://www.cadadiaunfotografo.com/2012/09/simon-norfolk.html> [consulta: 26/05/2018].

Se podría diferenciar en obras que son reales, como todo tipo de proyecto artístico que se ha expuesto o hecho con intención artística clásica hasta nuestros días; obras que son reales o proceden de una realidad conocida, pero que a la vez pueden derivar a ser virtuales después para demostrar carácter multidisciplinar y de innovación, crítica, o generadora de emociones percibidas que trasciendan la misma idea etc. De tal forma que, situando sensores en determinados objetos se trasciendan después al ámbito virtual y conformen parte de la obra, animaciones captadas desde la realidad por cámaras 3D. Por ejemplo, obras virtuales, como nuevo medio y espacio acogedor de arte, como espacio expositivo, nuevos museos, nuevas galerías a las que acceder mediante gafas VR, única y exclusivamente, obras en discos duros o directamente online a través de servidores. Y por último, obras que por sus características asociadas a física teórica, dinámicas infinitas, matemáticas irreales, leyes termodinámicas, o en general, variables que no tienen posibilidad de acotación por su esencia no compatible con aspectos reales, obras completamente virtuales, pero que matizan por tener la dirección inversa que las obras que proceden de la realidad para representarse virtualmente o complementarse, y de esta forma estas pueden ser representadas en la realidad pero no como obra artística en sí, si no como explicación, visualización, o proyecto multidisciplinar, aunque manteniendo siempre la premisa de que la obra artística original es y será solo virtual, a su vez, estas representaciones de obras pueden considerarse obras en sí, clásicas y acogidas en la realidad humana.

A continuación, debido a que es una corriente aún sin definir por completo, voy a explicar mis categorizaciones dentro de este arte, y las acompañare de la explicación correspondiente.

#### Arte virtual derivado

Aquí se englobaría a todas aquellas obras de arte que son complementadas por tecnología virtual, obras que mediante aspectos reales como acciones capturadas por sensores específicos, se trasladan a un entorno virtual. También acoge la idea de interacción entre las dos realidades por medio de decisiones del público, mediante el cual se pueda vivir una experiencia extrasensorial por dicho carácter interactivo, acción y respuesta del medio virtual.

Marina Abramovik, la más conocida *performer* de nuestra época, siempre en constante avance y búsqueda de medios artísticos nuevos, de exploración de nuevas formas de transmisión; ha participado en una plataforma denominada Acute Art. Ha colaborado con una obra que se titula “Rising”, en ella, Marina, acompaña al espectador por un medio virtual que a su vez es interactivo debido a la tecnología que hace posible la representación de un cuerpo y sus gestos faciales por sensores capaces de capturar el movimiento de los músculos cuando expresamos una emoción o un movimiento. Marina, se convierte en guía virtual de su propia obra. Esta historia contiene a su fin una oferta de decisión para el espectador, en el que se le invita a reflexionar. En este caso, sobre el cambio climático, y genera un final dependiendo de lo que se decida. Esta obra proviene entonces de una realidad, la artista, que genera un avatar virtual y guía a los perceptores.

#### Arte virtual expositivo

Esta corriente artística, a mi parecer, englobaría aquellas obras de arte que se contemplan única y exclusivamente a través de la tecnología determinada. En esta categoría se pueden contemplar las obras Net Art, situadas en la red, pero también software capaz de albergar programas que generen espacios virtuales. No por ello con conexión online, por lo que ya diferirían del Net, pero sí que entrarían en esta categorización. Otras formas de almacenamiento o espacio expositivo serían cualquier tipo de hardware que contuviese la información para mediante un dispositivo acceder a la obra. Tendría la característica de ser una temática que contempla simultáneamente lo tangible y lo inmaterial.

Harddiskmuseum es un proyecto llevado a cabo por el artista español Solimán López, en él desarrolla la idea de asemejar el espacio de almacenamiento de un disco duro con una galería de arte o un museo. En este hardware se almacena la información de diferentes obras, pero no por ello las obras se convierten en virtuales, si su finalidad y su proceso no ha sido ese, aunque el medio de transmisión sí que lo sea.

#### Arte virtual exclusivo

Se conciben como obras “virtuales exclusivas” todas aquellas obras que por decisión del artista tengan finalidad de ser virtuales, siendo creadas a partir de medios digitales, se expongan en medios virtuales, y no tengan ningún carácter ligado a la realidad.

Esta corriente nos permitiría crear obras perfectas que no tuvieran medio de sujeción, que no tuviesen puntos de observación condicionados, que mantuviesen un movimiento continuo infinitamente sin aporte energético, por simples algoritmos de software, o que no estén sujetos a las leyes físicas. La libertad en este ámbito es plena. Sin embargo, la representación de estas obras admite el carácter multidisciplinar, manteniendo el concepto sujeto a su definición, es decir, de esta obra pueden representar diferentes obras conceptuales que demuestren la misma idea con la misma carga plástica, teórica y artística, pero sin ser la obra ideal utópica no realizable en la realidad. Es como si se considerase una película infinita sobre un proyector que no necesita energía para funcionar eternamente sobre una pantalla, y de ella extrajésemos un frame, este frame sí podría ser representado fácilmente, y contiene la misma esencia que la película, es parte de ella, y por lo tanto es junto con la suma de todos los demás infinitos frames extraíbles la obra en sí. Así que es frame que es obra artística. Independientemente sigue perteneciendo a la película total que, debido a su complejidad, abstracción o diferentes conceptos no puede ser representada en un medio real bajo las condiciones tridimensionales.

“Phantom” es la obra que encajaría en esta categoría, siendo Daniel Steegmann su creador y guía sensorial, pero la obra original es una selva creada a partir de un escáner Lidar con el que reprodujo en un entorno virtual la realidad, debido a ello esta obra se convierte en “virtual derivada” y no en “virtual única”. Para estar incluida en esta categoría debería haber sido creada con medios tecnológicos desde y para un entorno virtual, y no desde un medio real a uno virtual. A través de esta obra Steegmann busca que el espectador interactúe con un medio virtual, que a su vez es real, pero está desapareciendo por la acción humana. Es interesante ver como a la obra únicamente se puede acceder con unas gafas de VR que el artista sitúa en medio de una sala y está determinada por un círculo por el que se moverá el espectador.

Más tarde veremos cómo Essentia cumple los requisitos de esta categoría y permite ser representada mediante disciplinas como la instalación o la fotografía, por lo que, sí se consideraría una obra virtual exclusiva, aunque se represente en la realidad, por su finalidad y su concepto como tal.

## METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN II

Conceptos: espacio, tiempo, espacio-tiempo, efecto mariposa, teoría del caos, dinámica, móvil perpetuo.

