

plataforma complutense de creadores universitarios

# DE USTED SU OPINIÓN

EJERZA SU DERECHO CON MODERACION

**EL AUTOR NO SE HACE RESPONSABLE DEL USO QUE SE HAGA DE ESTE TRABAJO**

VIRGINIA LÁZARO VILLA / PROYECTO MUSEO 1.0 [ESPACIOMUSEO.BLOGSPOT.COM](http://ESPACIOMUSEO.BLOGSPOT.COM)



**VIRGINIA LÁZARO VILLA**

# BIOGRAFÍA

Virginia Lázaro Villa, La Rioja, España, 1985. Actualmente cursando Master Universitario en Investigación en Arte y Creación en la UCM así como el Programa Oficial de Postgrado en Historia del Arte Contemporáneo y cultura visual del Museo Reina Sofía. Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid en 2010, disfrutó ese mismo curso de una beca de colaboración, junto a Aurora Fernández Polanco, en la sección departamental de Historia del Arte III (contemporáneo). Posee también titulación de Grado superior en Diseño e ilustración en la Escuela de Arte y superior de Diseño de La Rioja. En el año 2009 participó en Real Presence 9º Belgrado para talentos emergentes, así como en la edición de mismo nombre que tuvo lugar en Facultad de Arte y diseño, IUAV, de Venecia. Ha asistido a varios Workshops y talleres, entre ellos, a cargo de Ben Patterson en la Universidad Complutense de Madrid, Tania Bruguera dentro de la Cátedra Juan Gris. Colaboró con la artista Susanne Bosch dentro de Madrid Abierto 2010, también participó como colaboradora y diseñadora gráfica en el ciclo "Bailar las sombras. Israel Galván", Premio Nacional de Danza. Dirigido por Miguel Ángel García Hernández.

**[virginialazarovilla@gmail.com](mailto:virginialazarovilla@gmail.com)**

**<http://virginialazarovilla.blogspot.com/>**

# STATEMENT

Cuando decimos que todo es imagen, es literalmente cierto: la información se distribuye inevitablemente por medio de la tecnología que nos la hace visible –nos la presenta– y la tecnología nos la hace visible como imagen proyectada. Si con la llegada de la técnica la imagen perdió su cualidad de “estar” en un lugar, la hiperrreproductividad digital no solo la convierte en una presencia si no que vacía lo que pudiera quedar de su estructura interna, opera un cambio ontológico por el cual, la imagen ya no es un lugar profundo, lleno de capas, de pliegues y repliegues, que se superponen. Ahora la imagen es una tabula rasa constante, infinita, que existe como una posibilidad antes de ser visible. Esta imagen nos ofrece además la posibilidad de manipularla, hacerla desaparecer y recuperarla. Es una imagen sin tiempo ni forma, solo información, datos, electricidad. Es en sí misma, la posibilidad de todas las imágenes. Si detrás de todas las imágenes hay una estructura sobre la que han sido construidas, estas imágenes, como contenedores vacíos que son, ofrecen la posibilidad de ser rellenos por cualquier ejercicio de poder. Se nos presentan como símbolos vacíos que regeneran incesantemente las tensiones internas de espectador y mirada.

Trabajar con imágenes es crear instituciones de verdad, son un ejercicio de poder, un dispositivo que regula el estatuto de lo representado. Estas tensiones no solo están tras toda imagen, el artefacto de estructuras vacías y desechables se oculta tras de todo elemento, en el origen de toda estrategia de representación. Mediante mi trabajo trato de generar estrategias para localizar éstas tensiones, de generar gestos para perturbar los regímenes ordinarios de conexión, modos en como se unen y se desunen las cosas. Localizar los patrones y estándares de la representación que después operan en lo real, se escriben en nuestro cuerpo.

