

Arte Conceptual

La categoría 'arte conceptual' se aplica a una gran cantidad de obras de arte contemporáneo. El artista Sol LeWitt introdujo el término en la jerga del arte al describir obras de arte donde "la idea o el concepto es el aspecto más importante de la obra" (LeWitt 1967: 79, *traducción mía*). Inicialmente, el término se utilizó para referirse a obras producidas entre finales de los años sesenta y principios de los setenta por artistas como Sol LeWitt, Robert Barry, Lawrence Weiner, On Kawara, Joseph Kosuth, John Baldessari, el grupo Art & Language y otros (véase Lippard 1973). En España fueron relevantes el Grup de Treball, Zaj o Esther Ferrer entre otros. Más tarde se hizo evidente no solo que obras como *Fuente* (1917) de Marcel Duchamp - un urinario de porcelana, que fue firmado "R. Mutt" y presentado para una exposición de la Sociedad de Artistas Independientes - tenían mucho en común con aquellas producidas a finales de la década de 1960 y principios de la de 1970, sino también que obras de arte conceptual continuaron siendo producidas a lo largo de la década de 1970 y las décadas siguientes, hasta el punto de que podría argumentarse que gran parte del arte contemporáneo es, en cierta medida, conceptual.

Es característico de los primeros autores conceptuales el uso del lenguaje natural en obras que son en principio visuales o plásticas, como las frases de Weiner, las definiciones de Kosuth o los ensayos de Art&Language. Se trata de un interés por el significado y el lenguaje heredado de la semiótica y la filosofía analítica de la época. También señala el énfasis (a menudo exclusivo) de todas las obras de arte conceptual en el elemento conceptual, como ocurre en los dibujos y pinturas murales de LeWitt, donde el artista produjo las instrucciones para su ejecución, luego las realizó en colaboración con otros, o transfirió completamente a otros esta tarea. Otra característica de las primeras obras de arte conceptual es que los artistas no manipularon ningún material para producir un objeto (como en *Fuente* de Duchamp) o usaron materiales excéntricos como el lenguaje natural, su propio cuerpo -como en *I am the locus (# 1)* (1975) de Adrian Piper, una *performance* en la que la artista se pegó un bigote en la cara, se puso una peluca Afro y anteojos redondos con montura de alambre y caminó en las calles actuando como un hombre-, o el chocolate con el que Anya Gallaccio revistió las paredes de un viejo edificio agrícola en *Stroke* (2004), dejando que el público las tocara y que el chocolate se pudriese.

Debido a sus características inusuales, el arte conceptual plantea muchas preguntas filosóficas: sobre la definición de arte, sobre la ontología y los medios de las obras de arte y sobre nuestra experiencia apreciativa de ellas. En lo que sigue, presentaré brevemente cada uno de estos temas.

1. El arte conceptual y la definición de arte

Antes del surgimiento del arte conceptual, las obras de arte eran generalmente consideradas el producto de esfuerzos manuales y técnicos de artistas que tenían la intención de producir una

experiencia estética en su público - en general, el tipo de experiencia que nos permite reconocer que un determinado objeto es bello o sublime. Entonces era natural pensar que estos rasgos de las obras de arte tenían que desempeñar algún papel en una definición general del arte (véase por ejemplo Bell 1914 y Beardsley 1958). Mientras que *El nacimiento de Venus* (1484 -1486) es el resultado de los esfuerzos manuales y técnicos de Sandro Botticelli y nos permite admirar la belleza del cuerpo humano y *Tormenta de nieve* (1842) es el resultado de los esfuerzos manuales y técnicos de William Turner y nos permite admirar la sublimidad de los elementos naturales, *Fuente* de Duchamp, por el contrario, no requirió ningún esfuerzo manual o técnico por parte de su autor (el artista tuvo simplemente que firmar un urinario) y no fue creada para producir una experiencia estética en su público (es decir, no fue creada para apreciar su belleza o sublimidad como urinario, si es que tiene sentido hablar de un urinario en estos términos). La existencia de obras como *Fuente*, entonces, parece plantear un dilema: o bien afirmamos que tales objetos no son obras de arte, porque no presentan las características tradicionales de los objetos artísticos, o tenemos que cambiar nuestro punto de vista sobre lo que distingue las obras de arte de otros tipos de objetos. Arthur Danto (1981) - inspirado por George Dickie (1974) - y David Davies (2004) presentaron dos propuestas radicales que exploran la última opción.

