

[N]

IMAGEN [N] VISIBLE

IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales

ANIAV 2019

Colección Congresos UPV

Los contenidos de esta publicación han sido evaluados por el sistema de pares ciegos por los revisores que en ella se relacionan y según el procedimiento que se recoge en <http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ANIAV/ANIAV2019>

Edición a cargo de la Asociación Nacional de Investigadores en Artes Visuales - ANIAV

Editado por

Editorial Universitat Politècnica de València, 2019

www.lalibreria.upv.es / Ref.: 6505_01_01_01

IMPRESO EN ESPAÑA

ISBN: 978-84-9048-766-2 (versión impresa)

ISSN: 2603-5855

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2019.10540>

EDITORES CIENTÍFICOS

Elías M. Pérez

Emilio Martínez

Fabiane C. Silva dos Santos

MAQUETACIÓN ACTAS

Equipo globalCOMUNICA



IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. ANIAV 2019. IMAGEN [N] VISIBLE. Se distribuye bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional. Basada en una obra en <http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ANIAV/ANIAV2019>

Dado el carácter y la finalidad de la presente edición, el editor se acoge al artículo 32 de la vigente Ley de la Propiedad Intelectual para la reproducción y cita de las obras de artistas plásticos. Estas actas son de libre acceso online y se editan sin ánimo de lucro en el contexto educativo de la Universitat Politècnica de València.



IMAGEN [N] VISIBLE
IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales

ANIAV 2019

ÍNDICE

PRESENTACIÓN

ELÍAS M. PÉREZ, EMILIO MARTÍNEZ, FABIANE C. SILVA DOS SANTOS IMAGEN [N] VISIBLE. Presentación del IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales 2019	ix
Datos del congreso	xii
Programa del congreso	xiii
Espacio en red	xiv
FRANCISCO DE LA TORRE La imagen como un iceberg de Antoni Muntadas	xv

COMUNICACIONES

ABARCA MARTÍNEZ, INMACULADA Bailando con árbol. Visibilizando las protoacciones naturales de la vanguardia artística española	1
ALBERO VERDÚ, SOFÍA ÁNGELA; FERNÁNDEZ TORRES, FERNANDO MomeHt Fanzine. La muerte, el amor y la diversidad a través de la creación artística colectiva	8
ALCINO, VALERIA La imagen intangible. Visualidad, dimensión sonora y política en el arte contemporáneo argentino	14
ALCINO, VALERIA FABIANA Voces de la ausencia/poética de la memoria en la obra Evidencias (2010) de Norberto Puzzolo, Museo de la Memoria, Rosario, Argentina. Sonido, silencio e imagen durante la dictadura argentina (1976-1983)	21
AMARAL, LILIAN; ROCHA, CLEOMAR; SALLES, LAURITA HolosCi(u)dad(e). Prácticas artísticas en redes a partir de las experiencias performativas, interactivas y multisensoriales entre territorios	26
ARCINIEGAS MARTÍNEZ, ANA TERESA Yerberito: audiovisual transmedia para difundir el uso sostenible de plantas medicinales	35
ARTERO FLORES, JAVIER El concepto de duración en la vídeo-instalación LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación	40
ARTIME PINILLA, JOAQUÍN Referentes invertidos: intervención artística, teoría queer y literatura	47
ASTORKIA MATAMALA, JUGATX Proyecto Antítesis. Una investigación artística sobre materialización de la luz a través de procesos de negación de la imagen	56

AVILA, MIREIA; TORTOSA, RUBÉN Transferencia: Archivos de memoria/contenedores visuales	64
BARBOSA RAMOS, REGINA; PRADO, GILBERTO Activación por el Diseño: colaboración y co-creación	72
BENAVENT MÉNDEZ, ROCÍO Retrospectiva y panorama actual de los Festivales de Animación en España	79
BENEDITO PÉREZ, CARMEN Reproducción y producción, aproximación a los cuidados desde una perspectiva y focalización artísticas	84
BLANCO, MARCELA; PERDOMO, KARINA SELF, un acontecimiento visual	92
BOYANO LÓPEZ VILLALTA, DELIA El desplazamiento del icono: estrategias de revisión y actualización de la tradición en el audiovisual contemporáneo	98
BRUNA CHÁVEZ, RODRIGO El museo y el régimen in situ de la instalación (arte)	103
CABALLERO CABALLERO, JESÚS Laberintos de cicatrices: Un proceso de Investigación Artística basado en el cuerpo como no lugar	108
CABRERA BALBUENA, IRIA Proto stop-motion: Análisis de las primeras apariciones del stop motion en el cine de acción real	115
CALLE, AURA-MARGARITA; MARTÍNEZ, FELIPE Del proyecto a la obra: la producción de saber en el campo de las prácticas estético-artísticas contemporáneas	120
CANTARERO TOMÁS, DAVID Rediseño de un artefacto precinematográfico gracias a las nuevas tecnologías dentro de las artes visuales. Estudio de caso: Zoótrofo 3D –Chopo cabecero	125
CARO CABRERA, MARÍA Anomalía en el libro de Kells. Dinámicas del acontecimiento plástico	134
CHEN, LUCIANA; NASCIMENTO, MYRNA Cuerpo, espacio y tiempo: (in) visibilidades en las obras de Kusama, Salat e Eliasson	144
CHOUATI, YASSINE El registro gráfico en la obra del artista árabe expatriado en Europa: recursos y narrativas	153
CRUZ FUERTE, ALMUDENA El valor discursivo del vestuario y su plasticidad concomitante en la filmografía de Ulrike Ottiger: Ticket of No Return	161
CUÉLLAR TORRES, TATIANA El espacio material en dispositivos escénicos contemporáneos. Análisis comparativo de dos casos de estudio: Kingdom de la compañía Señor Serrano (2018) y La Despedida del laboratorio Mapa Teatro (2017)	169
CUENCA GARCÍA, CELIA La fisicidad en la imagen. El cine reivindica su esencia	177
DA SILVA, TEÓFILO AUGUSTO; VENTURELLI, SUZETE Imagen computacional: reseña sobre la imagen como simulación	184

DE ALMEIDA, ENEIDA; NASCIMENTO, MYRNA DE ARRUDA Narrativas errantes entre espacios reales e imaginarios: obras, imágenes y los lugares de los discursos	189
DE LA TORRE OLIVER, FRANCISCO Imágenes de otros mundos. La alianza entre pintura y videojuego	196
DE LA VILLA LISO, LOURDES Una vía hacia lo “real”	205
DE MIGUEL ÁLVAREZ, LAURA; RÚAS RUIZ-DE INFANTE, JAIME; RÍOS AGUILAR, SERGIO; GONZÁLEZ CRESPO, RUBÉN El Museo Virtual ESIT como recurso para la enseñanza-aprendizaje en áreas de Diseño y Tecnología	213
DOS SANTOS JUNIOR, ANTONIO JOSÉ; CORREA, HELGA Memorias compartidas: desarrollo de la imagen	221
ESGUEVA LOPEZ, VICTORIA; NICOLAU LÓPEZ, NURIA Apropiacionismo en el arte, la legitimidad de la imagen sustraída	226
FERREIRA OLIVEIRA, PAULO ROBERTO Heridas urbanas: un tránsito por la ciudad fragmentada como soporte para la construcción poética	232
FERREIRA RABELO, FERNANDO LUIZ MAD Hackeo: reprogramación y creación artística en la cultura postdigital	242
FRACASSO, LILIANA; CABANZO, FRANCISCO; DÍAZ MATAJIRA, JORGE MARIO Sonidos patrimoniales: prácticas artísticas en los lavaderos comunitarios del barrio El Paraíso, Bogotá	251
FRANCO PEÑA, YOLANDA Archivo lesbofeminista	259
FUENTE, ALICIA DE LA (DELA DELOS) Llamas, highlight, cadenas y slime. Autoreferencialidad en la práctica artística millennial	265
FUENTES CID, SARA El archivo de imágenes como metodología de investigación interdisciplinar	269
GABALDÓN LÓPEZ, CARMELO Laetitia. Barthes, ensayo audiovisual y gay-storylines	278
GALLARDO, INTI La materialidad de las imágenes en movimiento: el medio entre lo digital y lo analógico	286
GARCERÁ RUIZ, JAVIER; RODRÍGUEZ CAÑESTRO, SHEILA Los límites del ver: una aproximación a la pintura contemporánea	292
GARCÍA MIRAGALL, CARLOS; MARTÍNEZ DE PISÓN, MARÍA JOSÉ; SANMARTÍN PIQUER, FRANCISCO ANTIMATTER, un proyecto de audiovisualización en tiempo real de PDP11	300
GARCÍA RAMS, MARÍA SUSANA; SEBASTIAN, SAMUEL Animación, conciencia, mediación. Laboratorio animado para una cultura inclusiva	306
GÁRGOLES, MARÍA Aumentando la empatía en entornos virtuales artísticos: La presencia en la imagen esférica desde el avatar invisible	315
GARRIGA INAREJOS, ROCÍO Palabra e Imagen. La ley del espejo	321

