

## CUANDO LA MATERIALIDAD ES TRANSITORIA. LA CONSERVACIÓN DE *ÁRVORE JOGO/LÚDICO* POR A. CARNEIRO

Cristina Barros Oliveira, *Departamento de Conservação e Restauro, Facultad de Ciências e Tecnologia, Universidade Nova de Lisboa, cristina.etc@gmail.com*  
Rita Macedo, *Departamento de Conservação e Restauro, Facultad de Ciências e Tecnologia, Universidade Nova de Lisboa, ritamacedo@fct.unl.pt*

En este trabajo presentamos el estudio de *Árvore jogo/lúdico em sete imagens espelhadas (Tres juego/lúdico en siete imágenes en el espejo)* (1973-1975) del escultor portugués Albert Carneiro (n. 1937). Esta obra es un ejemplo de cómo el arte se redefine a sí mismo en la segunda mitad del siglo XX, demostrando lo inadecuadas que son las prácticas y éticas tradicionales de conservación que se hicieron en el siglo XVIII, con el concepto que se tenía en esa época del objeto artístico —“El material único, intrínseco en el objeto estético” (L. Aurensen, 2006a)—, comparadas con las nuevas formas de arte.

Aunque Carneiro considera esta obra como una escultura, no tiene nada que ver con el concepto tradicional de esta disciplina. De hecho, no hay trabajo de escultura (en el sentido tradicional) en *Árvore jogo/lúdico...*, ya que principalmente se basa en materias primas naturales. Es más, los aspectos intangibles de la obra son fundamentales, pues esta pieza está compuesta por varias partes que crean relaciones espaciales particulares que transforman el espacio compositivo. El observador puede meterse en la obra y experimentarla a través de todos los sentidos, multiplicando infinitamente todos los puntos de vista posibles de la obra.

Desde las preguntas que surgen sobre su conservación material, hasta los aspectos intangibles esenciales para su verdadera conservación, *Árvore jogo/lúdico...* es un reto para la teoría de la conservación del siglo XX, resaltando la necesidad de nuevas formas de conservación.

### EL AUTOR: ALBERTO CARNEIRO (N. 1937)

Alberto Carneiro comenzó su carrera a finales de los años sesenta y es uno de los escultores portugueses más importantes del siglo XX.

Nació en 1937, en un pueblo cerca de Oporto, donde en 1947 empezó a adquirir conocimientos artísticos como aprendiz en un «taller de imágenes» en el que estuvo hasta los dieciocho años.

En 1967, Carneiro se graduó en escultura en la Escuela de Bellas Artes de Oporto. Ese año tuvo lugar su primera exposición individual, llamada

*Homenagem ao autor da Vénus de Willendorf (Homenaje al autor de la Venus de Willendorf)*. En estas primeras obras, Carneiro utiliza madera, piedra y metal para piezas abstractas inspiradas en formas naturales y procesos de la naturaleza, tanto para elegir la forma de las esculturas como su título. Los textos de la época del escultor revelan unos lazos muy fuertes con los materiales naturales e incluso un deseo de fusión entre estos materiales y su propio cuerpo. Esta fuerte conexión con la naturaleza, forjada desde su juventud, en todo momento en contacto con ella y rodeado de un entorno y ritmo rural, estará siempre presente en la obra de Carneiro.

En 1968 viajó a Londres; permaneció dos años estudiando escultura en Saint Martin's School of Arts. Allí tuvo la oportunidad de contactar con algunos de los movimientos artísticos más avanzados del momento, como el arte minimalista, conceptual, *land art* y otros. Absorbió todos estos movimientos, pero aun así creó un sendero individual, en el que las memorias de su niñez tienen un papel preponderante. Carneiro recuperó e incorporó a su obra sentimientos y sensaciones que había tenido cuando era niño y tenía contacto cercano con la naturaleza.