Por un lado, según Danto, lo que distingue a las obras de arte son ciertas relaciones no manifiestas entre las obras y las intenciones de los artistas, los entornos socio-históricos en los que se producen las obras de arte, el patrimonio artístico, etc. (véase la sección "Teorías procedimentalistas" de la entrada "Arte (teoría de)"). En consecuencia, *Fuente* es una obra de arte porque Duchamp pretendió que lo fuera y porque tal intención tenía sentido en el contexto socio-histórico específico en el que se produjo. Se trataba de un desafío a las convenciones que dominaban las concepciones del arte en ese momento, y especialmente a la idea de que el arte debe ser estéticamente agradable.

Según Davies, por otro lado, una obra de arte no es el objeto al que nos enfrentamos cuando pensamos que nos encontramos con una obra de arte -esto es lo que él llama nuestro 'foco de apreciación'-, sino que es la '*performance* generativa' del artista que dio como resultado tal objeto. Lo que es distintivo del arte, por tanto, no son ciertas propiedades atribuibles a objetos físicos o de otro tipo, sino el hecho de que tales objetos son productos de tipos específicos de *performances*. Según este punto de vista, *Fuente* es una obra de arte porque Duchamp realizó ciertas acciones para producir un cierto 'foco de apreciación': coger un urinario y firmarlo "R. Mutt".

Finalmente, Nick Zangwill ha explorado una propuesta menos radical, argumentando que de muchas obras de arte conceptual es falso que hayan sido producidas con la intención de no suscitar una experiencia estética y que, con respecto a las que se han producido de esta manera, puede afirmarse que su estatuto artístico es 'derivado' más que 'intrínseco', es decir, "depende del estatuto artístico intrínseco de las obras de arte que tienen una consideración estética". La razón es que el objetivo de tales obras es hacer "un 'comentario' sobre un conjunto de obras que son obras de arte estéticas convencionales" (Zangwill 1995: 321, *traducción mía*). Este punto de vista nos permite afirmar, por ejemplo, que *Fuente* es una obra de arte, aunque Duchamp no

tuviera la intención de producir una experiencia estética, sino más bien hacer un comentario cáustico sobre el arte estético convencional, y que *Stroke* es una obra de arte porque fue producida con la intención de despertar, entre otras cosas, ciertas experiencias estéticas – por ejemplo, la experiencia estética negativa de disgusto que tenemos cuando percibimos el chocolate podrido.

2. El arte conceptual, la ontología del arte y los medios de las obras de arte

Algunos filósofos han afirmado que las obras de arte conceptual son ideas (véase por ejemplo Carroll 1999: 77; Matravers 2007: 249; Schellekens 2007). Si adoptamos este punto de vista, podemos argumentar, por ejemplo, que *Fuente* de Duchamp es la idea de que el arte no es una cuestión de experiencia estética, ni una cuestión de las habilidades técnicas y manuales del artista, o que las obras de LeWitt son las ideas expresadas por las instrucciones del artista para producir los murales, y que *I am the locus (#1)*, de Piper, es la idea de desafiar ciertos estereotipos sobre sexo y raza (nótese que algunos autores subrayan que las ideas del arte conceptual no pueden expresarse en su totalidad en términos proposicionales, véase por ejemplo Schellekens 2007: 81-82 y Dodd 2016: 254, nota 28).