GOMÉZ CHÁVEZ, ANDRÉS Instalación biofílica: Indagaciones plásticas en el uso de la instalación como herramienta para la restauración cognitiva en entornos urbanos precarios	329
GÓMEZ CREMADES, ANA MARÍA Síntesis, dibujo y forma de los “teatros personales” de Cezary Bodzianowsky: el gag visual como estrategia del discurso contemporáneo	338
GONZÁLEZ AGUDO, ILUMINADA Arte y simulacro. La Fotonovela como recurso para entender las dinámicas sociales contemporáneas en torno a la postfotografía	346
GRANERO FERRER, ALEJANDRO La habitabilidad del mundo a través de la imagen arquitectónica: una investigación desde la práctica artística	355
GUTIÉRREZ GALINDO, BLANCA Políticas visuales en el movimiento global por Ayotzinapa	360
GUTIÉRREZ GONZÁLEZ, MARÍA JOSÉ Comparativa cartográfica histórica para visualizar los cambios de identidad en el paisaje. Aplicación digital: La acequia Rascaña	365
HENRÍQUEZ ORTIZ, VALENTINA PAZ El documental chileno de post-dictadura y la dimensión performática del lenguaje audiovisual en el conflicto político	374
HERNÁNDEZ, JEICE La transversalidad del color	379
HUERTA JIMÉNEZ, MAYRA Cuadernos deslocalizados: un cruce de conocimientos artísticos binacionales	384
JIMÉNEZ CALLE, VALENTINA Trabajos De La Memoria: El Caminar Y Las Herramientas Audiovisuales Como Metodologías De Investigación	394
LAGE VELOSO, CARMEN El rapto de lo sublime	403
LEIVA DEL VALLE, ALFIA Nacer en la Liquidez	410
LEÓN MENDOZA, RAÚL Christina en el supermercado. Vigilancia y espectáculo	417
LÓPEZ MÉNDEZ, LORENA Un gesto, una historia. Proyecto artístico como herramienta de identidad y reminiscencia en personas mayores con demencia temprana	427
LÓPEZ-VILLAR, REBECA La bruja que existe pero no se ve: la invisibilidad cinematográfica como estrategia generadora de terror, desde “Rebeca” hasta “La bruja de Blair”	434
MALDONADO, VICTORIA Sísifo proletario de los dioses: impotencia, repetición y rebeldía	440
MARCH, NATALIA LAURA Imágenes del exceso. El neobarroco como forma “invisible” del neoliberalismo político y cultural. Argentina 1990-2000	445

MARÍN GARCÍA, TERESA; LOZANO CHIARLONES, ELISA; VILLALONGA CAMPOS, ROCÍO; MARÍN SÁNCHEZ, EDUARDO; MALDONADO GÓMEZ, JOSÉ; ESCARIO JOVER, PATRICIA; GÓMEZ MORENO, BERNABÉ Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales. Procesos de investigación artística sobre visualidades experimentales	455
MARTÍNEZ BALLESTER, JOSÉ JUAN En los alrededores de la rotonda. Caso de estudio de un artista marginal	462
MARTÍNEZ BARRAGÁN, CARLOS Empatía. Principio metodológico de análisis de la representación	467
MARTÍNEZ MARTÍN, SERGIO Cuando las imágenes toman el archivo	472
MARTÍNEZ TORRECILLA, CARMEN BIBIANA; PÉREZ AIXENDRI, MANOLO; NAHARRO NAVARRO, TOÑO; TOMÁS MARÍN, TONI Sinergias entre arte, paisaje natural y tecnología a través de “Dime algo dulce, cariño”	477
MIQUEL BARTUAL, MIJO Visualizar la fragilidad: representaciones de la catástrofe ecológica	482
MIRANDA MAS, CARLOS Fascinaciones aplicadas: discursos artísticos de (re)colección	489
MOLINA GUIXOT, CLAUDIA Mirando a través de las ventanas digitales	495
MONLEÓN OLIVA, VICENTE Arte y educación en diversidad sexual. La percepción de la homosexualidad en una clase de 6º curso a través de la técnica del dibujo	502
MONTALVO GALLEGO, BLANCA El arte invisible. En los límites de la percepción	510
MONTENEGRO GONZÁLEZ, CATALINA Cartografías colectivas como espacios de reflexión visual: territorios, experiencias y contextos	517
NASCIMENTO, MYRNA DE ARRUDA; FLORES, RALF JOSÉ CASTANHEIRA; TERENAZI, JOÃO HENRIQUE TELLAROLI; CHEN, LUCIANA En movimiento: las (im) posibilidades de las imágenes flagradas entre múltiples (im) previsibles	524
NOGUERA MUNTADAS, MONTSERRAT Imaginando procesos para el aprendizaje vectorial	531
OLIVEIRA GÓES, CARLOS EDUARDO Miradas en metamorfosis: una investigación estética sobre la producción puntual de un artista anónimo	543
PARRAMON ARIMANY, RAMÓN El arte como visibilizador de complejidades sociales / la complejidad social como invisibilizadora del arte	551
PASCUAL MOLTÓ, IGNACIO Músicas posmodernas: arte sonoro en la Comunitat Valenciana	557
PASTOR ANDRÉS, GEMA Hilanderas de palabras y luces, acción artística y práctica cultural participativa	564
PEDRÓS ESTEBAN, ARMAND-THIERRY Construcción de la imagen de una escultura con subproductos pétreos	571