En Londres, el artista empezó a desarrollar las líneas conceptuales que guiarían su producción durante los años setenta. Valiéndose del dibujo como medio, creó varios proyectos de posibles obras de arte con gran carga conceptual. Algunos de estos proyectos se materializaron en los años siguientes, y Carneiro los reunió en *O Caderno Preto (El Cuaderno Negro)*, que presentó en la Galería Alvarez (Oporto) en 1971, en su primera exposición individual desde que su regreso de Londres. El estudio del *O Caderno Preto* es esencial para entender la obra de Carneiro de los años setenta, ya que define el camino de acción que seguiría el escultor durante esta década. En *O Caderno Preto*, Carneiro define la obra de arte como un acto y un proceso, devaluando la producción de objetos. La materialización de las obras sólo se necesitaría si la existencia del objeto funcionara como una catálisis para los sentimientos y proyecciones que transformasen la percepción del observador (Pinto de Almeida, 2007, p. 50). En este cuaderno, Carneiro analiza la manera en que la naturaleza se puede convertir en arte, a través de las formas de representar la realidad, que se operan desde una serie de instrumentos formales, como imágenes, pantallas o límites, que funcionan como herramientas de paso de la realidad a la representación (Rosendo, 2007, p. 176), de la naturaleza al arte. Se abandona el trabajo de escultura manual, se utilizan a cambio materias primas naturales (incluida la utilización de árboles vivos). En esa época el autor pensaba que cuanto mayor fuese la pureza de los materiales utilizados, más atractivos resultarían para el espectador, y sería más fácil establecer la conexión entre él y la obra (1). Por otro lado, también se exploraron cualidades como la textura y el olor, con el resultado de obras multisensoriales. En *O Caderno Preto* está también el concepto de que cada espectador con sus propias referencias culturales construye el significado de la obra.

El final de los años sesenta y el principio de los setenta marcó también el encuentro de Carneiro con las filosofías orientales, como el taoísmo y el tantrismo. Esto se refleja de dos maneras principales en su trabajo: primero, con el uso del concepto mandala en varias de sus obras (a menudo en su organización interna) y, segundo, Carneiro da más importancia a las relaciones entre las cosas (dentro y fuera, obra y espectador, espacio y objeto, etc.).

Durante esta década, Alberto Carneiro también se inspiró en los procesos de agricultura, explorando sus cualidades estéticas en varias obras. Este es el caso de *Campo deposita da colegiata para deleite estético do sonso copo* (*Campo tras la cosecha para el deleite estético de nuestro cuerpo*), de 1975. El título de la obra habla por sí mismo.

El final de los años setenta marcó el fin de esta etapa de la obra de Carneiro. Tras tomarse un descanso, en 1981, el artista volvió a los trabajos de escultura y materiales manuales. Aun así, su producción de los años ochenta no es una repetición sus obras de los años sesenta, sino una síntesis entre lo anterior y su producción de los años setenta.

#### EL OBJETO DE ESTUDIO

Entre 1968 y 1981 Alberto Carneiro creó algunas obras basadas en materias primas naturales. Las considera como piezas efímeras que deberían hacerse de nuevo cada vez que se exponen. *Árvore jogo/lúdico em sete imagens espelhadas* es una de esas obras (2).

El concepto de esta obra se desarrolló entre 1973 y 1975, y sólo se ha materializado una vez, en 1975, en la Galeria Quadrum en Lisboa. Esta obra viajó a Venecia para participar en la Biennale de 1976, pero no se montó para la exposición debido a la escasez de espacio reservado para ella. Después de esto, se destruyó la obra y nunca se volvió a mostrar. En octubre de 2009, el autor la hará de nuevo para una exposición en la Fundação Calouste Gulbenkian – Centro de Arte Moderno (Lisboa).

*Árvore jogo/lúdico...* (**Figura 1**) está compuesto por un olivo sacado de la tierra, cortado en secciones, colocado en posición horizontal, esparcido por el suelo del espacio de la exposición. Dos de las secciones del árbol (la que incluye las raíces y la sección que comprende la parte de arriba del tronco) se conectan por una simulación de injerto y mantienen su posición vertical (**Figura 2**). El injerto está hecho con arcilla y muestra las marcas de las manos del autor. Dos de los lados de la obra están limitados por hojas de aluminio reflectantes que cuelgan de puntales hechos con cañas (**Figura 3**). Las hojas de aluminio se doblan al tocar el suelo, haciendo ángulos cóncavos o convexos que distorsionan la imagen reflejada (**Figura 4**). En total hay seis de estos elementos, dos de ellos están colocados cerca de las raíces del árbol, y se llaman *parede*

*da terra* (pared de tierra), los cuatro restantes están en dirección a la copa del árbol, y se llaman *parede do céu* (pared de cielo). Casi en el centro de la obra hay un elemento que el autor llama *coração damandala* (corazón de mandala). Está compuesto por una hoja de aluminio que tiene encima un trozo de arcilla de donde salen algunas secciones del árbol (**Figura 5**). Estas están cubiertas de papel de aluminio. En total, la obra mide aproximadamente 4 x 6 m, y los elementos más altos alcanzan los 2 metros. *Árvore jogo/lúdico...* es un *penetrável* (penetrable), lo que significa que el observador puede meterse en la obra y utilizar sus sentidos. Al entrar, se convierte en parte de la obra para otros observadores.