La teoría de que las obras de arte conceptual son ideas comparte cierta semejanza con la teoría general del arte propuesta por David Davies (2004), según la cual los objetos o eventos a los que nos enfrentamos son ‘focos de apreciación’, pero no las propias obras de arte. Las obras son *performances* que podemos apreciar prestando atención a los objetos focos de apreciación. De manera similar, según la concepción del arte conceptual como idea, los objetos a los que nos enfrentamos no son las obras mismas, sino simplemente instrumentos para la presentación de obras (véase Dodd, 2016: 255).

La teoría de que las obras de arte conceptual son ideas es atractiva porque parece cuadrar bien con las declaraciones de ciertos artistas, como la de LeWitt de que en el arte conceptual “la idea o el concepto es el aspecto más importante de la obra” o la afirmación de Kosuth de que en el arte conceptual “las obras de arte son, en realidad, ideas” (Lippard 1973: 25, *traducción mía*), así como con ciertos relatos críticos del arte conceptual, como el de Lucy Lippard según el cual los artistas conceptuales efectuaron una ‘desmaterialización de la obra de arte’ (Lippard 1973, *traducción mía*). De la misma manera la teoría de que las obras de arte conceptual son ideas encajaría con las observaciones de que muchas obras de arte conceptual no son el resultado de la hábil manipulación de materiales físicos por parte de un artista y de que no están destinadas a despertar una experiencia estética, sino una experiencia intelectual, como ocurre, por ejemplo, con la presentación de ideas en ensayos y charlas públicas (véase Schellekens & Goldie 2010: 65-70 y la sección 3 de esta entrada).

Ahora bien, ¿qué son exactamente las ideas? Deberíamos esperar que, al igual que el resto de tipos de cosas, las ideas caigan en una de las siguientes categorías ontológicas: objetos o eventos físicos, objetos abstractos, y tipos de objetos o eventos físicos. Hasta ahora, sin embargo,

carecemos de una explicación establecida del carácter ontológico de las ideas – Cray y Everett (2015) presentan una teoría y Dodd (2016: 252-254) menciona brevemente otra. Esto debilita la propuesta que identifica obras de arte conceptual con ideas ya que sin una clarificación de la noción de idea, no parece iluminador apelar a ellas como forma de definir el arte conceptual.

La propuesta de identificar obras de arte conceptual con ideas se debilita aún más por la observación de que hay al menos algunas obras de arte conceptual que, para ser apreciadas, requieren que prestemos atención a aspectos de los objetos o eventos físicos que se nos presentan. Julian Dodd, por ejemplo, observa que *Space Closed by Corrugated Metal* (2002), de Santiago Sierra, requirió que el público se centrara en la experiencia perceptiva de una galería cerrada (que era el objeto con el que el público se enfrentaba), ya que el *quid* de la obra, como explica el artista en una entrevista (Jeffries 2002), fue “conseguir que las víctimas de la obra [es decir el público, *interpretación de la autora*] sintieran lo que es tener impedido el acceso a un lugar por razones político-económicas: una experiencia compartida por muchas personas normales en Argentina después del colapso del peso” (Dodd 2016: 256, *traducción de la autora*).