PÉREZ CRESPO, JOSE ARMANDO; MUKHOPADHYAY, TIRTHA PRASAD Proporciones infradinámicas de Jay Hambidge en las imágenes de la escultura prehispánica Coatlicue	580
PERIS MUÑOZ, CARLOS El trabajo fotográfico de Cy Twombly	587
PONS, ÁLVARO M. El reto de la poesía gráfica: análisis de la obra de Begoña García-Alén	597
REY VILLARONGA, GONZALO JOSÉ; MEANA MARTÍNEZ, JUAN CARLOS La negación de la representación como estrategia creativa del dividuo	606
RICO SESÉ, JAVIER; RODRIGUEZ CALATAYUD, NURIA ¿Podrán los robots diseñar ovejas eléctricas?	612
RODRÍGUEZ LÓPEZ, RAMONA Visibilizar, señalar el sonido disruptivo. Soportes para ser escuchados	617
RODRÍGUEZ MATTALÍA, LORENA Prácticas audiovisuales críticas: conflicto, arte y política en Chantal Mouffe	625
ROJAS CUEVAS, ROSA MARIBEL Cómo se redimensiona la construcción social de la memoria en el México actual: un caso de arte interactivo	632
ROMERO GÓMEZ, PEPE; GARRIGA INAREJOS, ROCÍO Puntos de encuentro entre las fallas experimentales y el arte contemporáneo	638
ROMERO SAAVEDRA, CAROLINA Escritura diarística y edición interactiva	643
RUIZ BAÑÓN, MARÍA LUZ Temporalidad y espacialidad desbordada en la obra de Jesús Segura	648
SANZ MARTÍN, CRISTINA Videoarte y paisaje: la cultura como espectáculo	657
SERRANO GONZÁLEZ, EDUARDO Rastreadores del desecho. Espacios para la creación artística en Instagram	662
SGARAMELLA, CHIARA Ecologías sensibles. Arte de enfoque colaborativo y crisis ecosocial en el contexto americano	670
SILVA CAÑAVERAL, SANDRA JOHANA; HERRERA ZÁRATE, ÁLVARO RICARDO La investigación en artes en Colombia: como la aprendimos, como la hacemos y como la enseñamos	677
SORIANO-COLCHERO, JOSE-ANTONIO; LÓPEZ-VÍLCHEZ, INMACULADA La práctica artística como medio de representación de los modos de percibir la realidad espacial en el occidente contemporáneo. Un análisis teórico del proyecto plástico y visual No Vanishing Point ;)	683
SUMOZAS, RAFAEL; GALINDO MIGUEL, BEATRIZ Educación artística y gestión cultural. Imagen visible del desarrollo sostenible	690
TARANCÓN ROYO, HÉCTOR Publicidad y escritura teórica: Vendiendo la experiencia estética	698
TEIRA MUÑOZ, ISMAEL Los caminos del deseo como fenómeno ilustrativo de la relación entre el caminar y la práctica artística contemporánea	703

TOLOZA HERNÁNDEZ, JOSÉ GERMÁN Las Chicas Águila. El uso sexista de la mujer en la publicidad colombiana	709
TOMÁS MARQUINA, DANIEL Contracultura y gráficas urbanas	718
TORRECILLA, ELIA; SOSA, JULIO; GHETTI, CRISTINA Conectando puntos y atravesando líneas: una aproximación a la investigación artística de NoDOS(3)	725
VERNIA CARRASCO, ANA MERCEDES El proyecto escénico como herramienta de aprendizaje reflexivo en la formación del magisterio en Educación Primaria	734
YÁÑEZ MARTÍNEZ, M^a BEGOÑA Mirar hacia arriba. Investigación artística en torno a la gárgola española	741
COMUNICACIONES SELECCIONADAS PARA EL N^o5 DE LA REVISTA DE INVESTIGACIÓN ANIAV (Resúmenes)	
BERNAL RIVAS, GONZALO ENRIQUE Dos vínculos poco explorados de la performance en Norteamérica	748
GARCÍA GONZÁLEZ, MARÍA CONCEPCIÓN Sonoqualia 2.0: imágenes mentales e imaginación sonora	749
MALDONADO GÓMEZ, JOSÉ Imágenes en fuga*. Entropía, incertidumbre y gravitación en el análisis estético de la producción de sentido visual (Reflexiones sobre un texto de Robert Smithson)	750
MINDEK, DUBRAVKA; MOLINA ALARCÓN, MIGUEL La identidad falsa como estrategia de (in)visibilidad de las mujeres pioneras de la performance (México/España, 1926-36)	752
PÉREZ GARCÍA, JUAN CARLOS Memorias de un periodista musical (una novela gráfica)	753
PRADO, GILBERTTO Circuito Alameda: algunos apuntes sobre las obras Jardín Alameda, Encuentros, Caja de Choque y Serigrafías	754
RUIZ MARTÍN, JOSÉ MANUEL; PORTILLA KAROLIS, CÉSAR AUGUSTO El medialab: ¿un espacio propicio para el arte?	755
SOTO SÁNCHEZ, PILAR Ecofeminismos en la práctica artística. El cuerpo como símbolo y territorio de denuncia	756
POSTERS	
RUBILAR MEDINA, JOSÉ EUGENIO Retratos-collages de masculinidades en un contexto penitenciario: Tensiones entre visibilidad e invisibilidad	758
TORTOSA CUESTA, RUBÉN; SÁNCHEZ LÓPEZ, MIGUEL; ÁVILA GONZÁLEZ, MIREIA; AZEVEDO MONTEIRO, BRUNO MIGUEL 4xiDraw Máquina de visualización de datos: la imagen creada desde la información como práctica artística	763
FICHA TÉCNICA Y AGRADECIMIENTOS	768

[N]

IMAGEN [N] VISIBLE

IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales

ANIAV 2019

■ **PRESENTACIÓN DEL CONGRESO**

IMAGEN [N] VISIBLE. Presentación del IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales 2019.

ELÍAS M. PÉREZ, EMILIO MARTÍNEZ, FABIANE C. SILVA DOS SANTOS

En 2019 celebramos IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales 2019. **Imagen [n] visible**. Con 228 trabajos presentados, 196 revisados, 126 aceptados y más de 170 inscritos.

Consideramos que los datos de participación muestran la necesidad de un congreso abierto y transversal que pueda acoger los diferentes intereses de investigación en artes visuales. Para la cuarta edición, se han recibido trabajos de una considerable calidad investigadora y un alto interés científico para el ámbito, todos los trabajos han sido revisados por el sistema de pares ciegos por un amplio comité científico internacional de investigadores especialistas en las diferentes áreas, apoyados por la plataforma OCS de la Editorial UPV. Se han presentado trabajos de investigación práctica, en diferentes medios y técnicas, en arte público, estrategias creativas, teoría y crítica, historia, gestión cultural, mediación artística, restauración, en imagen fotografía y cine, arte sonoro, multimedia, animación, investigación en arte, etc. Un congreso de este tipo es una oportunidad para mostrar y poner en común la investigación que se está desarrollando en diferentes líneas y contextos.

Desde ANIAV seguimos convencidos de que debemos mantener esta plataforma que permite conocer, comparar, defender y divulgar la investigación que se está realizando en nuestro ámbito, donde con carácter bianual se pueda mostrar el trabajo de investigación desde una perspectiva amplia e inclusiva. Así lo corrobora la gran demanda de participación desde la primera edición del congreso.

La Asociación Nacional de Investigadores en Artes Visuales ANIAV organiza desde 2013 y con carácter bianual el Congreso Internacional de Investigadores en Artes Visuales ANIAV.

En 2013 celebramos el I Congreso Internacional de Investigadores en Artes Visuales ANIAV. **El arte necesario, la investigación artística en un contexto de crisis**. Donde hubo una asistencia de 200 personas y 153 trabajos publicados en las actas con ISBN: 978-84-939084-2-3.

En 2015 se celebró el II Congreso Internacional de Investigadores en Artes Visuales ANIAV. **I < real I virtual >I**. Con 170 participantes y 156 trabajos publicados en las actas publicadas por la Editorial U.P.V. con ISBN: 978-84-9048-341-1 y DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/aniav.2017>.