El autor considera que no tiene sentido tratar de conservar materialmente piezas como *Árvore jogo/lúdico...*: primero, sería difícil y en muchos casos casi imposible; segundo, se basan en materiales comunes de la naturaleza, que se renuevan constantemente, y, por tanto, son fáciles de reemplazar. Este carácter efímero de las obras es la razón principal por la que el artista ha realizado proyectos que cubren algunos de sus aspectos conceptuales y prácticos. En palabras de Carneiro, sus obras entre 1968 y 1981 son «muy democráticas», ya que cualquiera puede volver a hacerlas siguiendo el proyecto (3). Los proyectos generalmente son bocetos de Alberto Carneiro a mano alzada, y ocupan una hoja DIN A4. Algunos se han publicado, como el caso del proyecto *Árvore jogo/lúdico...*

Se debe mencionar que en el texto *Das notas par un diario* publicado en *O Caderno Preto* (Carneiro, 1971), el artista revela una clara repulsión hacia la producción de «objetos» de arte y su comercialización. La elección de materiales efímeros de Carneiro para la mayoría de sus obras y su posición con respecto a su conservación no parece muy inocente. Asumiendo el carácter efímero de sus obras y diciendo que cualquiera puede repetirlos en el futuro, traslada la atención de su materialización hacia los aspectos conceptuales, acentuados por el abandono de las obras manuales de escultura. Carneiro va todavía más lejos teniendo en cuenta que lo último que importa es el concepto, y que un espectador informado podría entenderlo a través del proyecto sin la existencia material de la obra (4).

La postura de Carneiro respecto a la conservación de estas obras está claramente en contra de la ética tradicional de conservación desarrollada durante el siglo xx. En 1963, Cesari Brandi argumentó que en la restauración hay que dar preferencia a la consistencia física de la obra, y este debe ser el objetivo de todos los esfuerzos, ya que representa el lugar donde la imagen se manifiesta a sí misma (Brandi, 1963). De hecho, las «obras de arte tradicionales» dependen de la conservación de sus componentes materiales para poder sobrevivir, pero ¿esto es verdad en el caso de *Árvore jogo/lúdico...*? Si destruimos el lienzo de un cuadro, el cuadro desaparece, no lo podemos hacer otra vez, la destreza del pintor y el proceso (tiempo) están inscritos en la materialización del cuadro, así que no se pueden reemplazar. En el caso de obras como *Árvore jogo/lúdico...*,

no hay trabajo de escultura manual de los materiales, la obra se puede repetir fácilmente, está probado con el hecho de que, a pesar de la destrucción de los materiales en los años setenta, se presentará de nuevo este año. Lo mismo ha pasado con otras obras efímeras de Carneiro, algunas de ellas se han vuelto a materializar dos y tres veces.

Puede argumentarse que no es la misma obra, ya que los materiales originales han desaparecido. Pero ¿que define *Árvore jogo/lúdico...*? ¿Es ese árbol en particular, esas hojas de aluminio y esa arcilla? En una entrevista personal (véase nota 1), el autor dijo que *Árvore jogo/lúdico...* se muestra como una confluencia de sus reflexiones en ese momento (centradas en la transformación de la naturaleza/realidad en imagen), y un episodio que describió en el que haya un campo con olivos arrancados. Aunque hubo un episodio en particular en el origen de la obra, Carneiro no adjunta ningún valor específico a los materiales originales, como demuestra el hecho de que deliberadamente destruye los materiales que compusieron la obra original. Para él, son sólo un medio para un fin, y no es necesario conservarlos, pues se pueden reemplazar fácilmente.