### ESPACIO

#### Física

*“Por definición, el espacio es: el medio físico en el que se sitúan los cuerpos y los movimientos, y que suele caracterizarse como homogéneo, continuo, tridimensional e ilimitado.*

*Espacio físico. Es el área donde se encuentran los objetos y en el que los eventos que ocurren tienen una posición y dirección relativa. El espacio físico es habitualmente concebido con tres dimensiones lineales, aunque los físicos modernos usualmente lo consideran, con el tiempo, como de cuatro dimensiones y lo denominan espacio-tiempo.”<sup>7</sup>*

En Essentia estas premisas son las que dan forma al espacio como variable directa de la esencia del individuo. La esencia que se ve afectada por la situación del ser respecto a su posición en un espacio tridimensional. El hecho que en todo el espacio existente solo ocupemos una coordenada concreta, genera que esa situación sea condicionante de nuestra existencia en el tiempo dependiendo cuánto perduremos en esa situación sin cambiarla.

La forma de representar esto con la sección de Essentia es ocupando un lugar concreto con los engranajes que refieren a individuos concretos, creando una instalación. Para que esa sección de la esencia pueda perdurar se debe documentar fotográficamente, haciendo así la fotografía tomada parte de la obra, convirtiéndola en algo similar al fotograma de una película, a una sección concreta de un rollo de película infinito y del cual, no se puede establecer muy concretamente su inicio, asumiendo que lo haya. Lo importante de la obra es el lugar en el que se encuentre en ese momento y la situación de las otras dos variables en esa sección que hace la obra.

---

<sup>7</sup> Desde Eured, enciclopedia colaborativa online [En línea]  
[https://www.eured.cu/Espacio\\_\(F%C3%ADsica\)](https://www.eured.cu/Espacio_(F%C3%ADsica)) [consulta: 08/03/2018].

Sería algo similar a establecer la variable del tiempo a 0 y tomar una fotografía que tuviese la información de todo el espacio que existe, teniendo en cuenta la situación de todo lo existente, toda la materia, es lo que en este caso representa Essentia respecto al espacio. Si trascurriera una millonésima parte y presionáramos el botón de nuestra cámara espacial, la materia habría cambiado respecto a su posición anterior, quizá una millonésima parte de milímetro, o quizá kilómetros si se trata del material arrojado por la explosión de una estrella roja. Por lo que la nueva fotografía que obtuviéramos, la sección representada por el conjunto de engranajes de la obra, se atribuirían a extractos de las variables completamente diferentes, así pues, la posición de cada engranaje es clave para representar el espacio físico de Essentia.

### Filosofía

El espacio físico es el lugar donde se encuentran los objetos y en el que los eventos que ocurren tienen una posición y dirección relativas.

El espacio ya fue definido por Aristóteles, como aquello que es implicado por los cuerpos, o sea, el lugar que ocupan éstos, su límite inmóvil. Siendo la suma de los espacios ocupados por los cuerpos, el espacio total, eliminando el concepto de vacío. Todo espacio contenía un cuerpo. Fue una de las categorías Kantianas a priori junto con el tiempo, que daban forma a la materia sensible.<sup>8</sup>

La definición de espacio, al ser algo abstracto, difiere respecto al movimiento filosófico desde el que se parta, pero cabe destacar dos de ellos por su importancia general y su relación con el proyecto Essentia: Aristóteles y Leibniz.

Los filósofos presocráticos planteaban el problema del espacio y de la materia teniendo en cuenta oposiciones como lleno-vacío, ser no ser, etc. El vacío que ocupa lo que no ocupa otra cosa. El espacio no tiene figura y parece no poder definirse de otra forma que no sea la negación. Referido a Essentia, da importancia al hecho de tener en cuenta también donde no están los engranajes en ese momento, pero sí podrían estarlo, es decir, todos los lugares en los que la instalación no está participando, también son parte de la obra por ser la negación del espacio que no ocupan los mismos engranajes.

---

<sup>8</sup> Aristóteles en su libro de Física III.

Para Aristóteles, el espacio era un lugar, pero como de acuerdo a este concepto no se pueden concebir las cosas sin su espacio, éste no puede ser solamente un receptáculo, según él, el espacio es: homogéneo, isotrópico, continuo, ilimitado, tridimensional y homoloidal, término que se aplica a cada figura que es matriz de infinitas figuras semejantes a diferentes escalas. De estas premisas que aporta el filósofo Aristóteles tomamos las características que le aporta, siendo las que conformaran la parte difícil de comprender de la obra respecto a su metáfora e ilimitaciones, ese aspecto infinito, continuo etc.<sup>9</sup>

Essentia como idea se representaría de esta manera, en un entorno espacial sin aspectos o fuerzas que la limitaran, de forma continua y armónica por todo el espacio. Estas dos ideas cogerán después más fuerza con Leibniz, que establece que el espacio no es una relación. El espacio es ideal no real, igual que el tiempo, o sea no hay espacio real fuera del universo material. Por lo que Essentia, al fin y al cabo, solo es capaz de ser representada como extracto de un espacio concreto de ella, al menos en la realidad. Una obra net podría ser capaz de representarla a través de un entorno completamente virtual o a través de algoritmos infinitos de una ecuación que no acabase guardada en un pen drive que podría exponerse, como idea posible de obra artística.

## TIEMPO

### Física

*“Por definición el tiempo es: una dimensión física que representa la sucesión de estados por los que pasa la materia o más concretamente una magnitud física con la que medimos la duración o separación de acontecimientos. El tiempo permite ordenar los sucesos en secuencias, estableciendo un pasado, un futuro y un tercer conjunto de eventos ni pasados ni futuros respecto a otro. En mecánica clásica esta tercera clase se llama "presente" y está formada por eventos simultáneos a uno dado.”<sup>10</sup>*

---

<sup>9</sup> Aristóteles en su libro de Física III.

<sup>10</sup> Recopilado en el libro La Naturaleza Del Tiempo Usos Y Representaciones Del Tiempo en la Historia.

El tiempo tiene diversas características. En primer lugar, es irreversible, no lo podemos recorrer hacia atrás. En segundo lugar, no puede separarse del espacio, que es donde observamos los cambios que tienen lugar. El tiempo es, además, relativo, cada persona lo percibe según sus experiencias y cada cultura lo representa de una manera determinada. Desde la ciencia existe un tiempo físico o biológico, desde las creencias un tiempo religioso, y desde la experiencia cotidiana un tiempo personal o social. En nuestro pensamiento diferenciamos también un tiempo finito o infinito, cíclico o lineal, objetivo o subjetivo. Esta experiencia o vivencia del tiempo parece que relaciona la duración de las cosas o situaciones que vivimos en la medida en que éstas sufren cambios. Si no hubiera cambio o movimiento parece que el tiempo no sería perceptible. Tener conciencia del tiempo presupone vivir o experimentar que en el marco de la continuidad ha habido cosas o situaciones que han sido y ya no son.

Las visiones de Platón y Aristóteles son las dos raíces básicas a partir de las cuales se ha ido desarrollando la idea de temporalidad a lo largo de la historia occidental. Para los antiguos filósofos griegos, la naturaleza del espacio, el tiempo, la materia y el movimiento era profundamente problemática. Nuestra concepción cotidiana del tiempo es producto de la visión científica del mundo creada en el siglo XVII por Newton, que descubrió una teoría que relaciona estos conceptos. La hipótesis de que los cuerpos materiales se mueven por el espacio, siguiendo rutas previsibles, sometidos a fuerzas que los aceleran de acuerdo con leyes matemáticas estrictas, ocupa un lugar central en la teoría de Newton.