Otra propuesta conectada con la anterior es aquella según la cual *el medio* del arte conceptual son ideas. Ahora bien, ¿qué quieren decir los filósofos cuando hablan de medios artísticos? Consideremos un soporte típico de pinturas al óleo: un lienzo sobre el que se ha aplicado el pigmento. Cuando apreciamos una pintura al óleo *como* arte, no prestamos el mismo nivel de atención a *todas* las propiedades del lienzo pintado que constituye su soporte físico. Por lo general, *las pinceladas* aplicadas por un pintor sobre el lienzo están en el centro de nuestra atención, mientras que el grosor y la textura del lienzo no lo están. En tales casos, para apreciar mejor lo que el pintor hizo con su trabajo, tiene sentido imaginarlo planeando dónde y cómo aplicar sus pinceladas, mientras que no tiene sentido imaginarlo haciendo algo en relación con el grosor y la textura del lienzo. Del mismo modo, tiene sentido imaginar que el pintor se esfuerce por encontrar la manera correcta de aplicar ciertas pinceladas, mientras que no tiene sentido imaginarlo luchando por encontrar la manera correcta de relacionarse con el grosor y la textura del lienzo físico (véase Wollheim 1980: 36-43; Davies 2005: 182). Consideraciones similares, generalizadas a todas las obras de arte, conducen a trazar la distinción entre el mero soporte físico, o los materiales de una obra de arte (por ejemplo, el lienzo cubierto de marcas y colores) y aquellas partes de la obra que, como las pinceladas en las pinturas al óleo, están ‘informadas por el propósito de toda la obra’ (Levinson 1984: sección I, *traducción mía*). Según el influyente relato de Joseph Margolis (1980: 41-42), el primero constituye el ‘medio físico’ de las obras de arte, mientras que las segundas constituyen su ‘medio vehicular’ (*traducción mía*). Un medio, en general, es un instrumento para transmitir un objeto o contenido de una fuente a un receptor (el aire, por ejemplo, es un medio para la transmisión de sonidos al oído humano y las palabras escritas son un medio para la transmisión de contenido para los lectores). El trabajo artístico en el ‘medio vehicular’ (o medio artístico) de una obra de arte constituye el contenido de la obra de arte.

La teoría de Margolis es que los medios ‘vehiculares’ resultan de la manipulación de medios físicos. En respuesta a Margolis, Timothy Binkley (1977) argumenta que los artistas tradicionales

manipulan los *medios físicos* para producir objetos que pueden presentarse para la *apreciación estética*, lo que lleva a la aparición de *medios artísticos* (o 'vehiculares'), mientras que los artistas conceptuales trabajan *solamente con ideas*: por tanto, el arte conceptual, afirma Binkley, carece de medios artísticos específicos. Otros estudiosos argumentan que este no es el caso: a veces, los medios artísticos surgen de la manipulación de "una estructura simbólica, acciones realizables en un contexto cultural, o lo que Binkley denomina 'un espacio semántico'" (Davies 2005: 190, refiriéndose a Binkley 1977, *traducción mía*). Este podría ser el caso de las obras de arte conceptual, como afirma Dominic Lopes: "el medio principal del arte conceptual es algo así como el lenguaje o un conjunto de ideas, especialmente ideas sobre el arte (aunque podría haber más elementos que pertenecieran al perfil del medio) [...] Tal vez el perfil del medio del arte conceptual incorpora recursos temáticos, por ejemplo, doctrinas del sistema moderno de las artes, la vanguardia de mediados de siglo y, ciertamente, alguna filosofía del arte escrita en la estela de Wittgenstein y Weitz" (Lopes 2014: 197-199, *traducción mía*).

Tanto la opinión de que el arte conceptual no tiene un medio artístico específico, porque funciona con ideas, como la opinión de que "el lenguaje o un conjunto de ideas" son el medio artístico del arte conceptual presentan la ventaja de dar sentido a la afirmación de LeWitt de que en el arte conceptual "la idea o el concepto es el aspecto más importante de la obra": en ambas teorías, las ideas son las cosas con las que trabajan los artistas cuando producen obras de arte conceptual, lo que explica su importancia. En *Fuente Duchamp* trabajó con la idea de que el arte no es necesariamente estético ni necesariamente el fruto de los esfuerzos manuales y técnicos del artista, por lo que simplemente exhibió un urinario. En sus murales LeWitt trabajó (principalmente) con instrucciones para producir dibujos y pinturas, más que con los propios medios materiales. En *I am the locus (#1)* Piper trabajó con ideas como los estereotipos raciales y de género, y por eso no tenía la intención de que el público apreciara estéticamente su cuerpo y sus movimientos cuando caminaba vestida como un hombre. En *Stroke*, Gallaccio trabajó con las ideas de atracción y repulsión, por lo que dejó pudrir el chocolate que cubría el edificio.