Si Carneiro no otorga ningún valor especial a los materiales originales y la obra puede repetirse fácilmente, las premisas de Brandi de que los componentes materiales de la obra son esenciales para su conservación no serían exactas en el caso de *Árvore jogo/lúdico...* Por tanto, la fidelidad a los materiales originales (que en este caso ya no existen) no tiene sentido. Desde luego, la re-materialización de la obra lleva tiempo y recursos. Así que hay que decidir si se invierte en la conservación del material de la obra o en su re-materialización en futuras exposiciones. De las dos maneras puede sobrevivir. Por otro lado, tenemos que recordar que no todas las obras de Carneiro son como la presentada en el estudio de este caso. Ha realizado un gran número de esculturas, en las que hay un trabajo manual de escultura con los materiales (antes de 1968 y después de 1981). En estos casos, Carneiro considera que se deben conservar materialmente.

La autenticidad de *Árvore jogo/lúdico...* claramente no está unida a sus materiales originales, pero sí a su concepto. Es el concepto el que define la obra de arte y la hace única. Esto quedó muy claro en las entrevistas a Alberto Carneiro, que no duda en absoluto al decir que al final el concepto es lo que importa, dejando la materialización en un segundo plano. Si *Árvore jogo/lúdico...* se define por su concepto, es vital entender cómo el concepto pasa al observador a través de la materialización de la obra, lo que significa que tenemos que entender el proceso creativo de la obra desde su concepción hasta su materialización, incluyendo el significado de los materiales y sus técnicas.

Como hemos visto antes, hay un proyecto para *Árvore jogo/lúdico...*, que es útil para entender parte del proceso de creación conceptual y de la creación física. En este proyecto, Carneiro se refiere a la relación entre

la realidad y sus imágenes, que se establece a través del sujeto/observador. Según el artista, este proyecto haría posible que cualquiera pueda entender el concepto que hay detrás de *Árvore jogo/lúdico...* y también repetir e instalar la obra. ¿Es verdad? Carneiro siempre insiste en estar presente cuando se vuelven a instalar sus obras y en hacerlo todo él mismo, lo que pone en peligro el supuesto «carácter democrático» de las obras mencionado por el artista. Al preguntarle sobre el tema, Carneiro contestó que, primero, considera la obra de arte un proceso que tiene que seguir hasta el final; segundo, nadie conoce su obra tan bien como él. Aunque acepta la posibilidad de que otros vuelvan a instalarla, mientras sea posible, prefiere estar presente (véase nota 3). Así que, de hecho, nadie ha tenido que enfrentarse a la necesidad de instalar la obra sin la presencia del autor. Si juzgamos por la cantidad de información que falta en el proyecto, probablemente sería muy difícil instalar *Árvore jogo/lúdico...* (como otros trabajos efímeros) y entender su significado sin una obra adicional que complete la información presente en estos proyectos, en especial mediante la colaboración con el artista y la documentación específica de la obra. Los textos históricos y críticos sobre la obra de Carneiro, por lo general, no examinan cada obra en particular, sino que la analizan de manera general (5) y normalmente tienen un carácter más filosófico, dejan atrás cuestiones más objetivas. Por tanto, la colaboración directa con el artista es aún más importante, ya que aporta información crucial en el proceso de creatividad de *Árvore jogo/lúdico...*

Como hemos visto, según la información facilitada en sus entrevistas por Alberto Carneiro, *Árvore jogo/lúdico...* surgió después de ver un campo lleno de olivos arrancados de raíz, de donde eligió el olivo que originalmente integraba su obra. Este suceso le llevó al desarrollo de *Árvore jogo/lúdico...* en consonancia con los asuntos que preocupaban al artista en esa época. Carneiro describe la creación de su obra como un proceso en el que se combinan todos los estímulos para formar una idea, con la que luego se trabaja hasta alcanzar su forma final. Esta es la razón por la que su obra a menudo tiene dos fechas que representan el principio y el fin del proceso en que se originó la obra (*Árvore jogo/lúdico...* data de 1973-1975).

La materialización de la obra empezó cortando el olivo en fragmentos. Las piezas tienen una relación numérica entre ellas, lo que posibilita la identificación del proyecto. Carneiro asigna un número a cada una de las secciones, empezando la cuenta con la pieza de las raíces del árbol. Entonces las secciones del árbol se colocan en el suelo del lugar donde se va a exponer, manteniendo el orden numérico, lo que significa que el árbol mantiene su organización natural desde la raíz hasta la copa. La primera sección se conecta a la siguiente simulando un injerto y mantiene su posición vertical. La utilización del injerto para el artista es la conexión simbólica con la continuidad de dar frutos y procrear (debido a su papel en la agricultura) y, a la vez, es algo que colocamos en otro cuerpo para hacer que se desarrolle de la manera que nosotros queremos (véase nota 3). Las

hojas reflectantes de aluminio, colgando de puntales hechos con cañas, se utilizan como un medio para descomponer y multiplicar el espacio. Al mismo tiempo, contribuyen a convertir lo real en virtual (imagen).