En consecuencia, Newton escribió que el tiempo es verdadero, absoluto y matemático, de por sí y por su propia naturaleza, fluye de manera constante, sin relación con ningún objeto externo.

Einstein, sin embargo, con su teoría de la relatividad revolucionó la idea de tiempo relacionándola íntimamente con la de espacio y con el movimiento hasta el punto de relativizar su concepto. El tiempo no es absoluto y externo e insensible a cualquier situación física, sino que depende en gran medida del estado del observador y de la velocidad en la que se encuentra el objeto observable cuyo movimiento temporal se quiere medir. El tiempo pues, en contra de lo que nos dice el sentido común, lejos de ser constante y externo a nosotros, se va deteniendo respecto al objeto que se mueve a medida que la velocidad aumenta y, a su vez, el espacio de este objeto se contrae. El tiempo se contrae y se dilata según la velocidad.

### Tiempo social

Para la sociedad contemporánea el tiempo es algo muy importante, lo fue en el pasado, lo es en presente y lo será en el futuro. El pasado es aquello que recordamos a través de lugares o memoria colectiva y social además de la histórica que ha sido documentada. Gracias a las experiencias el ser humano es capaz de afrontar el futuro a través de las nuevas decisiones del presente, gracias a nuestra capacidad de imaginación y previsor.

Estos tres tiempos existenciales y subjetivos de carácter personal se insertan, a su vez, en la conciencia de un tiempo colectivo que rige en cada civilización el sentido o significado de su experiencia global. No existe una única percepción del tiempo, sino una gran diversidad de experiencias y de representaciones.

### ESPACIO TIEMPO

*“El espacio-tiempo es el modelo matemático que combina el espacio y el tiempo en un único continuo como dos conceptos inseparablemente relacionados. En este continuo espacio-temporal se representan todos los sucesos físicos del Universo, de acuerdo con la teoría de la relatividad y otras teorías físicas. La expresión espacio-tiempo ha devenido de uso corriente a partir de la teoría de la relatividad especial formulada por Einstein en 1905, siendo esta concepción del espacio y el tiempo uno de los avances más importantes del siglo XX en el campo de la física.*

*De acuerdo a las teorías de la relatividad de Einstein, el tiempo no puede estar separado de las tres dimensiones espaciales, sino que al igual que ellas, este depende del estado de movimiento del observador. En esencia, dos observadores medirán tiempos diferentes para el intervalo entre dos sucesos, la diferencia entre los tiempos medidos depende de la velocidad relativa entre los observadores. Si además existe un campo gravitatorio también dependerá la diferencia de intensidades de dicho campo gravitatorio para los dos observadores.”<sup>11</sup>*

---

<sup>11</sup> Recogido en la web Wikipedia [En línea] <https://es.wikipedia.org/wiki/Espacio-tiempo> [consulta: 02/04/2018].

## TEORIA DEL CAOS

La teoría del caos es un modelo teórico que intenta explicar el comportamiento de sistemas dinámicos que en principio parecen desarrollarse aleatoriamente, como, por ejemplo, el comportamiento del tiempo atmosférico, proponiendo una nueva manera de estudiar y comprender la realidad. La teoría del caos intenta otorgar una explicación tanto para modelos físico y matemáticos, como para gran parte de los fenómenos naturales, los que van desde la propagación de un incendio hasta la evolución de una sociedad.

*“El comienzo de la reciente historia del caos se sitúa en la década de 1950 cuando se inventaron los ordenadores y se desarrollaron algunas intuiciones sobre el comportamiento de los sistemas no lineales. Esto es, cuando se vieron las primeras gráficas sobre el comportamiento de estos sistemas mediante métodos numéricos. En 1963 Edward Lorenz trabajaba en unas ecuaciones, las mundialmente conocidas como ecuaciones de Lorenz, que esperaba predijeran el tiempo en la atmósfera, y trató mediante los ordenadores de ver gráficamente el comportamiento de sus ecuaciones. Los ordenadores de aquella época eran muy lentos, por eso se dice que Lorenz fue a tomar un té mientras el ordenador hacía los cálculos, y cuando volvió se encontró con una figura que ahora se conoce como Atractor de Lorenz.*

*Pensó que se había cometido algún error al ejecutar el programa y lo intentó repetidas veces, logrando siempre el mismo resultado hasta que se dio cuenta de que algo pasaba con el sistema de ecuaciones simplificado con el que estaba trabajando. Después de estudiar detenidamente el problema y hacer pruebas con diferentes parámetros (tanto iniciales como las constantes del sistema), Lorenz llegó a la conclusión de que las simulaciones eran muy diferentes para condiciones iniciales muy próximas. Al llegar a la misma, recordó que en el programa que él había creado para su sistema de meteorología con la computadora Royal McBee, se podían introducir un máximo de 3 decimales para las condiciones iniciales, aunque el programa trabajaba con 6 decimales y los 3 últimos decimales que faltaban se introducían aleatoriamente.”<sup>12</sup>*

---

<sup>12</sup> Recogido en la web Wikipedia [En línea] [https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa\\_del\\_caos](https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_del_caos) [consulta: 02/04/2018]

Essentia sería un modelo caótico por las variables que la condicionan, en la que modificando mínimamente cualquier componente de ella provocaría un cambio significativo en su trayectoria, y por consiguiente en cada uno de nosotros mismos.

Teniendo en cuenta una vida desde el nacimiento hasta la muerte, cualquier variable en nuestro primer año de edad nos está condicionando y determinando ahora, y eso es lo que Essentia intenta explicar y representar.