Julian Dodd (2016) presenta una teoría alternativa sobre la ontología y el medio del arte conceptual (su propuesta tiene afinidades con Cray 2014). Dodd argumenta que las obras de arte conceptual no pertenecen a una sola categoría ontológica: por ejemplo, pueden ser objetos físicos, como *Fuente* de Duchamp, la galería de Sierra o el edificio de Gallaccio, tipos de objetos físicos, como los murales de Le Witt, y eventos, como la *performance* de Piper. Además, como se mencionó anteriormente, Dodd observa que, por lo menos en algunas obras de arte conceptual, la experiencia de las propiedades perceptivas de la obra es relevante para su apreciación. Esto sugiere que el medio de estos trabajos no puede consistir puramente en ideas (véase también Irvin y Dodd 2017: 380). El medio de *Space Closed by Corrugated Metal*, de Sierra, por ejemplo, parece ser el mismo escaparate de la galería y la pieza de metal corrugado que se presentaron al público. La teoría de Dodd tiene la ventaja de brindarnos una imagen ontológica más clara de las obras de arte conceptual. Rechazar la visión de que las obras de arte conceptual son ideas, sin embargo, deja abierta la cuestión de cuál es el papel de las ideas en las obras de arte conceptual. ¿Deberíamos realmente considerar la idea como "el aspecto más importante de la obra"? ¿Por qué? Este problema se discute en la siguiente sección.

3. La apreciación de las obras de arte conceptual

Existe un acuerdo significativo sobre la afirmación de que las obras de arte conceptual están destinadas a ser apreciadas principalmente (si no exclusivamente) por su contenido intelectual (véase, por ejemplo, Schellekens y Goldie 2010, Cray 2014, Dodd 2016). Esta propuesta nos permite afirmar, por ejemplo, que el *quid* de *Fuente* es que apreciemos la crítica contra la visión tradicional del arte que encarna la obra (porque la misma presentación de *Fuente* como obra de arte niega la validez de tal concepción), que el objetivo de LeWitt es que apreciemos la idea de que un simple conjunto de instrucciones para realizar un mural tiene un gran poder generativo (porque permite la producción de muchos dibujos diferentes), y que el *quid* de la *performance* de Piper es que apreciemos la crítica de la artista hacia los estereotipos raciales y de género.

Esta propuesta también permite interpretar bajo una luz diferente la afirmación de que las ideas son lo más importante en el arte conceptual: dejando de lado si las obras de arte conceptual son ideas, o si el medio de las obras son ideas, puede afirmarse que el arte conceptual está destinado a ser apreciado principalmente (si no exclusivamente) por las ideas que transmite. Es interesante que esta afirmación sea compatible con la opinión de que las obras de arte conceptual (y sus medios) son cosas de varios tipos (objetos físicos, tipos de eventos, etc.). Si, por ejemplo, afirmamos que una obra de arte conceptual es un objeto físico, sigue siendo lógico argumentar que para apreciar ese trabajo debemos centrarnos en la idea que su creador logró transmitir a través de la presentación de dicho objeto al público (véase, por ejemplo, Cray 2014; Dodd 2016). Apreciar *Fuente*, por ejemplo, consiste en centrarse en cómo Duchamp logró lanzar un ataque contra el arte tradicional mediante la presentación de un urinario al público, mientras que apreciar *I am the locus (#1)* consiste en centrarse en cómo Piper logró criticar estereotipos raciales y sexuales a través de su *performance*.

Esta visión es compatible con la afirmación de que, al menos en ciertos casos, la apreciación estética de una obra de arte conceptual es necesaria para que la idea transmitida por esa obra sea apreciada intelectualmente. Según este punto de vista, por ejemplo, para apreciar ideas sobre la interrelación de placer y sufrimiento, y atracción y repulsión transmitidas por *Stroke*, es necesario que apreciemos estéticamente el carácter embriagador del chocolate y su aspecto desagradable (una vez descubrimos que está pudriendo). En particular, según Cray (2014: 242-243), las obras de arte conceptual nunca están destinadas a la apreciación estética en general: la apreciación de sus propiedades estéticas siempre es un instrumento para la apreciación intelectual de la idea que transmiten.