En 2017 se celebró el III Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. ANIAV 2017. **GLOCAL [codificar, mediar, transformar, vivir]**. Con 268 participantes, 201 trabajos revisados por pares y 161 aceptados y 150 trabajos publicados en actas, con ISBN: 978-84-9048-573-6 (versión impresa) y DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2017.7078>.

Imagen [n] visible. La proliferación de la imagen en la cultura actual ha dado la oportunidad a las artes visuales de explorar, experimentar cuando no cuestionar sobre sus posibilidades expresivas en este contexto de sobreexposición. En la presente edición del congreso ANIAV proponemos un punto de encuentro para creadores e investigadores en arte interesados y que abordan estas problemáticas en sus trabajos desde una posición abierta a las diferentes posibilidades y puntos de vista. Hemos tomado prestada la expresión matemática [n] que define el conjunto que contiene los números naturales, sus opuestos y el cero como una imagen metafórica que invita al conjunto de propuestas que desde el arte reflexionan sobre el concepto de imagen y de visibilidad.

El congreso ANIAV se estructura en torno a tres grandes ámbitos de investigación que recogen la **producción artística, la estética y teoría del arte y la gestión, conservación y comunicación**. Código UNESCO 620000 – Ciencias de las Artes y las Letras y 620300 -Teoría, análisis y crítica de las Bellas Artes.

1- Producción **artística**

Proyectos, propuestas y estrategias en los diferentes ámbitos en los que se desarrolla la práctica artística actual: producción artística, diseño, animación, nuevos medios, estrategias, mercado, sociedad.

2- Estética y teoría del arte

Trabajos de reflexión teórica en las diferentes disciplinas y tendencias acerca de las prácticas, sus resultados y la inserción social en el contexto contemporáneo: teoría, crítica, historia. Naturaleza, impulso y reconocimiento de la investigación artística: grupos, redes, líneas, proyectos de investigación, plataformas de publicación, criterios de valoración y reconocimiento, estudios de doctorado, tesis, bases de datos.

3- Educación, Gestión, conservación y comunicación

Educación artística, gestión y conservación del legado cultural y de la producción artística contemporánea: comisariado, museología, gestión cultural, promoción y difusión, conservación y restauración.

La IV edición del **Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. ANIAV 2019. Imagen [N] visible** se celebró del **3 al 5 de julio** en la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. Una cita que ha reunido más de 170 investigadores (profesores, doctorandos, profesionales) del ámbito de las artes visuales de España, Brasil, Argentina, Colombia, Chile, México, Ecuador, Portugal, Alemania o Grecia.

La 4ª edición ha puesto el foco en la proliferación de la imagen y sus consecuencias en la sociedad y el arte actual, analizando los posicionamientos y desplazamientos que se producen en la práctica artística como actividad para pensar y actuar en este contexto de sobreexposición del mundo contemporáneo.

El arte, con su capacidad transversal de pensar el mundo desde otros enfoques establece una compleja red donde se entrecruzan las problemáticas sociales con el análisis de los medios y la industria y la relación humana con la tecnología. Poéticas personales, exposiciones, proyectos, audiovisual, feminismo, género, investigación artística, nuevos medios, arte sonoro, arte público, arte crítico, prácticas colaborativas, creación colectiva, ecología, cómic, animación, diseño, historia, estética, arte e inclusión, arte educación, arte terapia. En este congreso se han podido ver acercamientos a estos temas desde la estética y teoría del arte y también desde la investigación práctica (la práctica artística como generadora de conocimiento diferenciado del científico). **Las 125 comunicaciones presentadas** son sin duda el núcleo del congreso, lo que le da calidad, sentido y proyección de futuro. La presentación de las comunicaciones se organizó en tres mesas paralelas de creación y reflexión en / desde el arte; nuevos medios /digital, gráfico, audiovisual; Historia, estética e imagen.

Además de la presentación de las comunicaciones y los debates por mesas temáticas, hemos podido disfrutar de un amplio programa de actividades. En la presentación e inauguración del congreso contamos con **José Luis Cueto**, Vicerrector de Cultura y Alumnado; **José Galindo**, Decano de la Facultat de Belles Arts; **Emilio Martínez y Elías Pérez**, Presidente y vicepresidente de ANIAV.

Tras la inauguración oficial, tuvimos la oportunidad de contar para la **conferencia inaugural del congreso** con el artista internacional multimedia residente en Nueva York **Antoni Muntadas**, Premio Nacional de Artes Plásticas 2005 y Premio Velázquez de Artes Plásticas 2009, entre otros. Su obra aborda temas sociales, políticos y de comunicación, como la relación entre el espacio público y privado dentro de determinados marcos sociales, o los canales de información y la forma en que son utilizados para censurar o promulgar ideas. Sus proyectos se desarrollan en distintos medios: fotografía, vídeo, publicaciones, Internet e instalaciones multimedia. Pudimos escucharle en persona para la conferencia inaugural y disfrutar de su compañía a lo largo del congreso, desde aquí nuestro reconocimiento, agradecimiento y afecto.

La **mesa redonda** titulada **arte e investigación** coordinada por el catedrático de estética de la universidad de Barcelona **Gerard Vilar** con la presencia de la artista investigadora **Teresa Marín**, profesora del Departamento de Arte de la Universidad Miguel Hernández; **Álex Arteaga**, artista investigador que actualmente lidera la unidad de investigación Auditory Architecture y el departamento de Auditory Architecture en el máster de sonido de la Universidad de Arte de Berlín; y la Artista visual e investigadoras **Mireia C. Saladrígues** que aborda en sus proyectos la institución como espacio de producción social, el reflejo de la sociedad de control en la estructura artística y cuáles son los mecanismos disciplinares que fijan las funciones del público. Una mesa que generó interesantes aportaciones y debate acerca de la naturaleza de la investigación artística y su posible diferenciación de la producción artística.

Para la IV edición del congreso se habilitó el **Espacio en RED ANIAV**, un lugar de encuentro con una programación ambiciosa, abierto a todos los participantes, así como a los socios de ANIAV y colaboradores y entidades que quisieron dar a conocer sus proyectos, temas y preocupaciones sobre investigación.

La inauguración del espacio estuvo a cargo de la artista, curadora e investigadora Brasileña **Lilian Amaral**, que dio inicio a la amplia programación presentada durante los 3 días del congreso, como la presentación del proyecto **HOLOSCI[U]DAD[E]** por **Lilian Amaral y Bia Santos**; El Proyecto **(Re)search & destroy**. Unidad Móvil de Procesos de Investigación Artística Intervención sonora y performativa. Presentación **BRR** – fanzine analógico del Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales (IAMlab) con Elisa Lozano, Eduardo Marín, Patricia Escario, José Maldonado, Teresa Marín, Rocío Villalonga y Bernabé Gómez; La presentación por el Artxivi de l’Horta del primer prototipo del **Artximuseu Domèstic Portàtil**, con **José Juan Martínez**; la proyección del documental **Carrícola, pueblo en transición**, presentado por **José Albelda y Chiara Sgaramella** y de la Película documental – **Latidos de la Mina**, de **Isidro López-Aparicio**.

La mesa sectorial **Les arts visuals, dins de les polítiques públiques. Necessitats, suports i recursos** organiza por AVVAC — Artistes Visuals de València, Alacant i Castelló. Coordinada por **Rafael Tormo Cuenca** con la presencia de **Marisol Salanova** de la Asociación Valenciana de Críticos de Arte (AVCA), **Laura Silvestre** por la Facultat de Belles Arts de Sant Carles y **Emilio Martínez** por ANIAV, que generó un interesante debate acerca de las buenas prácticas para la gestión de los proyectos artísticos.