# PROYECTO MUSEO 1.0

Proyecto Museo 1.0 consiste en una investigación alrededor del espacio expositivo y de las funciones útiles

del Museo. Se emplea la palabra Museo para referirse a todos tipos posibles de espacio expositivo, entendiendo el término como manera de referirse a una forma de recorte del espacio común y modo específico de visibilidad. El objetivo de éste proyecto es trabajar en torno a la institución social que es el museo, en donde, basándose en la lógica de la administración, se determinan las condiciones del consumo cultural y se transforma la producción artística en instrumento de control ideológico y legitimación cultural. Museo 1.0 nace de la premisa de que todo museo es por fuerza una institución política, no haciendo diferencia en el tipo de dirección que de él se encargue (una dirección privada o si es mantenido y supervisado por instituciones públicas). Se entiende que el arte de cualquier tipo es asimismo exclusivamente político y se considera por ello necesario el trabajar desde dentro, intramuros, sobre los espacios que suponen una hibridación entre las funciones históricas del museo como institución pública y los intereses particulares del personal inversor, determinando necesariamente las posibilidades que la obra tiene de significar así como las condiciones bajo las cuales puede tener lugar la experiencia del espectador como sujeto individual y colectivo.

El Proyecto Museo se formaliza en diferentes subproyectos y textos, los cuales se encuentran en constante revisión y cambio. Hasta el momento el Proyecto Museo consta de tres subproyectos:

**Subproyecto 1:** Contratos o Las buenas practicas y maneras en el Museo

**Subproyecto 2:** Maleta de Acciones para Museo 1ª ed.  
(Seleccionado por Intransit)

**Subproyecto 3:** Patio



## CONTRATOS O LAS BUENAS PRÁCTICAS Y MANERAS EN EL MUSEO

Éste primer subproyecto consiste en una serie de acuerdos legales realizados entre las partes implicadas en toda muestra expositiva (espectador, organización, artista, cuidadores de sala...). Estos acuerdos están dirigidos a condicionar la relación entre estos factores, el espacio y las obras expuestas. Los contratos se organizan en diferentes categorías según al tipo que pertenezcan.

### MALETA DE ACCIONES PARA MUSEO 1.0

Segundo de los subproyectos del proyecto Museo 1.0. Consiste en una maleta archivador dentro de la cual se encuentran recogido diferentes acciones susceptibles de ser desarrolladas dentro del Museo. Cada una de estas acciones puede a su vez subdividirse en derivaciones de la acción original. Todas las acciones pertenecientes a la Maleta pueden ser llevadas a cabo tanto por un usuario o usuarios autónomos como ser propuestas por una entidad pública o privada. En este último caso algunas de las acciones tienen una aplicación diferente. Las instrucciones pertinentes figuran en la información facilitada dentro de la maleta. El material de las acciones se ha pensado como productos de fácil reproducción y bajo coste (fotocopias en la mayoría de los casos). En caso de compra, cada una de las acciones puede adquirirse por separado de la Maleta.



**Izda:** Imagen perteneciente a Intransit, donde además de la Maleta se desarrollo la Acción 4

**Sup Dcha:** Etiqueta para ladrillo. Acción 4 Maleta de Acciones para Museo 1 ed

**Inf Dcha:** Pegatina para cajas de cerillas. Acción 3 Maleta de Acciones para Museo 1 ed

## PATIO

Patio, subproyecto 3, consiste en la fundación de un museo en el patio de la casa donde resido actualmente en la ciudad de Madrid.