Es importante entender que en *Árvore jogo/lúdico...* la totalidad de la obra es más que la suma de sus partes. El concepto de la obra no sólo está en sus componentes materiales, sino que también, y principalmente, está en sus rasgos intangibles. La articulación de varias de sus piezas en el espacio no es casual. Estimula la transformación del espacio de exposición, y la creación de una segunda realidad dentro de la misma obra, en donde se sobrepone la realidad (el árbol) y sus imágenes. Estas imágenes nos las dan los reflejos de las hojas de aluminio, y el hecho de producir un reflejo difuso y distorsionado lo diferencia todavía más de la realidad (la elección del aluminio se hizo por su luminosidad, que permite el efecto de doblar [véase nota 1]). Más allá, *Coração da mandala* (corazón de mandala) está colocada en un lugar donde el observador tiene una vista más amplia de los reflejos en varias hojas de aluminio. En palabras de Carneiro, «mandala es un plan de meditación y armonía entre el interior de una persona y el universo, el cosmos, y el flujo constante de energía que pasa de un lado al otro. No está organizado como algo adjunto en el centro, sino como una convergencia entre el centro y su extensión al exterior...» (véase nota 3). Las hojas de aluminio actúan como pasajes comunicantes del interior al exterior, ya que son los límites de la obra, así que un observador situado cerca del *corazón de mandala*, donde él/ella tienen una visión más amplia de estos elementos, es exactamente en el sitio donde hay una convergencia entre el centro y su extensión hacia el exterior. Por otro lado, esta visión más amplia de los reflejos ayuda también a involucrar al observador en la realidad transformada que transmite la obra.

También hay que destacar que *Árvore jogo/lúdico...* (como otras esculturas efímeras de Carneiro) es variable de dos maneras: primera, vive de la conexión con el espacio de la exposición en un delicado equilibrio entre todos sus elementos, siempre hay una adaptación de la obra en la siguiente exposición, lo que significa que la obra no se instala exactamente igual en los diferentes lugares donde son las exposiciones. Segundo, si se cambian los materiales, la obra variará. Por ejemplo, un árbol nuevo, no va a tener el mismo número de disecciones. Por lo que es absolutamente esencial entender la obra en su profundidad e identificar sus aspectos más importantes con el fin de poder entender esta variación de la manera más sincera, siguiendo la intención del autor. «Para la conservación tradicional, la identidad de la obra se entiende en términos de identidad de su material y este se considera el foco apropiado para su conservación. Opera dentro de un paradigma científico en el que el conservador evita ser sutilmente llevado a la interpretación» (Laurenson, 2006b, p. 4). Aun así, obras como *Árvore jogo/lúdico...* son imposibles de conservar, de manera auténtica, sin algún nivel de interpretación. La obra puede guardarse en condiciones impecables, pero si los conservadores no saben cómo montarla y adaptarla al espacio,

sería el equivalente a la muerte de la obra. Así que, en vez de centrarnos en sus componentes materiales, que como hemos visto no son vitales para la conservación de *Árvore jogo/lúdico*, esta obra tiene que ser conservada teniendo en cuenta que hay que captarla de manera global, aclarando las conexiones entre sus aspectos conceptuales y materiales, y captando a su vez sus aspectos intangibles, que también forman parte de la instalación. Esto solamente puede hacerse teniendo la documentación apropiada sobre ella, que incluye todos estos aspectos y más, convirtiéndose así en la estrategia fundamental para su conservación. De hecho, se puede considerar la documentación como «los primeros pasos para la conservación del arte contemporáneo» (Bobin, 2008, p. 4) y su importancia ha sido reconocida en múltiples ocasiones.