También la mesa redonda titulada **Mutaciones en el cine documental de denuncia social** que presentó y moderó **Fernando Canet**, donde **Miren Gutiérrez** habló sobre el activismo de datos y la hibridación en campañas por los derechos humanos y **Carles Sora** sobre Ecologías, prácticas y lugares del documental interactivo. Dos visiones del activismo documental con un interesante debate posterior.

Durante la celebración del congreso se presentó el cuarto número de la **Revista de investigación en artes visuales | ANIAV |**, que surge desde la Asociación Nacional de Investigadores en Artes Visuales ANIAV. Es una revista internacional con un enfoque orientado fundamentalmente a la investigación artística contemporánea, en la vertiente de investigación artística práctica y de teoría y estética del arte y la cultura contemporánea, mediante la difusión de resultados de investigación originales de calidad.

Y además de la programación, las pausas, los encuentros, los descubrimientos, las conversaciones, las afinidades, la empatía, los afectos. En definitiva, la intensa experiencia de compartir tres días de reflexión en torno a la investigación en artes visuales.

Datos del congreso

Días: 3, 4 y 5 de julio de 2019.

Lugar: Valencia. Facultad de Bellas Artes, Universitat Politècnica de València.

Artículos publicados 125

Total de presentaciones 228

Revisión por pares ciegos 196

Aceptados 126 (64%)

Rechazados 70 (36%)

Datos de participación extraídos de la plataforma OCS el 1/7/2019.

Trabajos publicados en actas 115

28 VIRTUALES

2 PÓSTERS

85 COMUNICACIONES PRESENCIALES

Los trabajos aceptados y que sean presentados en el congreso serán publicados en las ACTAS online de la plataforma OCS de la Universitat Politècnica de València

<http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ANIIV/>

La actas del tercer congreso han sido indexadas por Clarivate Analytics en BOOK CITATION INDEX

Dada la calidad y relevancia de los trabajos, el comité científico ha valorado una serie de ellos para ser publicados en el número 5 de la Revista de Investigación en Artes Visuales ANIIV. Es por ello que el apartado de algunos autores sólo aparece el resumen ya que el trabajo completo será publicado en la revista.

Fechas: 3, 4 y 5 de julio de 2019 Lugar: Facultad de Bellas Artes de San Carlos. Universitat Politècnica de València

<http://www.aniav.org/4congresoaniav/>

DIRIGIDO A: Investigadores, profesores, estudiantes, especialistas, profesionales y personas interesadas en investigación en arte.

Programa del congreso

3 de julio '19

09:00 h – Acreditación de participantes

09:45 h – Presentación del IV Congreso ANIAV

10:00 h – **CONFERENCIA inaugural** a cargo de **ANTONÍ MUNTADAS**

Lugar: Teatro auditorio Alfons Roig Facultad de Bellas Artes

11:30 h – coffee break

11:45 h – 13:45 h Comunicaciones

16:00 – 19:00 h – Comunicaciones

19:00 h – Inauguración **Espacio en red** a cargo de **Lilian Amaral**

Lugar: Sala Azul Facultad de Bellas Artes

4 de julio '19

09:00 h – Acreditación de participantes

10:00 h – Comunicaciones

11:30 h – coffee break

11:45 h – 13:00 h Comunicaciones

13 h – **Espacio en red**

16:00 h – 19:00 h Comunicaciones

19:00 h – **Espacio en red**

5 de julio '19

10:00 h – Comunicaciones

11:30 h – Coffee break

12:00 h – **Mesa redonda “ARTE E INVESTIGACIÓN”**

Ponentes: Gerard Vilar (coord.) Teresa Marin, Álex Arteaga y Mireia Saladrígues

Lugar: Sala Azul Facultad de Bellas Artes

13:30 h – Clausura del IV congreso por parte de ANIAV

14:00 h – Comida cierre del congreso (confirmación y pago con la inscripción)

Espacio en red

En esta IV edición del congreso hemos habilitado Espacio en RED ANIAV, un lugar de encuentro entre socios de ANIAV, congresistas y ponentes, tiene una programación inicial y se mantendrá abierto a exponer y compartir proyecto durante el congreso.

Espacio en RED ANIAV es un lugar de encuentro abierto a todos los participantes así como a los socios de ANIAV y colaboradores y entidades que quieren dar a conocer sus proyectos, temas y preocupaciones sobre investigación que estará habilitado durante la celebración del **IV Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES :: ANIAV 2019 :: IMAGEN [N] VISIBLE** | València **3, 4 y 5 de julio** | Facultad de Bellas Artes de San Carlos – Universitat Politècnica de València. Es un espacio físico y de intercambio de experiencias que tendrá una programación flexible para dar cabida a diferentes propuestas paralelas al programa de comunicaciones y ponencias del congreso. En este espacio queremos facilitar uno de los principales objetivos del congreso desde su inicio, la posibilidad de que los participantes puedan entablar un conocimiento personal, incentivar el conocimiento y animar en la colaboración a partir de los intereses de investigación de los investigadores individuales y grupos que participan en el congreso.

PROGRAMACIÓN – Espacio en RED ANIAV

3 de julio '19

Lugar: Sala Azul Facultad de Bellas Artes

19:00 h – Inauguración *Espacio en red* a cargo de Lilian Amaral y Bia santos Proyecto **HOLOSCI[U]DAD[E]**

- Presentación del número 4 revista ANIAV
- **(Re)search & destroy.** Unidad Móvil de Procesos de Investigación Artística Intervención sonora y performativa

Autores: **IAM-lab** (*Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales – Departamento de Arte, Universidad Miguel Hernández*) Elisa Lozano, Eduardo Marín, Patricia Escario, José Maldonado, Teresa Marín, Rocío Cifuentes y Bernabé Gómez.

- Artxivi de l’Horta: Presentación del primer prototipo de su **Artximuseu Domèstic Portàtil**. Sala azul y alrededores
- Proyección del documental **«Carrícola, pueblo en transición»**, presentado por José Albelda y Chiara Sgaramella
- Película documental – **«Latidos de la Mina»**, Isidro López-Aparicio.