Imagen perteneciente al subproyecto 3, Patio  
Exposición actual, Obreros reformando un patio  
01/06/2010/08:59 - Nuevo aviso

Para consultar el proyecto completo y las actualizaciones regulares:

**<http://espaciomuseo.blogspot.com/>**

La imagen es un juego de relaciones entre lo visible y lo invisible, es siempre una alteración con aspiraciones didácticas. Nos mostraba Guy Debord imágenes de acción, imágenes de cuerpos que se reivindicaban mediante su movimiento. Denunciaba así nuestra propia circunstancia de mirones, de culpables. Nos evidenciaba como espectadores de una vida que ha tenido lugar en la imagen. Este bucle del que hablaba Debord, entre la pasividad del espectador y la imposibilidad de éste para generar actividad, aun no está resuelto. En la sala de exposiciones el cuerpo del espectador se presupone activo, pero solo reproduce patrones aprendidos, esta imagen trata de enfrentarlo a su propia mirada, que le es devuelta por el circuito que genera la imagen. El espectador se encuentra ante su propio cuerpo, reflejado en la imagen, y las miradas (tanto la del espectador como la de los sujetos de la imagen) se encuentran en el reflejo de la ventana, es decir, en el mismo cuerpo del espectador que devolverá así mismo las miradas como un bucle infinito. el objeto de deseo es el propio espectador, es el cuerpo construido por la mirada.



Proyección de imagen capturada  
*Extraños en un tren*, Alfred Hitchcock  
Medidas variables

# SEQUENCE 01

“La tergiversación es el lenguaje fluido de la anti-ideología... Es, en el punto más alto, el lenguaje que ninguna referencia antigua y supracrítica puede confirmar. Por el contrario, es su propia coherencia, en sí misma y con los hechos practicables, la que puede confirmar el antiguo núcleo de verdad que transmite.”

Guy Debord, *La Sociedad del Espectáculo*  
Tesis 207, extractos de la 208



<http://vimeo.com/14505745>

Sequence 01  
Video, 1'  
A partir de *La Sociedad del Espectáculo*, Guy Debord



# SEQUENCES

## 03, 04, 05

La serie de video Sequences, compuesta por tres hasta el momento, forma parte de una investigación mayor al rededor del mundo de lo útil, de la forma visible, impresa en un elemento, de un poder sea el que sea. De igual manera que el proyecto Museo 1.0 nace con el proposito de mostrar la existencia de límites y formas en el espacio común y los modos de visibilidad vinculados, la presente investigacion tiene por objeto trabajar en torno a las áreas que demarca el diseño en cualquiera de sus manifestaciones (grafico, objetual, de interiores, etc.) entendiendo el diseño como la estetización de lo útil.



<http://vimeo.com/14498448>

Sequences 03, 04, 05  
Serie de vídeos realizados a  
partir de imágenes de archivo  
1'30''  
1'30''  
1'30''

**Universidad Complutense  
de Madrid**

**Rector**

Carlos Berzosa Alonso-  
Martínez

**Vicerrector de Cultura y  
Deporte**

Juan Manuel Álvarez Junco

**Jefe Unidad Técnica de  
Cultura**

Joaquín Martín Moreno

**Coordinador de  
Relaciones Externas**

Juan Manuel Pérez Pérez

**c arte c  
(Centro de Arte  
Complutense)**

Iñigo Larrauri De Terán

Alejandra Gómez Martín

**Revista Claves de Arte**  
Coordinación de entrevistas  
y Edición de vídeos

Sara García

Tiago de Abreu

**Organiza:**



**Organiza**

Vicerrectorado de Cultura y Deporte  
Centro de Arte Complutense

**Coordina**

Pensart

**Comisión técnica**

Manuel Álvarez junco  
Javier Duero  
Virginia Torrente  
Alexis Callado  
Marlon de Azambuja

**Artistas**

Bárbara Fluxá, Cecilia Sancho, Daniel Silvo, Javier Fresneda,  
Cristina Garrido, Alicia Martínez, Mutiu, Grupo de  
Investigación Eyjafjajallajökull, Marta Alonso, Virginia Lázaro  
Villa, Françoise Vanneraud, Mario Espliego, Irene de Andrés,  
Marco Godoy, Karlos Gil, Sole Parody, Maillo, Julio Adán,  
Alejandro Bombin, Almudena Lobera, Aida Bañuelos.

**Coordina:**