Es importante comprender en qué medida la apreciación de las obras de arte conceptual difiere de la de las obras de arte tradicionales, ya que aquellas se aprecian principalmente a nivel intelectual (nótese que algunos autores argumentan, sin embargo, que el *contenido intelectual* del arte conceptual es apreciado *estéticamente*, véase por ejemplo Shelley 2003). Las obras de arte tradicionales son a menudo, si no siempre, objetos de apreciación intelectual: piénsese, por ejemplo, en el significado simbólico de muchos objetos representados en retablos (la paloma, que representa al Espíritu Santo, la granada, que representa la sangre de Cristo, etc.). Las obras de

arte tradicionales, sin embargo, generalmente no están destinadas a ser principalmente (o incluso exclusivamente) objetos de apreciación intelectual: la apreciación de sus propiedades estéticas es igualmente relevante (por ejemplo, la apreciación de las cualidades formales de una pintura, como el equilibrio y la viveza, o sus propiedades expresivas, como la majestuosidad y la ternura) y no subordinada a la apreciación de su contenido intelectual.

James Young ha presentado una teoría alternativa de las obras de arte conceptual, según la cual estas no son dignas de apreciación intelectual (Young 2001: capítulo 5). Las obras de arte conceptual y, más en general, del arte de vanguardia, Young argumenta, no pueden producir ningún conocimiento o entendimiento significativo y, por lo tanto, no merecen ser objetos de apreciación intelectual. La razón sería que las obras de arte conceptual son o meros instrumentos para la *ejemplificación* de ideas (es decir, objetos que no investigan ideas de manera interesante sino que simplemente las ejemplifican), u objetos que se utilizan para hacer una declaración, gracias al hecho de que adquieren significado porque están vinculados a un cierto discurso – en cuyo caso es *el discurso* del que las obras dependen lo que es cognitivamente interesante, pero no *las obras mismas*. Según este punto de vista, se puede afirmar, por ejemplo, que *Stroke* *ejemplifica meramente* la idea de que la atracción y la repulsión a menudo están unidas, empleando un objeto que es capaz de suscitar, al mismo tiempo, experiencias de atracción y repulsión. *Fuente*, por otra parte, es una obra que Duchamp utilizó para hacer una declaración, en relación con un cierto discurso sobre el arte; así, porque pensaba que cualquier cosa puede ser arte (el discurso cognitivamente interesante) presentó un urinario (la obra de arte conceptual, que no es cognitivamente interesante) en un contexto artístico.

Tanto Elisabeth Schellekens como Peter Goldie han explorado algunas líneas de respuesta a Young, argumentando que las obras de arte conceptual son cognitivamente valiosas porque pueden producir *conocimiento experiencial* (por ejemplo, en el caso de *Stroke*, sobre lo que es experimentar atracción y repulsión al mismo tiempo) o porque – como *Fuente*, por ejemplo – pueden *facilitar* el conocimiento de los discursos con los que están vinculadas (véase Schellekens 2007: 81-84; Goldie 2007: 161-169). Me gustaría hacer una observación adicional en respuesta a Young. La ejemplificación, como Nelson Goodman (1976) explicó, requiere la *posesión* de una propiedad y *referencia* a ella. Presumiblemente, entonces, para que una obra de arte ejemplifique una idea es necesario que posea la propiedad de ser tal que transmita esa misma idea (bajo ciertas circunstancias). Como hemos visto, por ejemplo, en *Stroke* Galluccio utilizó un edificio y chocolate para transmitir la idea de que la atracción y la repulsión pueden ir juntas, al proporcionar un ejemplo de un objeto que despierta en el público sentimientos de atracción y repulsión al mismo tiempo. Cuando Young afirma que las obras de arte conceptual no son dignas de apreciación intelectual porque son mera ejemplificación de ideas, tal vez esté subestimando el hecho de que, al menos en algunos casos, podría ser interesante, desde un punto de vista intelectual, entender cómo un artista logró usar ciertos objetos para transmitir una determinada idea y luego referirse a ella. Según este punto de vista, cuando apreciamos intelectualmente ciertas obras de arte conceptual, no debemos centrarnos tanto *en las ideas* que las obras ejemplifican, sino más bien *en la forma en que las ideas se transmiten* a través de la presentación de ciertos objetos al público. Las obras de arte conceptual podrían ser similares a los