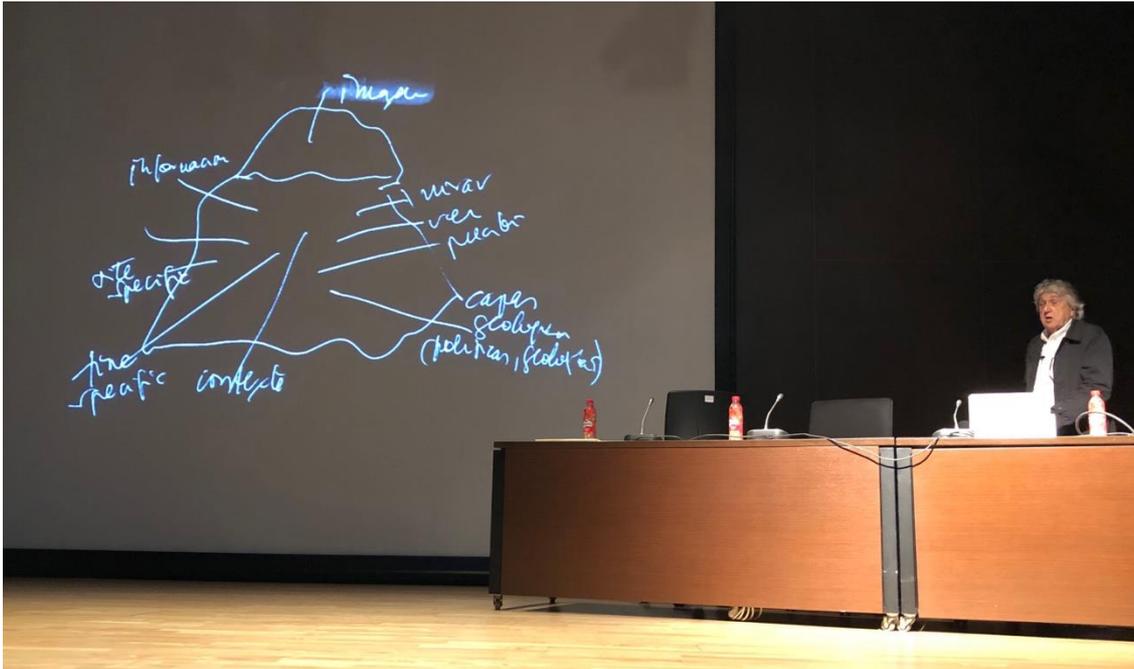
4 de julio '19

Lugar: Teatro auditorio Alfons Roig Facultad de Bellas Artes

13:00 h. Mesa redonda **Visibilidad y precariedad del arte** AVVAC, AVCA, ANIAV y Facultad BBAA

19:00 h **“Mutaciones en el cine documental de denuncia social”** presenta y modera Fernando Canet, Miren Gutiérrez hablará sobre *Datos y documentales: Hibridación en campañas por los derechos humanos* y Carles Sora sobre *Ecologías, prácticas y lugares del documental interactivo*.

21:00h **COLECCIÓN MIGRANTE** | inauguración de la muestra. **Isidro López-Aparicio**. . *La misma sombra* – Lugar: **Centre Carme** – Sala el Dormitori (C/ Museo, nº 2.)



La imagen como un iceberg de Antoni Muntadas.

FRANCISCO DE LA TORRE

El artista internacional, Antoni Muntadas impartió la conferencia inaugural del IV edición del Congreso de investigación en Artes visuales el pasado 5 de julio en el salón de actos de la Facultad de Bellas Artes de Valencia.

A partir del lema del congreso, *La imagen [n] visible*, Muntadas planteó el iceberg como metáfora de lo que puede verse y no verse. Una imagen fuerte, vinculado al cambio climático, que mantiene el 80% de su masa oculta bajo el agua. La imagen sería ese 20% de visión y el resto, la investigación, el contexto, la capas política y social, la especificidad de tiempo... compondrían la porción de su trabajo no visible.

Mediante la contraposición de dos imágenes, la de la pintura de bisonte primitivo y una obra de Rothko, expuso su idea de la imagen como parte de la civilización. La especificidad de tiempo/espacio se reflejaría claramente en la pintura de historia, donde comprendemos lo que se esconde detrás de la imagen. El cuadro de *La rendición de Breda* de Velázquez, presenta una imagen que adquiere mayor fuerza si conoces la historia. Otro ejemplo sería *El Guernica* de Picasso y la necesidad de manifestarse. O más recientemente, las películas de Michael Moore donde la imagen sería inherente al momento en el que se presenta.

Muntadas destacó la importancia del contexto donde se hacen las obras para poder valorarlas. Como ejemplo, presentó los carteles producidos durante el desarrollo del fenómeno Mayo del 68, donde se presentan imágenes de contenido bajo la especificidad del tiempo. Estas serían las imágenes de la rebelión, realizadas en un tiempo y un lugar fruto de una necesidad y de una urgencia.

Tras esta introducción, pasaría a analizar su práctica basada en el proyecto, donde se incluiría la investigación, la especificidad o el contexto. Entendiendo las obras o piezas como fragmentos de este. "Nunca empiezo un trabajo sabiendo que va a ser", una vez definido el proyecto escogerá el medio de representarlo, ya sea la fotografía, el video, o la instalación. Pero es fundamental, según el autor, tener en cuenta a la audiencia, responder a las preguntas ¿Quién? ¿Qué? ¿Para Quién? Y, sobre todo, ¿Cuánto cuesta? Porque su objetivo último sería "con poco hacer mucho". A partir de estas claves, presentó una serie de trabajos vinculados a proyectos, muchos de los cuales comienzan por la curiosidad, pensando hacia afuera y hacia adentro.

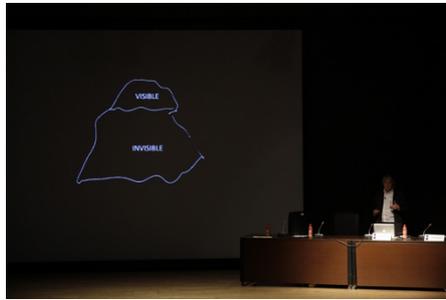
El primero fue *On traslation Warning* (1999), un Proyecto en el que a partir de la frase “Atención: La percepción requiere participación” desarrollará un proceso protagonizado por la traducción cultural frente a la literal, ya que en sus palabras “vivimos en un mundo traducido, ensanchamos nuestro campo de percepción”. Entre otras obras mostró la frase instalada en la entrada del pabellón español en la Bienal de Venecia de 2005.

El proyecto *About Academy* (2011-2017) surge a partir de sus experiencias como profesor en Estados Unidos, y en él propone una reflexión sobre el sistema académico y universitario estadounidense. La instalación consistente en tres pantallas donde 1. Introducción al concepto de Academia. 2. Entrevistas a profesores y colegas como Noam Chomsky. 3. Los espacios habitados. Oposición entre la arquitectura de Harvard cerrada frente al campus neoyorquino abierto. Al compartir el desarrollo de este proyecto, explicaría cómo, al exponerlo por primera vez, comprendió la necesidad de dar voz a los estudiantes. Así realizaría una pieza simétrica en la que aportaron su visión sobre las mismas cuestiones pero desde una perspectiva crítica.

En *La construcción del miedo* desarrollará un proyecto a partir del ataque a las Torres Gemelas, cuando la política americana comenzó a utilizar el miedo como arma. EN la conferencia expuso dos visiones del que denominó espacio de la frontera, el espacio público de la calle, internet o los media y espacios protegidos como el museo. La frontera Méjico/Estados Unidos se aborda a través de entrevistas donde se expone la opinión del Norte respecto al Sur y el Sur respecto al Norte. Un documental plantea transgredir el formato del documental para crear una estructura de construcción personal. Esta cuestión la trasladaría a la frontera entre España y África, Tarifa/Tánger. Otra frontera física limitada por agua, pero donde el Islam añade complejidad al asunto.

Para concluir, se proyectó su video *Alphaville e outros* (2011). En este proyecto, Muntadas establece paralelismos entre las imágenes promocionales y las tomas de campo del complejo habitacional Alphaville en São Paulo, Brasil y la película del mismo nombre de Jean-Luc Godard. En su investigación se entrecruzan la ficción y la economía con los espacios controlados a través de sistemas de seguridad, trazando paralelismos entre la idea de vivir libremente y la ciudad medieval amurallada. El resultado será un showroom inmobiliario alfombrado con césped artificial donde se despliegan las estrategias propias del negocio, desde banderas con lemas inversionistas a las ofertas irresistibles de la publicidad impresa en la edición dominical del diario local.

Cerró su conferencia volviendo a la idea del Iceberg, señalando que lo que él quiere mostrar al público es la imagen, el 80% restante quedará oculto al espectador, “no me interesa mostrarlo”. Deberán ser otros los medios que debamos emplear para poder acceder a su parte no visible.



[N]

IMAGEN [N] VISIBLE

IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales

ANIAV 2019

■ **COMUNICACIONES**

Abarca Martínez, Inmaculada.

Profesora de la Universidad, Departamento de Bellas Artes. Área de Escultura.