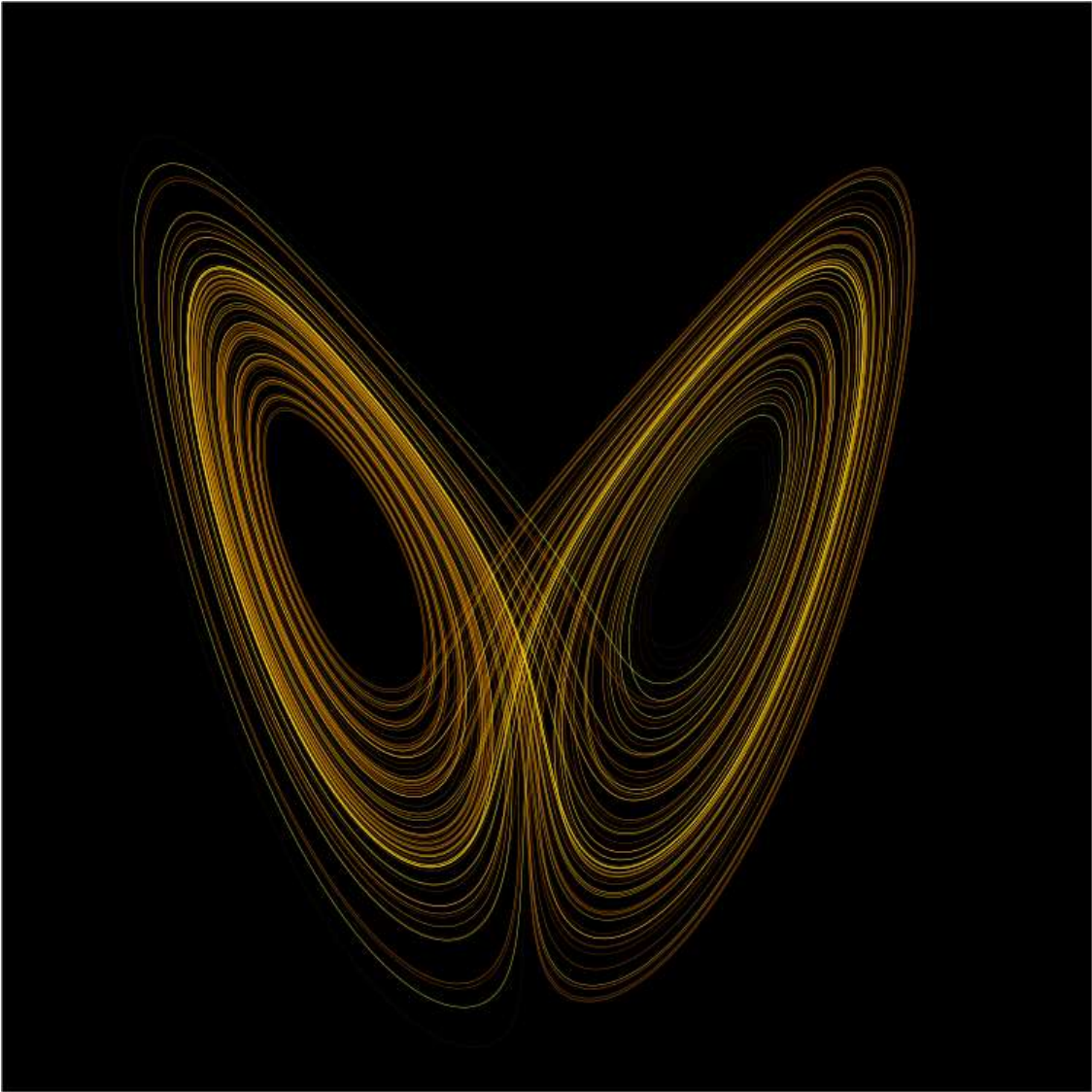
### Atractor de Lorenz

Curiosamente, estos sistemas caóticos mantienen un orden en su desorden, es decir, aunque son sistemas que cambian totalmente a lo largo del tiempo teniendo inicios muy similares, se mantienen en un caos determinado. Son sistemas que se mantienen caóticos constantemente, no se vuelven lineales en su estructura, por lo que se puede decir que mantienen constantes caóticas infinitamente. Al simular estos sistemas en ordenadores se ve como generan una forma gráfica llamada el Atractor de Lorenz. Fue debido a las variables que él introdujo en su computadora que se veían completamente alteradas solo por el cambio de unas centésimas de unidad y generaban una forma concreta siempre, aunque los parámetros fueran diferentes las variables se mantenían. Esto dibujaba en el espacio una forma geométrica casi simétrica con forma de doble. Esta conformación se asemeja a las alas de una mariposa.

*“Para ciertos valores de los parámetros  $\{a, b, c\}$ , el sistema exhibe un comportamiento caótico y muestra lo que actualmente se llama un atractor extraño; esto fue probado por Albert W. Tucker en 2001. El atractor extraño en este caso es un fractal de dimensión de Hausdorff entre 2 y 3. Grassberger (1983) ha estimado la dimensión de Hausdorff en  $2.06 \pm 0.01$  y la dimensión de correlación en  $2.05 \pm 0.01$ .”<sup>13</sup>*

---

<sup>13</sup> Recogido en la web Wikipedia [En línea] [https://es.wikipedia.org/wiki/Atractor\\_de\\_Lorenz](https://es.wikipedia.org/wiki/Atractor_de_Lorenz) [consulta: 02/04/2018]



## EFFECTO MARIPOSA

El efecto mariposa es la explicación del teorema del caos de una forma más simple y fácil de entender. Dada la forma del atractor de Lorenz, de una mariposa, expone el paradigma de que un mundo como La Tierra sería completamente diferente de otro igual solo por la existencia de una sola mariposa y la no existencia de la misma en el otro, debido a que el constante aleteo de la mariposa cambiaría totalmente la corriente del aire y podría llegar a generar un tornado que en el otro mundo no se generaría, ya que no existe dicha mariposa ni su débil aleteo. Esta explicación indica que nuestras vidas son afectadas por cualquier mínimo aleteo, es decir, una acción que esté pasando ahora mismo en el otro lado del planeta nos está condicionando de alguna manera como el aleteo de la pequeña mariposa.

Somos aspectos lineales de un sistema caótico influenciado por dónde estamos y dónde no estamos, el momento en el que estamos en ese lugar, y todos “los aleteos de todas las mariposas del mundo”. Esto es lo que Essentia trata de exponer, a través de los engranajes que serían cada persona fluctuando con otras en un momento y tiempo determinados para seguir su linealidad del sistema caótico infinito. <sup>14</sup>

Hay películas, una en concreto titulada “Efecto mariposa” que representan esta idea en la vida de un individuo, el cual se da cuenta de que un mínimo cambio en su pasado cambia totalmente su vida futura. El protagonista viaja en el tiempo y dependiendo de la decisión que toma se encuentra un futuro totalmente diferente al anterior, como en un sistema caótico en el que la mínima variación de un parámetro genera cambios brutales en el resultado del mismo.

Otra película muy interesante que trata este tema es “Mr. Nobody”, el propio nombre del largometraje indica un todo, debido a la dualidad filosófica entre que todo es nada y nada es a la vez todo, cualquiera, cada uno de nosotros. Esta película trata a través de un hombre con síntomas semejantes al alzhéimer como va recordando su vida, en la que acepta varias posibles existencias dependiendo de sus decisiones y lugares en los que se encontraba, es decir, narra varias vidas, todas posibles, todas verdades de forma teórica, pues la no decisión en ellas acepta que todas sean posibles simultáneamente. Esto es una teoría y prácticamente de imposible desarrollo, pero si aceptamos esa posibilidad, debemos entender que nuestra vida podría tener simultáneamente otros yos que hubieran tomado decisiones diferentes en cualquier momento y estarían generando realidades diferentes.

*“Si mezclas el puré de patata con el tomate verás que ya es para siempre, no puedes volver a separarlos. El humo que sale del cigarro de papá nunca vuelve a entrar. No podemos volver atrás. Por eso es difícil elegir. Tienes que tomar la elección correcta. Mientras no escojas, todo es una posibilidad”*

*“¿Por qué soy yo y no otra persona?”*

---

<sup>14</sup> Edward Lorenz en La esencia del Caos

*“Cada una de esas vidas es verdadera. Cada camino es el camino verdadero. Todo podría haber sido otra cosa y habría tenido el mismo sentido. Solo vivimos en la imaginación de un niño de 9 años. Somos imaginados por un niño de 9 años que se enfrenta a una elección imposible.”<sup>15</sup>*

Esto es Essentia en su propia esencia pura.