experimentos científicos: la mejor manera de demostrar que algo es posible no es meramente describirlo en un experimento mental, sino mostrar que en realidad es el caso – la teoría de Galileo sobre la aceleración de los cuerpos se vuelve más persuasiva cuando es apoyada no solo por un experimento mental sino también por un experimento realizado en una cámara de vacío. El experimento realizado tiene una eficacia explicativa que no puede compararse con una explicación en la página y proporciona, por lo tanto, una experiencia que vale la pena tener, desde un punto de vista intelectual, debido a su *valor probatorio*. De manera similar, aunque uno podría, por ejemplo, explicar con un texto qué es lo que hace que un edificio y chocolate sean capaces de transmitir la idea de que existe un vínculo entre atracción y repulsión, la explicación verbal no puede coincidir con el valor probatorio de un ejemplo en el que un edificio y el chocolate se utilizan de una manera que los hace capaces de transmitir tal idea de manera muy vívida.

Para concluir, quisiera sugerir que un tema que merece más consideración es el de *cómo* ciertas obras de arte conceptual logran transmitir ideas. Robert Hopkins (2007: 63-67) ha sugerido que las obras de arte conceptual se basan en mecanismos similares a las implicaturas conversacionales griceanas para implicar ciertos puntos de vista sobre el arte al frustrar las expectativas del público acerca de cómo funcionan las obras de arte.

Me parece que otra línea interesante de investigación consiste en considerar si ciertas obras de arte conceptual requieren que el público participe en juegos de *make-believe* orientados al *prop* (Walton 1993), tal como lo hacen las metáforas y las caricaturas (Caldarola: manuscrito no publicado; véase también Caldarola y Plebani 2016). Podría ser el caso, por ejemplo, que *Fuente* requiera que el espectador participe en un juego en el que tenga que imaginar que el urinario (el *prop* del juego) es una fuente y que dicho juego deba orientarse hacia su *prop*: en lugar de estar interesado en imaginar una fuente mientras mira el urinario, se supone que uno debe estar interesado en el *prop* mismo, es decir, en preguntarse cómo es posible que, en un contexto artístico, el urinario pueda representar una fuente. Al preguntarse por qué este es el caso es probable que el espectador entienda que lo que la obra sugiere es que las cualidades perceptivas de las obras de arte no son lo único importante para el arte, puesto que un urinario puede representar una fuente. Imaginar prestando atención al *prop* sería entonces un requisito para la comprensión de un discurso sobre el arte que permite usar *Fuente* para afirmar: “Todo puede ser arte, en el contexto apropiado”.

Elisa Caldarola
(Universidad de Padua)

Referencias

- Beardsley, M. (1958), *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism*, New York: Harcourt, Brace and Company.
- Bell, C. (1914), *Art*, London: Stokes.