Grupo de Investigación: Arte, espacio público y paisaje.

Bailando con árbol. Visibilizando las protoacciones naturales de la vanguardia artística española

Dancing with a tree. Visibilizing the natural protoactions of the Spanish artistic avant-garde

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte de acción, protoperformance, vanguardias españolas, naturaleza vegetal.

KEY WORDS

Action art, protoperformance, Spanish avant-garde, plant nature.

RESUMEN

La investigación que aquí se presenta permite visibilizar la conexión creativa que existía entre los artistas, músicos, bailarines y escritores de la vanguardia española con ciertos elementos de la naturaleza vegetal, develando el origen de los vínculos de estas relaciones, a través de las acciones inspiradoras que llevaban a cabo de forma muy innovadora. El texto tiene entre sus objetivos el de poner de manifiesto la interacción de estos creadores, con ciertos elementos procedentes del mundo vegetal, como recurso inspirador dentro de los procesos artísticos. Su utilización, en el contexto de las vanguardias artísticas, va más allá de la realidad misma de la naturaleza vegetal, así como de las propias disciplinas artísticas empleadas, explorando y trasgrediendo en España - durante las primeras décadas del siglo XX- los límites habituales del arte. Este tipo de propuestas de acción, en algunas ocasiones únicamente poéticas y en otras ocasiones políticas, pueden considerarse antecedentes del performance, por lo que las hacemos visibles partiendo del concepto de protoperformance. Tradicionalmente la Naturaleza ha sido la gran maestra de las formas, no sólo en lo que se refiere a la vertiente matérico-orgánica de las creaciones artísticas, sino también en el mundo de la simbología y de la ficción. Su empleo en el ámbito artístico remite a conceptos vitales como crecimiento, multiplicación, dispersión, semejanza, muchos de los cuales, fueron rescatados por los artistas de la época en la que se centra este texto, para despertar una nueva conciencia del ser humano frente al mundo.

ABSTRACT

The present investigation allows to visualize the creative connection that existed between the artists, musicians, dancers and writers of the Spanish vanguard with certain elements of the vegetal nature. The origin of the links of these relationships is revealed, through the inspiring actions carried out in a very innovative way. The text has among its objectives to highlight the interaction of these creators, with certain elements from the plant world, as an inspiring resource within the artistic processes. Its use, in the context of the artistic avant-garde, goes beyond the very reality of plant nature, as well as of the artistic disciplines employed, exploring and transgressing in Spain -during the first decades of the 20th century- the usual limits of the art. This type of action proposals, sometimes only poetic and on other political occasions, can be considered as a performance background, and they become visible starting from the concept of protoperformance. Traditionally, Nature has been the great teacher of forms, not only in regard to the material-organic aspect of artistic creations, but also in the world of symbolism and fiction. Its use in the artistic field refers to vital concepts such as growth, multiplication, dispersion, similarity, many of which were rescued by the artists of those years, to awaken a new awareness of the human being in front of the world.

INTRODUCCIÓN

El carácter transgresor de los artistas de la vanguardia española y su nueva relación con la naturaleza se manifiesta a través de propositivas acciones. Esta investigación permite visualizar algunas de las acciones que los artistas, músicos, bailarines, poetas y escritores de la vanguardia española realizaban de manera espontánea, interactuando con elementos de la naturaleza. El carácter innovador de estas manifestaciones, no han sido analizado suficientemente al ser consideradas como locuras pasajeras. Sin embargo, desde el punto de vista del performance contemporáneo, estas actitudes y registros artísticos son antecesores de esta disciplina y suponen un punto de partida del vínculo entre los creadores y su concepción de la naturaleza, expresado a través de la acción. La interacción con el medio natural y el empleo de elementos sencillos y naturales, en el contexto de las vanguardias artísticas, va más allá de la realidad misma. De hecho, la misma diversidad de las disciplinas artísticas empleadas da cuenta de la necesidad de estos artistas de explorar nuevos lenguajes y de experimentar con materiales alternativos. Todo ello es reflejo de una nueva conciencia, de un deseo de naturalidad que transmiten las acciones, trasgrediendo de esta forma en España -durante las primeras décadas del siglo XX- los límites habituales del arte. Este tipo de acciones poéticas, sociales o políticas inscritas en la cotidianidad y en ocasiones, transgresoras de la misma, pueden considerarse antecedentes del performance, por lo que las hacemos visibles a través del concepto de “protoperformances”.

METODOLOGÍA

El prefijo de origen griego “proto” se utiliza en la formación de nombres y adjetivos con el sentido de “primero”. Con la intención de aportar información sobre acciones relacionadas con la naturaleza, en el contexto de las vanguardias artísticas y literarias españolas, se ha recopilado documentación sobre diferentes creadores cuyos actos de carácter espontáneo o relacionados con un uso de materiales procedentes de la naturaleza pueden considerarse antecedentes del performance contemporáneo. Se han recopilado acciones de Maruja Mallo, Miguel Hernández, Vicente Escudero, Vítín Cortezo, Gregorio Prieto, Carmen Barradas, Tórtola Valencia y Emilio Varela.

DESARROLLO

1. Maruja Mallo: vestida de espigas y algas

Maruja Mallo (1902-1995), pintora surrealista cercana a la Generación del 27 se inició junto a García Lorca, Gómez de la Serna, Buñuel, Alberti y Dalí en la Cofradía de la Perdiz, en lo que se puede denominar los albores del arte de acción o protoperformance española. Estas reuniones se llevaban a cabo en la Residencia de Estudiantes en Madrid (Soler, 1980). Lorca disponía en su habitación de un armario en el que ponía un frutero lleno de limones y azucarillos y, a manera de ritual de iniciación, a cada nuevo miembro de la Cofradía le daba un limón rociado con azucarillos, anunciándole así su nueva pertenencia a dicha cofradía. Maruja Mallo apostó por la frescura creativa de los nuevos lenguajes. Cuando estalló la Guerra Civil, viajó a Uruguay y Argentina para dar una serie de conferencias auspiciadas por la Asociación de Amigos del Arte (Pérez de Ayala, 2009, p. 20). Entre las acciones o improvisaciones que podemos considerar como protoperformances vanguardistas (Molina, 15 de noviembre de 2007) destaca, cuando en 1933 Mallo se dirigió en bicicleta a dar sus clases en Arévalo:

[...] decidió entrar en la misa de doce de la iglesia mayor de Arévalo montada en bicicleta, enfilar la nave central, rodear con garbo ciclista el altar mayor y salir del templo a velocidad de crucero mientras las beatas sumergían las cabezas en la pila del agua bendita ante el advenimiento con faldas del demonio (Lucas, 2 de marzo de 2015).

Las primeras obras de Maruja Mallo tenían un fuerte componente de naturaleza. Las pinturas más liberadoras de la artista surgieron en la Pradera de San Isidro, en las romerías a las que asistían los artistas de la época para percibir la vida como una celebración del campo (Ramón Gómez de la Serna, 1942, p. 9). Cuando Mallo vuelve a Madrid en 1935, le encargan la escenografía y los figurines para el ballet moderno *Clavileño*, de Rodolfo Halffter. En la puesta en escena, Mallo se decanta por emplear elementos vegetales naturales (Fig. 1). Al sembrar la escena de trigo y cebada rescata también el componente sonoro: el sonido de la paja crujiendo o “el canto de las espigas” (Gómez de la Serna, 1942, p. 14). El interés de Maruja Mallo por los elementos naturales tiene un fuerte componente de arte de acción. Así lo demuestran las imágenes de la propia artista con algas (Fig. 2) en la Isla de Pascua (Chile). En estos parajes y, con la ayuda de su amigo Pablo Neruda, la artista se fotografía,

[...] a modo de foto-acciones toda ella envuelta de algas de cinco a veinte metros de largas por todo su cuerpo, como diosa de la profundidad del mismo océano Pacífico, siendo para ella las algas “el futuro alimento de la humanidad”. Esta forma de intervenir sobre su propio cuerpo con elementos orgánicos, como si de un vestido se tratara, anticipa los trabajos de muchas artistas mujeres posteriores, como los realizados en los años setenta con elementos vegetales por Ana Mendieta [...] (Molina, 2007).