La documentación tiene que ir más allá de su papel tradicional, ya que será una herramienta esencial para volver a instalar la obra en el futuro, y tiene que convertirse en un medio capaz de comunicar a la gente involucrada en torno a los diferentes pasos de la vida de la obra. Aparte de todos los aspectos relacionados con el proceso creativo y el significado de la obra, la documentación incluirá la creación de un manual de instrucciones de la pieza en el que estén cubiertos todos los aspectos relacionados con la colocación. Seguiremos la instalación de *Árvore jogo/lúdico...* de Alberto Carneiro para la mencionada exposición de octubre, que será de gran ayuda al hacer el manual de instrucciones, ya que veremos de primera mano cómo se hace la pieza paso a paso. Al mismo tiempo, será posible sacar fotos y vídeos del proceso que acompañe al manual de instalación. Además del proceso de instalación, este manual deberá incluir características clave del espacio de la exposición, la relación de las diferentes partes con el espacio expositivo y su colocación relativa, la iluminación del espacio y de la pieza y otras recomendaciones que pueden resultar útiles en futuras instalaciones.

Como parte del manual de instrucciones, tendría que haber un inventario de las diferentes partes de la pieza (con la descripción de cada una de ellas, sus medidas, documentación de los materiales y visual) y un inventario de materiales que incluya todos los que componen la obra. La posibilidad de sustitución de los materiales originales hace que todavía sea más importante entender el significado asociado a los materiales, sus características principales, a la vez que los lugares de origen específicos o los proveedores que puedan existir. Las entrevistas a Alberto Carneiro aclaran estos aspectos.

La documentación de la obra debe incluir también su historia, con sus diferentes exposiciones, recopilando las imágenes existentes de todos esos momentos diferentes de las presentaciones. Estos pasos deben ayudar a entender el grado de variación permitido en la pieza.

Otra parte importante de la documentación de esta obra es la visual, que resalta el hecho de que «la mayoría de las personas sólo tienen acceso al

arte a través de su reproducción y su representación en documentos» (Bobin, 2008, p. 4). Además de esto, hay que tener en cuenta que *Árvore jogo/lúdico* existe sólo cuando está instalada en un espacio, lo que significa que deja de existir cuando la obra no está expuesta. Obras de arte más tradicionales, que por lo general son objetos únicos, quedan relativamente accesibles aunque estén almacenadas, es posible su acceso a los especialistas para poder estudiarlas. Ya que esto no es aplicable en el caso de *Árvore jogo/lúdico...*, la documentación visual es todavía más importante. Por tanto, esta tiene que cumplir dos funciones importantes: tiene que servir de ayuda para la reinstalación de la obra y, a su vez, ofrecer al público la mejor noción posible de lo que sería experimentar la obra. Esto puede ser problemático, porque, como ya hemos visto, *Árvore jogo/lúdico...* es una obra que vive de la relación tridimensional con el espacio, que puede ser difícil de percibir en una documentación visual en dos dimensiones, como es la fotografía. Por otra parte, es una obra en la que puede entrar el observador y tener infinitos puntos de vista sobre ella, en vez de uno predominante. Es difícil reproducir esto con documentación tradicional. Así, aparte de la documentación visual más tradicional como la fotografía y vídeo, se realizará documentación de la obra en 3D. Este tipo de documentación es la única manera de representar esta obra en la actualidad, asegurando al observador la flexibilidad que tendría en la realidad al ver la obra. A la vez, la representación en 3D resalta la distribución espacial, que, como hemos visto, es crucial en estas obras. Esto se hará en colaboración con el Departamento de Informática de la Universidad Nova de Lisboa.

Como hemos visto, la documentación de *Árvore jogo/lúdico...* es un asunto complejo y reúne diferentes tipos de información: desde la información en textos, las entrevistas con el autor (pueden estar en formato de audio), la documentación visual en la que se incluyen las fotografías, hasta el vídeo en 3D que muestra la obra, entre otras cosas. Como la documentación se convierte en una estrategia esencial para la conservación de la obra, la información tiene que ser de fácil acceso para las diferentes personas, de distintas profesiones, que tengan contacto con ella. El hecho de que *Árvore jogo/lúdico...* sólo esté disponible al público cuando está expuesto, da especial importancia a que las partes relevantes de la documentación sean también accesibles para el público. Estos dos aspectos pueden resultar problemáticos, pero, también en colaboración con el Departamento de Informática, se hará un dossier digital que será un enlace digital que agrupe diferentes tipos de información. La información estará estructurada de manera que favorezca el acceso a la información a los conservadores y al público (a través de Internet), articulando diferentes tipos de información y haciendo más fácil encontrar el sentido.