## DINÁMICA

Un sistema dinámico es un sistema cuyo estado evoluciona con el tiempo. Los sistemas físicos en situación no estacionaria son ejemplos de sistemas dinámicos, pero también existen modelos económicos, matemáticos y de otros tipos que son sistemas abstractos y, además, sistemas dinámicos. El comportamiento en dicho estado se puede caracterizar determinando los límites del sistema, los elementos y sus relaciones. De esta forma, se pueden elaborar modelos que buscan representar la estructura del mismo sistema. Al definir los límites del sistema se hace, en primer lugar, una selección de aquellos componentes que contribuyan a generar los modos de comportamiento, y luego se determina el espacio donde se llevará a cabo el estudio, omitiendo toda clase de aspectos irrelevantes.

Todo sistema dinámico requiere de un trabajo inicial para producir un movimiento, y además requerirá un esfuerzo para seguir manteniéndose en movimiento debido a la fuerza de rozamiento que se le opone y la gravedad. Cualquier otro aspecto en la realidad se entiende como imposible debido al conflicto con la segunda ley de la termodinámica. Sin embargo, en un ambiente libre de esta, como en un mundo virtual acepta esta posibilidad.

## MÓVIL PERPETUO

Un móvil perpetuo sería aquel mecanismo que funcionará eternamente sin aportación de energía exceptuando un impulso inicial.

---

<sup>15</sup> Frases de la película Mr. Nobody dirigida por Jaco Van Dormae

Es una hipótesis que en la realidad es inconcebible con leyes físicas clásicas, como la segunda ley de la termodinámica, que expone que habría disipación de calor y esto generaría pérdida de energía como otra forma de ella y por lo tanto habría que volver a aplicarle impulso continuamente para que fuese infinito. Un sistema así sí es reproducible en aspectos de programación, pues ninguna variable física le afectaría. Eliminando estas variables, sería la realización de este móvil en un aspecto virtual, que siempre fuera constante. Essentia parte de aquí, cómo un mecanismo compuesto por engranajes, que metafóricamente seríamos cada uno de nosotros, engranando unos con otros en algunos momentos y otras veces no. Dejando constancia de ello en nuestra esencia, en lo que somos, como de alguna manera somos lo que engrana con nosotros en determinados momentos de nuestra vida, y como otras veces esos engranajes se van, y luego vuelven a engranar, a emocionarnos, a ilusionarnos, a compartir, y quizá luego desaparezcan de nuevo por completo, para eso es lo que somos, ese engranaje que se impulsó en nuestro primer aliento y continuará hasta que su impulso se desvanezca, hasta que muera. Pero de alguna manera permanezca ahí, con el movimiento que ha generado con otros engranajes que aún siguen su giro, desde un impulso inicial que se desconoce hasta el fin del universo.

### Reloj Atmos

Un reloj sería el objeto más parecido al que asociar Essentia, un reloj que funcionase como mecanismo de móvil perpetuo, aportándole una energía inicial y fluctuándolo con engranajes diferentes. Un reloj infinito compuesto de engranajes que aparecen y desaparecen, pero sin que necesariamente marque la hora, solo que mantenga el movimiento constante.

Ya desde principios del siglo XVII se conocen documentos de la invención de un sistema que mediante cambios de presión podía mantener el movimiento de forma infinita bajo las circunstancias apropiadas. Pero es en siglo pasado que surge Jaeger-LeCoultre, que es una compañía que posee la patente de un mecanismo que es capaz de funcionar mediante mínimos cambios de temperatura y presión durante un gran periodo de tiempo, usando cloroetano para comprimir un péndulo de torsión y generar mediante el mínimo rozamiento el movimiento de los engranajes de un reloj.

Sin embargo, este reloj debe estar acogido en una caja hermética de cristal que mantenga las condiciones idóneas para que el cloroetano y su mecanismo funcionen de forma correcta.



## ORGÁNICO

Esta variable incluye todo ser vivo que debido a un razonamiento lógico o un impulso primario puede reaccionar o decidir realizar una acción determinada e influir sobre otro ser. De esta forma, se crea una cadena de sucesos reactivos de una acción inicial que podrá causar cambios en nuestro propio ser, y a su vez, seguir esa cadena.

### Razonamiento lógico

Esta característica únicamente se atribuye a los seres humanos capaces de, a través de una experiencia, observación o el planteamiento de una hipótesis o idea, generar un pensamiento, una acción, o una nueva idea previamente de un razonamiento cognitivo. La habilidad humana de crear, registrar y de transmitir nuevos conocimientos a otros individuos. Aplicar los conocimientos para solventar un problema a través de experiencias vividas similares. Crear y entender representaciones simbólicas mediante todos los sentidos. Y establecer un pensamiento o idea de acuerdo a la información recolectada por nuestros sentidos.

### Impulsos vitales

En esta categoría se incluyen a los seres vivos que no son capaces de tomar una decisión por un previo razonamiento lógico y cognitivo, si no que se basan en los impulsos primarios como el hambre, la sed o el sueño para reaccionar. Aunque en un principio no generan un cambio notorio en nosotros, también puede generar emociones o percepciones a través de sus acciones, y por lo tanto generar una interacción mutua.

### Percepción

La percepción es la cualidad que permite a un ser vivo ser receptivo de un estímulo externo, a través de sus sentidos es capaz de recibir información que más tarde procesa según sus necesidades.

El ser humano, por su capacidad cognitiva es el ser animal más receptivo, ya que es capaz de recibir mucha más información y procesarla de manera adecuada. Hay que destacar que este proceso es subjetivo, pues no todos los humanos procesamos ni seleccionamos la misma información. Además, hay que tener en cuenta el medio que se usa para percibirlo, y en qué situación nos encontramos, ya que la información que recibimos será procesada a esquemas personales previos.

Jeff Koons a través del Ready Made y el arte Pop ha construido una obra que, en general, juega con la perspectiva y la percepción. Koons tiene obras de gran tamaño que se asemejan a globos con formas de animales, con el mismo cromado, la misma ilusión de aire, y las mismas características a simple vista, pero, sin embargo, la obra es una escultura de gran tamaño, un material rígido y después pintado.

*«El arte es una percepción de tus propias posibilidades»*



## METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN III

En este último apartado de la metodología tratare de explicar Essentia, tanto en su proceso creativo, como en las referencias, significado, y resultados obtenidos.

### ETIMOLOGÍA

La palabra “essentia”, traducida al castellano como esencia proviene del latín. Está compuesta por la raíz *esse* que vendría a significar ser, interés y presente. A su vez esta raíz proviene del griego *etymos* que significa “verdadero”. Le sigue el sufijo -nt- que indica agente o participio presente. Y termina con el sufijo -ia que indica cualidad.

El término “essentia” se usaría en la filosofía para definir aquello verdadero de lo falso, ya que, en la filosofía clásica, lo verdadero era lo que realmente es y tiene siempre validez como conocimiento. Lo falso, no es, no es real, o como dirían los platónicos, es solamente opinión o una imagen. Uno de los primeros en otorgarle un significado fue Aristóteles.