- Binkley, T. (1977), "Piece: Contra Aesthetics" *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 35(3): 265 - 277.
- Caldarola, E. (unpublished manuscript), "Works of Conceptual Art and the Execution of Ideas".
- Caldarola, E. y Plebani, M. (2016), "Caricatures and Prop Oriented Make-Believe", *Ergo* 3(15): 403-419.
- Carroll, N. (1999), *Philosophy of Art: A Contemporary Introduction*, London: Routledge.
- Cray, W. (2014), "Conceptual Art, Ideas, and Ontology" *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 72(3): 235 - 245.
- Cray, W. y Schroeder, T. (2015), "An Ontology of Ideas" *Journal of the American Philosophical Association*: 757 - 775.
- Danto, A. (1981), *The Transfiguration of the Commonplace*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Davies, D. (2004), *Art as Performance*, Oxford: Blackwell.
- Davies, D. (2005), "Medium in Art", in Levinson, J. (ed.), *The Oxford Handbook of Aesthetics*, Oxford: Oxford University Press: 181-191.
- Dickie, G. (1974), *Art and the Aesthetic. An Institutional Analysis*, Ithaca (NY): Cornell University Press.
- Dodd, J. (2016), "The Ontology of Conceptual Art: Against the *Idea Idea*", in Dodd, J. (ed.), *Art, Mind, & Narrative. Themes from the Work of Peter Goldie*, Oxford: Oxford University Press: 241 - 260.
- Goldie, P. (2007), "Conceptual Art and Knowledge", in Schellekens, E. & Goldie, P. (eds.), *Philosophy & Conceptual Art*, Oxford: Oxford University Press: 157-170.
- Goldie, P. y Schellekens, E. (2010), *Who's Afraid of Conceptual Art?*, London: Routledge.
- Goodman, N. (1976), *Languages of Art*, 2nd edition, New York: Hackett.
- Hopkins, R. (2007), "Speaking Through Silence: Conceptual Art and Conversational Implicature", in Schellekens, E. & Goldie, P. (eds.), *Philosophy & Conceptual Art*, Oxford: Oxford University Press: 51-68.
- Irvin, S. y Dodd, J. (2017), "In Advance of the Broken Theory: Philosophy and Contemporary Art", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 75(4): 375-386.
- Jeffries, S. (2002), "Provocative? Me?" *The Guardian*, October 11th 2002, edición web: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2002/oct/11/art.artsfeatures>
- Levinson, J. (1984), "Hybrid Artforms" *Journal of Aesthetic Education* 18: 5-13.
- LeWitt, S. (1967), "Paragraphs on conceptual art" *Artforum* 5(10): 79 - 83.
- Lippard, L. (1973), *Six Years: The dematerialization of the art object from 1966 to 1972*, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Lopes, D. (2014), *Beyond Art*, Oxford: Oxford University Press.
- Margolis, J. (1980), *Art and Philosophy*, Atlantic Heights, NJ: Humanities Press.
- Matravers, D. (2007), "The Dematerialization of the Object", in Schellekens, E. & Goldie, P. (eds.), *Philosophy & Conceptual Art*, Oxford: Oxford University Press: 18 - 32.
- Schellekens, E. (2007), "The Aesthetic Value of Ideas", in Schellekens, E. & Goldie, P. (eds.), *Philosophy & Conceptual Art*, Oxford: Oxford University Press: 71 - 91.
- Shelley, J. (2003) "The Problem of Non-Perceptual Art", *British Journal of Aesthetics* 43(4):

363-378.

- Walton, K. (1993), "Metaphor and Prop Oriented Make-Believe", *European Journal of Philosophy* 1(1): 39-57.
- Wollheim, R. (1980), *Art and its Objects*, 2nd edition, Cambridge: Cambridge University Press.
- Young, J. (2001), *Art and Knowledge*, London: Routledge.
- Zangwill, N. (1995), "The Creative Theory of Art" *American Philosophical Quarterly* 32(4): 307-323.

Recursos recomendados

- Goldie, P. y Schellekens, E. (2010), *Who's Afraid of Conceptual Art?*, London: Routledge.
- Osborne, P. (ed.) (2002), *Conceptual Art: Themes and Movements*, London & New York: Phaidon Press.
- Schellekens, E. (2017), "Conceptual Art", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2017 Edition), Edward N. Zalta (ed.),
- URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/win2017/entries/conceptual-art/>>.

Cómo citar esta entrada:

Caldarola, E. (2018) "Arte conceptual", Enciclopedia de la Sociedad Española de Filosofía Analítica (URL: <http://www.sefaweb.es/arte-conceptual/>)