## CONCLUSIÓN

*Árvore jogo/lúdico...* es un ejemplo de los conflictos que emergen entre la teoría de conservación del siglo XX y las nuevas formas de arte que

han aparecido desde los años sesenta. Al contrario de lo que defendía Cesari Brandi, los componentes materiales de la obra no son vitales para su conservación. Por otro lado, los aspectos conceptuales e intangibles de la obra, que no están cubiertos por la ética de la conservación tradicional, son fundamentales. Por tanto, en vez de centrarse en la conservación de la obra, la estrategia de conservación para obras como *Árvore jogo/lúdico...* debe entender la obra de manera comprensiva, aclarando las conexiones entre sus aspectos conceptuales y sus aspectos materiales, tanto como sus aspectos intangibles, que son parte de la instalación. Esto sólo se puede hacer con una documentación apropiada, y esta documentación se convierte en la principal estrategia para su conservación.

## NOTAS

1. Alberto Carneiro, entrevista personal, Oporto, noviembre de 2008.
2. Otros trabajos efímeros son *O canival: memória-metamorfose de un corpo ausente* (1968), *Uma Floresta para os teus sonhos* (1970), *Um campo depois da colheita...* (1973-1976), entre otras. Véase *Desafios da Arte Contemporanea à Conservação e Restauro* de Rita Macedo. *Documentar a Arte Portuguesa dos Anos 60/70*, Tesis Doctoral presentada en Universidade Nova de Lisboa, Facultad de Ciencias e Tecnologia, 2008.
3. Alberto Carneiro, entrevista personal, Oporto, marzo de 2009.
4. De todas formas, pensamos que las obras de Carneiro van más allá de los aspectos conceptuales en su materialización, y se perdería mucho si adoptásemos una postura tan radical; por tanto la posibilidad de volver a instalar la obra siempre será nuestra meta.
5. En el caso de *Árvore jogo/lúdico em sete imagens espelhadas*, solamente hay un estudio, publicado recientemente, que incluye esta obra (C. Rosendo, *Alberto Carneiro, Os Primeiros anos (1963-1975)*, Lisboa, Edições Colibri, IHA – Estudos de Arte Contemporanea Faculdade de Ciencias Sociais e Humanas de Universidade Nova de Lisboa, 2007).

## BIBLIOGRAFÍA

- BOBIN, V., *Acceso al Documento / Acceso por el Documento*, INCCA 2008, <http://www.incca.org>, 20/4/09.
- BRANDI, C., *Teoría del restauro*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 1963.
- CARNEIRO, A., «Das notas para um diário», en *O caderno preto (ideias e projectos 1968/1971)*, Oporto, Galeria Alvarez, 1971.
- LAURENSEN, P., *Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-Based Media Installations*, escritos de Tate – diario de investigación de Tate en la web, ISSUE 6, otoño de 2006, <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers>, 20/4/09.
- LAURENSEN, P., *Authenticity, change and loss in the conservation of time-based media works of art*, Maastricht, 11 de mayo de 2006, comunicación incluida en el proyecto europeo *Instalaciones Interiores. Conservación y Presentación del Arte de Instalar (2004-2007)*. [www.inside-installations.org](http://www.inside-installations.org)
- PINTO DE ALMIDA, B., *Alberto Carneiro – Lição de coisas*, Oporto, Campo das Letras, 2007.
- ROSENDO, C., *Alberto Carneiro, Os Primeiros anos (1963-1975)*, Lisboa, Edições Colibri, IHA – Estudos de Arte Contemporanea Faculdade de Ciencias Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, 2007.

## CRISTINA BARROS OLIVEIRA / RITA MACEDO



**Fig. 1.** *Árvore jogo/lúdico em sete imagens espelhadas*, octubre de 2009, Lisboa, Modern Art Centre, Calouste Gulbenkian Foundation.



**Fig. 2.** *Árvore jogo/lúdico em sete imagens espelhadas*, octubre de 2009, Lisboa, Modern Art Centre, Calouste Gulbenkian Foundation, injerto simulado.



**Fig. 3.** *Árvore jogo/lúdico em sete imagens espelhadas*, octubre de 2009, Lisboa, Modern Art Centre, Calouste Gulbenkian Foundation, láminas reflectantes de aluminio.



**Fig. 4.** *Árvore jogo/lúdico em sete imagens espelhadas*, octubre de 2009, Lisboa, Modern Art Centre, Calouste Gulbenkian Foundation.



**Fig. 5.** *Árvore jogo/lúdico em sete imagens espelhadas*, octubre de 2009, Lisboa, Modern Art Centre, Calouste Gulbenkian Foundation, corazón de mandala.