*“La esencia es un proceso de nuestro estudio, porque buscamos los principios y las causas de las esencias. Si se considera el universo como un conjunto de partes, la esencia es la parte primera; si como una sucesión, entonces la esencia tiene el primer puesto; pues de ella viene la cualidad, después la cantidad”<sup>16</sup>*

Sin embargo, el significado que adquiere en este proyecto tiene una visión más concreta, essentia es aquello que es, lo que identifica a alguien, su yo más real y puro, aquello que evoluciona dependiendo del lugar y el tiempo en el que estés, lo que percibas en ese momento, y la influencia de los seres que interactúan con tu ser. No es algo innato ni tampoco inalterable, está en constante evolución, debido a nuestras vivencias y a nuestra sensibilidad capaz de sentir el exterior. Essentia trata de representar este concepto, como nos influimos unos a otros, aun a veces sin darnos cuenta, sin ser conscientes de ello, pero de maneras que podrían cambiar el resto de nuestra vida de una forma radical.

---

<sup>16</sup> Diccionario de filosofía, editorial Progreso.

A su vez esta representación debe ser leal a la realidad, es decir, hay un tiempo que tiende a ser constante y lineal, el cual solo ocurre, solo es y establece una continuidad, podemos percibirlo y medirlo, pero no comprenderlo ni modificarlo, además depende o cohesiona con el espacio.

Este espacio que lo estudiamos como una magnitud física que nos sitúa en unas coordenadas específicas, es algo que sigue en constante estudio, a través de distintas teorías que lo intenten explicar, como una masa que no vemos llena de partículas que a veces generan planetas con sus respectivos campos gravitacionales que modifican el espacio etc.

Essentia quiere ser aquello que guía nuestra sensibilidad más humana, aquello que no solo intenta dar respuesta a quienes somos, si no que sin necesidad de explicarlo nos hace ser como somos, nuestras inquietudes, nuestras ilusiones, nuestros enamoramientos, nuestra capacidad de sentirnos vivos.

*“Los únicos regalos del mar son golpes duros, y ocasionalmente la oportunidad de sentirse fuerte. No sé mucho sobre el mar, pero sé que así es aquí. Y también sé lo importante que es en la vida no necesariamente ser fuerte, sino sentirse fuerte. Medirse uno mismo, aunque sea una vez. Encontrarse, aunque sea una vez en las más primitivas condiciones humanas. Enfrentando la muerte ciega completamente solo, sin nada que te ayude excepto tus manos y tu propia cabeza.”<sup>17</sup>*

## OBRA

Representar esta compleja idea en una sola obra no es posible bajo mi punto de vista, pues una representación exacta y pura, verdadera como la palabra indica requeriría de un espacio libre de fuerzas, libre de posiciones geográficas, sin comienzo ni fin, solo existiendo. Sería interesante crear un modelo informático el cual mantuviese suspendida la obra en un espacio virtual, en constante movimiento y en el cual los engranajes fueran convergiendo aleatoriamente unos con otros.

---

<sup>17</sup> Frase de la película Into the wild con guion y dirección de Sean Penn.

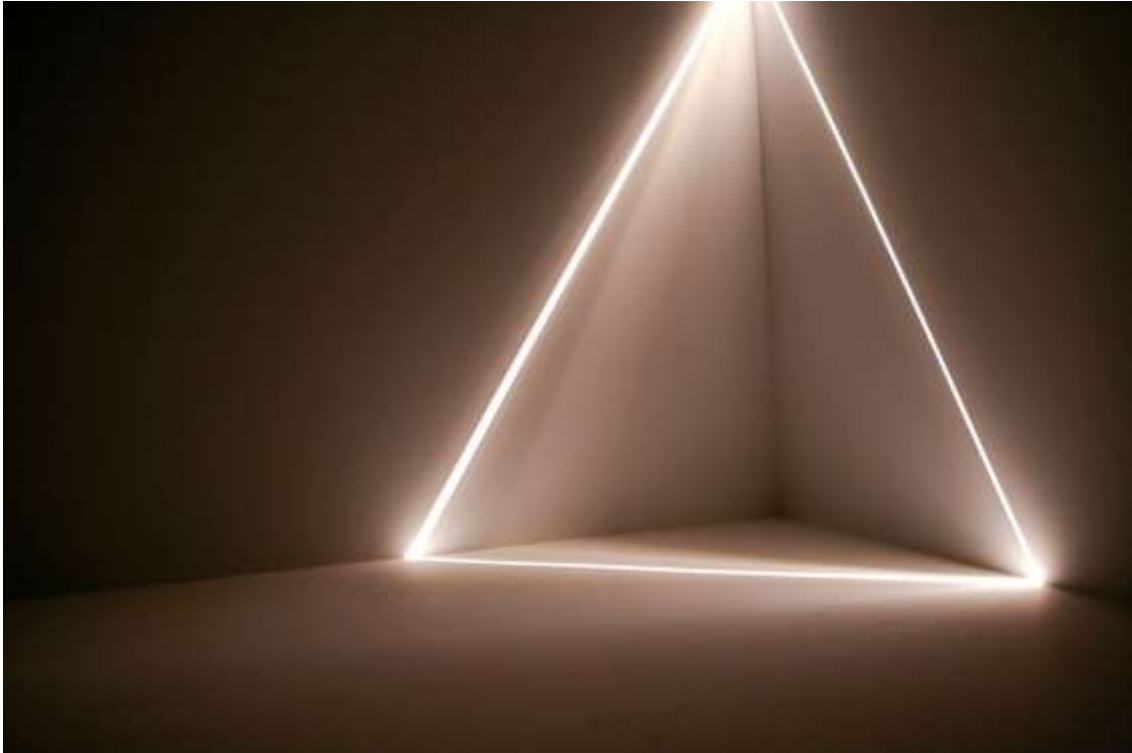
Sin embargo la posibilidad de extraer un momento de la propia esencia de Essentia si es posible, para explicarlo se podría entender como si una película infinita se fuera reproduciendo en un proyector en constante movimiento y nosotros extrajésemos una diapositiva, un solo frame, este es parte de la película, por lo tanto tiene la misma esencia que ella, y a su vez es uno de los infinitos frames que la conforman, por lo que cualquier frame que se extraiga es válido como representación. Así pues, me surgió la idea de representar y crear una obra que expresase eso, que siendo fidedigna a la idea original se pudiese representar en un espacio real, manteniendo todas las características de Essentia.

Chris Fraser es un artista conceptual que mediante la luz crea nuevos espacios usando la técnica de la instalación, la performance, o la fotografía el mismo afirma que el momento de inspiración es algo fortuito y breve, pero que la creación, composición, desarrollo, investigación y metodología son mucho más costosos y exigentes. Con la premisa de usar la luz como en las cámaras oscuras Fraser, modula los rayos de luz a su antojo dándole un nuevo aspecto y sensaciones a los espacios.

*‘Tomo las cosas que están en la periferia de la percepción y las muevo hacia el centro. Trato de desarrollar formas de amplificar las experiencias que normalmente pasan desapercibidas’<sup>18</sup>*

---

<sup>18</sup> Recogido en la revista Iluminet [En línea] <http://www.iluminet.com/chris-fraser-el-mago-de-la-caja-negra/> [consulta: 10/06/2018].



No tan gráficamente Essentia se enlaza esta misma idea de buscar un cambio en la percepción del espectador de manera que se dé cuenta de todo aquello que se intercomunica para crear nuestra personalidad, nuestro yo. De la misma manera la simpleza en la instalación, el minimalismo como referente artístico está presente en ambas obras, pues quizá sea la forma de transmitir una idea compleja de la forma más limpia posible.

Rowan Mersh es un escultor multimedia que usa la repetición de elementos para generar grandes estructuras que llenan el espacio. Experimenta con diversos materiales y con las propiedades de los mismos en conjunto.



Estos trabajos me recuerdan a las mismas conexiones que crea esencia de una forma más metafórica, como uniendo los sucesos de un lugar con otro en el espacio.

Lucas Zimmermann por su trabajo “Traffic Lights”, el cual fue un proceso creativo mágicamente momentáneo en una noche de niebla en la ciudad de Weimar, por la que el artista transitaba en su coche, y mientras esperaba en su coche a que el semáforo le permitiera el paso sintió la necesidad de plasmar las luces que emitían los semáforos con su cámara, esa capacidad de congelar un momento que no se repetirá, de capturar la luz en un instante único, que jamás se volvería a repetir, y que tan desapercibido habría pasado. Además, posteriormente, exactamente dos años después, volvió al mismo lugar, y tomo las mismas fotografías desde el mismo punto que anteriormente, esto potencia la idea de la conexión entre el tiempo y el espacio, esa interesante idea de que, tras 2 años, los semáforos sigan ahí, emitiendo esa luz característica, sin nada que lo altere.



Anish Kapoor es un conocido artista escultórico, uno de los más influyentes de la época actual. Con sus esculturas abstractas de materiales atópicos en la escultura hace obras de interesante carácter y sensaciones. A mi parece con intención en algunos casos de desligar sus obras del espacio físico en el que se encuentran, con suspensiones en el aire, por ejemplo.



## PROCESO CREATIVO

Dependiendo de lo que se quiera representar, la obra podría variar de distintas formas, es un sentimiento que para cada individuo es completamente diferente, pero a la vez muy similar al resto, se puede aplicar una variable más concreta y producir una obra completamente diferente pero que siga basándose en la misma idea. Por ello no sabía al principio si representarla de forma interdisciplinar, a través de todas las ramas artísticas que puedo usar, es una idea que posiblemente lleve a cabo pues pienso que este proyecto puede ser una línea de trabajo muy interesante y de la que se pueden extraer distintas obras muy interesantes plásticamente y visualmente.

Comencé a pensar entonces como sería la forma idónea de representar la idea de Essentia, como representar tiempo, espacio y lo orgánico en una sola obra de manera que cohesionaran entre sí. Conforme fueron surgiendo ideas se iban descartando así mismas por problemas de no sinergia total en lo que quería expresar. Los matices que quería tener en cuenta mientras desarrollaba la idea: la obra requería tridimensionalidad pues si no interfería con la idea del espacio, así pues, debía generar un espacio no plano. La idea de tiempo requería que fuera ajena de las medidas existentes que el ser humano tiene como los segundos o minutos, la obra mantuviese un movimiento constante, simple y que no atendiera fácilmente a un rango específico de medida apreciable. La idea orgánica era más compleja pues no obliga a ser representada de una forma específica ya que no está delimitada por leyes físicas como las otras dos variables, si no por algo más racional, cognitivo, motivado de las funciones vitales básicas, capaz de decidir y afectar a través de acciones precedidas de pensamientos o impulsos, la idea orgánica entonces bajo mi punto de vista podía ser metafórica y conectar de una forma más general a través de la idea total de la obra.

Teniendo en cuenta estos factores había ramas artísticas que eran automáticamente excluidas, dejando básicamente la escultura o instalación como posible forma representativa, así mismo era interesante estudiar las posibilidades que se obtendrían en un espacio completamente neutro como el entorno virtual, ya que aunque la idea volumétrica en la realidad puede representarse de forma clara, la idea está sujeta a factores como la gravedad que no permiten suspender completamente una obra en el espacio, o que a su vez genera respecto al espectador el entorno de unas coordenadas irreales, como delante, detrás, izquierda o derecha. Esto imposibilita entonces la forma ideal de representación.

El proceso que seguí después es intentar visualizar la idea a través de un sistema en movimiento y que ocupase un volumen tridimensional: engranajes. La idea de un mecanismo engranando con otros mediante engranajes que no dejaran de girar y que se trasladasen en el espacio de forma lineal atendiendo a la idea de tiempo. Esto generaba problemas estructurales pues toda estructura debe sostenerse en algún punto, y eso da al espectador una idea equivocada del concepto que quería transmitir, además un engranaje gira debido a la fuerza de un motor que le aporta el giro y esto debe ser un objeto añadido que ensuciaría la propia esencia de la obra.

Como idea el sistema a representar debía tener las siguientes premisas: estructura volumétrica tridimensional, con movimiento constante inalterable y automático, en un espacio totalmente neutro, utilizando la forma de un objeto capaz de conectar con otro de forma armónica y que en su composición refiera la metáfora de mi idea de orgánico.

Sin embargo, con el paso del tiempo, y las consiguientes reflexiones, llegué a la conclusión de que no quería representar la idea completa de Essentia, porque no iba a ser posible hacerlo como yo quería utópicamente por los factores que ya he comentado. Fue entonces el momento en el que me di cuenta de que Essentia podía representarse manteniendo la misma idea de forma estática, de forma que una obra tuviese exactamente el mismo contenido que la idea original y además no opusiera leyes físicas para su transmisión del sentido puro. Un conjunto de engranajes que sean como un extracto en algún momento de Essentia, la parte del todo, que, aunque ni con la suma de todas ellas sea el conjunto entero mantiene la idea, y eso es lo que da importancia a las instalaciones que se hacen como si hiciésemos una fotografía del mecanismo virtual idílico. Cualquier pequeño movimiento en alguno de los engranajes conforma una nueva obra diferente, pues según el concepto teórico será un extracto diferente en que haya pasado un tiempo y unas acciones determinadas en un espacio concreto.

La segunda representación de Essentia es llevada a cabo mediante una cámara polaroid, que fotografía las distintas posiciones de los engranajes, es decir, los momentos de Essentia. De esta manera, además de haber una documentación de la obra y poder generar un archivo con todas las posiciones que han conformado los engranajes, se generan obras en forma de polaroids, que serán obra en sí también.

Las fotografías se tomarán siempre desde un mismo ángulo y distancia para así mantener la idea de que a veces hay influencias que no somos capaces de ver, pero nos afectaran en el futuro, es decir, la información que se da en las fotografías no es toda la que hay, pero siempre mantendrá el marco del cual se extrae información.

Los engranajes son de roble, elegí esta madera por su resistencia, ya que otras astillan más fácilmente y al cortarlas me habrían dado más problemas. Usando una web que genera engranajes empecé a imprimir varios que iba modificando, pero mantenían el mismo paso de diente, variable que tiene que mantenerse para que los engranajes encajen unos con otros.

Después de imprimir los engranajes los fui distribuyendo por el tablón grande de roble y después pegué con pegamento en spray dichos engranajes de papel.

Usando una sierra de cinta fui cortando los engranajes uno por uno, con mucho cuidado en los dientes pues estos debían encajar fácilmente. La sierra de cinta dio muchos problemas, se partió innumerables veces por mala configuración por parte del personal de la universidad, y esto retraso mi trabajo e impidió que desarrollara la cantidad de engranajes que tenía planteada en un principio, la cual hubiera sido algo similar al doble que finalmente obtuve.

Una vez tuve los engranajes acabados los dispuse en una pared usando cinta de doble cara para que la posición y la instalación en conjunto fueran lo más minimalista y simple posible. Motivo que decidí para descartar una de las primeras ideas la cual llevaba cableado o una estructura de metal que la sostuviese. De esta manera cree diferentes estructuras que convergían mecánicamente unas con otras y fui jugando con el espacio y la disposición de los engranajes.

Las fotografías se toman con una Polaroid 600, y en este caso se ha usado un cartucho entero, el cual ha generado 8 fotografías. Algunas de las fotografías tienen errores de impresión de la misma cámara, y lejos de ser algo a tener en cuenta negativa, potencian aún más la idea de la obra, han sido así por efectos del paso del tiempo, las cantidades de químicos de los carretes, algún rasguño de los rulos de impresión, u otros muchos factores acogidos en el concepto Essentia.

Esos pequeños errores hacen que esas polaroids sean de esa cámara, en ese momento, y han sido así, por este motivo elegí usar estas cámaras, porque a veces, por motivos que

desconocemos generan algún error, pero personalmente pienso que hacen que esas pequeñas cosas fortuitas las hagan únicas, la pureza del caos, es la idea de Essentia.



Engranajes individuales que se pueden repartir por el espacio siendo cada una de las veces que se posicionen un nuevo momento concreto en cuanto a la esencia, por lo que son obras completamente diferentes, aunque los engranajes estén en lugares exactos a posiciones que hayan ocupado anteriormente.

Esto se debe a que, aunque sea infinitamente mínimo el espacio de tiempo en el que se ha movido un engranaje y devuelto a su posición anterior ha ocupado un tiempo determinado, en el que han ocurrido infinidad de acciones ajenas a ese instante pero que afectaran de forma directa en el futuro en mucha mayor medida, haciendo referencia a la teoría del caos de Lorenz, que podría producir que una mínima variable en la esencia de una persona al otro lado del globo cause afección directa en nuestro futuro, y eso se haría visible en la obra. Por lo tanto, la obra es efímera respecto a su mínima alteración, se puede visualizar la representación de un momento concreto en un espacio concreto afectado por los organismos y su percepción de ellos a través de la posición de los engranajes y cuáles de ellos engranan con otros, pero cualquier variación provocara una nueva obra diferente.

Esta característica efímera otorga un sin fin de posibilidades representativas, instalaciones diferentes, infinitas, y que generan a su vez obras artísticas completamente nuevas, pudiendo capturar mediante fotografías de los mismos la esencia, en este caso la mía propia de una manera metafórica pero muy visual y exacta, cosa que sería imposible si se intentara tener en cuenta el concepto abstracto sin acotaciones del movimiento infinito el cual no necesita de energía externa para su funcionamiento, y no se ve perturbado por nada excepto el componente orgánico y el espacio en el que se produce y aquellos en los que no.

## CONCLUSIÓN

Essentia es un proyecto artístico no convencional, de carácter interdisciplinar, que varía constantemente. La obra tiene mayor posibilidad de representación en el ámbito virtual, aunque manteniendo el tipo de arte conceptual y minimalista puede ser artísticamente representada en la realidad.

Essentia es representada mediante una instalación creada a partir de engranajes, estos pueden situarse de maneras distintas creando nuevas obras de arte igualmente válidas y referidas al concepto original. A su vez la forma de guardar ese instante de Essentia se lleva a cabo mediante la fotografía instantánea, como parte de obra, y como documentación y archivo de la misma.

Tiempo, espacio y lo orgánico convergen continuamente para definirnos. Somos una piedra sin fin que es esculpida con diferente forma dependiendo de dónde estemos, en qué momento nos encontremos, y de aquello que nos rodea y es capaz de influenciarnos. La más mínima variación nos perfilará como una lija de agua pasada por nuestra escultura, desprendiendo polvo que ya no volverá a formar parte de nosotros. No importa si somos o no conscientes de todo esto, pues Essentia es por sí sola su propia esencia, seguirá evolucionando como obra conceptual, y de ella tan solo podremos ser introspectivos a la hora de analizarla o sentirla.

*“Si aquí hay tres personas sentadas, cada una de ellas mira a dos personas diferentes, uno mismo ve solo parte de la escena y lo demás lo siente. En cierto sentido uno es un vacío, el mundo comienza fuera de uno, y por eso he llegado a pensar que el espacio muy cercano a nosotros es muy misterioso.”<sup>19</sup>*

---

<sup>19</sup> Frase extraída de un libro de Hockey

**BIBLIOGRAFÍA**

ARISTÓTELES: La física, [En línea]:

<http://bibliotecadigital.tamaulipas.gob.mx/archivos/descargas/31000000125.PDF>

[consulta: 25/04/2018].

BARTOLOMÉ, Ferrando, (2012): Arte y cotidianidad hacia la transformación de la vida en arte, Madrid, Ardora.

BENJAMIN, Walter, (2014): Breve historia de la fotografía, Madrid.

FOUCAULT, Michael (2001): La arqueología del saber, Buenos Aires, Siglo XXI Editores [en línea]:

[https://monoskop.org/images/b/b2/Foucault\\_Michel\\_La\\_arqueologia\\_del\\_saber.pdf](https://monoskop.org/images/b/b2/Foucault_Michel_La_arqueologia_del_saber.pdf)

[consulta: 28/02/2018].

GUASCH, Anna María (2005): Los lugares de la memoria: El arte de archivar y recordar, Matèria: revista d'art, Núm. 5, [en línea]:

<http://www.raco.cat/index.php/Materia/article/view/83233> [consulta: 28/02/2018].

KAPS, Florian, (2016): Polaroid: The magic material.

HAWKING, Stephen (1988): Breve historia del tiempo, EEUU, [En línea]:

<[http://antroposmoderno.com/word/Stephen\\_Hawking\\_Historia\\_del\\_Tiempo.pdf](http://antroposmoderno.com/word/Stephen_Hawking_Historia_del_Tiempo.pdf)>

[consulta: 01/03/2018].

HITCHCOCK, Barbara, (2008): The polaroid book.

ZIMBARDO, Philip y BOYD, John (2008): The time paradox, [En línea]:  
<http://oceanofpdf.com/pdf-the-time-paradox-the-new-psychology-of-time-that-will-change-your-life-download/> [12/04/2018].

SIMO, Toni, y SEGURA, Jesús (2013): Arte de instalación en el arte contemporáneo.  
Madrid.