Los artistas que emplean elementos naturales en su obra establecen una relación con lo trascendente a través del mito y la creencia en un orden cósmico. Aquí la producción de imagen tiene que ver con la “identificación del artista con el entorno natural y en estos casos, el cuerpo físico del artista es considerado uno y lo mismo con la naturaleza, evidenciando así el vínculo arte-vida” (Abarca, 2012, p. 16). Estas acciones artísticas, estrechamente vinculadas con la naturaleza, están consideradas en la actualidad como la vanguardia del binomio Arte y Naturaleza y se reconocen por un especial respeto por el medio ambiente, mismo que lleva a los artistas a adoptar la propia práctica artística como una actividad pseudo espiritual. La precursora acción de la fotografía con algas nos sitúa frente a una metáfora del regreso a lo primario construida desde la propia sed individual de retorno al origen. Una práctica artística a la manera de una hierofanía íntima, que recupera una religiosidad pseudo-primitiva en la que la artista, empleando su propio cuerpo se integra en el medio natural en busca de una fusión íntima con el entorno.

La pose de los brazos, que se doblan hacia arriba sosteniendo una cinta, el tocado de algas que corona su cabeza y la falda acampanada recuerdan poderosamente a las Diosas de las serpientes en loza vidriada encontradas en el Palacio de Cnosos. Como apunta Zanetta, Mallo conocía de cerca los descubrimientos que había realizado el arqueólogo Arthur Evans en el yacimiento cretense (Mayayo, 2017, p. 87).



Figura 1. “Plástica escenográfica” para el ballet *Clavileño* (Madrid, 1936) de Maruja Mallo. (Fuente: Gómez de la Serna *et al.* 1942).



Figura 2. Maruja Mallo con manto de algas en las playas de Chile, ca. 1945. (Fuente: Archivo Maruja Mallo. Galería de Guillermo de Osma, Madrid).

Se trata por tanto de un temprano arte protoecológico que preconiza la simbiosis entre mujer, naturaleza y paisaje, y que plantea, de manera paralela, la colaboración entre los artistas y la naturaleza para romper las fronteras entre naturaleza y cultura. Mallo, se retrata aquí “como diosa de la fertilidad, como encarnación viviente de su universo mitológico” (Mayayo, 2017, p. 81) pero lo interesante “es que las instantáneas revelan, una vez más, un notable trabajo performativo” (Mayayo, 2017, p. 81) y que “sirven de registro de un proto-happening o happening privado, reflejando así la importancia que tuvieron este tipo de actos lúdicos y transgresores en la vanguardia española (Mayayo, 2017, p. 75).

2. Miguel Hernández: un ruiseñor encaramado a los árboles

Pablo Neruda describe cómo Miguel Hernández, durante su estancia en Madrid entre 1934 y 1936, realizaba acciones de forma improvisada para entrar en conexión con su origen rural. El poeta se encaramaba en lo alto de los árboles silbando como un ruiseñor (Fig. 3) o se pasaba el día entero subido a un árbol cargado de libros y manzanas.

Otras veces me hablaba del canto de los ruiseñores. El Levante español, de donde provenía, estaba cargado de naranjos en flor y de ruiseñores. Como en mi país no existe ese pájaro, ese sublime cantor, el loco de Miguel quería darme la más viva expresión plástica de su poderío. Se encaramaba a un árbol de la calle y, desde las más altas ramas, silbaba o trinaba como sus amados pájaros natales (Neruda, 1974, p. 164).

La acción se recoge aquí como muestra de la imperante necesidad del poeta de mantenerse en contacto con la naturaleza vegetal, aún y cuando su vida en la ciudad le obligara a llevar una vida más urbana.

3. Vicente Escudero: bailando con árbol

El bailarín y coreógrafo de flamenco español Vicente Escudero (Valladolid, 1888 - Barcelona, 1980) cuenta la anécdota de cómo, de niño, solía bailar sobre un árbol atravesado en el cauce del río Esgueva, que las personas utilizaban para pasar al otro lado:

Allí tenía que luchar no sólo con la dificultad del sonido, mucho más pagado que en las chapas, sino también con el equilibrio, lo cual era para mí un nuevo aliciente, que me costó más de un chapuzón. El miedo a las mojaduras me hizo llegar a adquirir un equilibrio fantástico, que desde entonces conservo (Escudero, 1947, p. 41).

Prefería lo alternativo a las conservadoras academias de baile, inspirándose en cosas ajenas al baile, “bailar con el ruido del viento” (Escudero, 1947, p. 104), lo cual evidencia el proceso de aprendizaje del artista basado en la naturaleza.

La naturaleza me sirvió mucho de modelo. Trataba de imitar, en mis actitudes, las formas extrañas de los árboles y me hubiera gustado conseguir el ritmo gracioso con que una hoja al caer trata de burlar la ley de la gravedad. El baile tiene su ley de gravedad, la misma que yo quisiera poder burlar (Escudero, 1947, p. 105).



Figura 3. Miguel Hernández en el Frente Sur, 1937. Foto F. Sánchez.
(Fuente: Archivo Municipal. Ayuntamiento de Alicante).



Figura 4. *Flamenco racional*. Dibujo original de Vicente Escudero. (Fuente: Escudero, 1947, p. 119).



Figura 5. Fotografía de Gregorio Prieto junto a Eduardo Chicharro.
(Fuente: Fundación Gregorio Prieto)



Figura 6. Figurín para la ópera *La flauta mágica* de Mozart, Madrid, 1945, de Vitín Cortezo.
(Fuente: Museo Nacional del Teatro, Almagro).

En sus escritos incluía dibujos de sus movimientos (Fig. 4), fruto de su atracción por el mundo de la pintura. En ellos apunta que “en la época paleolítica los hombres lanzaban piedras al espacio y componían sus bailes con el ritmo producido por éstas al caer y chocar contra el suelo: “los hombres hacían bailar a las piedras y las piedras hacían bailar a los hombres” (Escudero, 1947, p. 118). El bailarín proponía bailar con “lo primero que tuviésemos a mano capaz de producir ruido” (Escudero, 1947, p. 123), incluso observando el movimiento de las ramas y las hojas de los árboles.

4. Gregorio Prieto: la metamorfosis vegetal

El pintor Gregorio Prieto (Valdepeñas 1897-1992) construye una autobiografía personal a partir de un imaginario performativo, concibiendo imágenes concebidas por él y tomadas por amigos suyos. Se trata de fotografías en donde el artista aparece en escenas cargadas de surrealismo que destacan por su particular cercanía con la naturaleza vegetal. En alguna de las imágenes Prieto aparece transformándose en árbol (Fig. 5) siguiendo el mito de la metamorfosis de Dafne. Se observa aquí un concepto de hibridación humano-planta muy recurrente tanto en la pintura y la literatura como en la escultura.

5. Vitín Cortezo: el árbol humano

El interés que despertaron los materiales naturales como representación de lo auténtico se reflejaría también en el mundo del teatro a través de las aportaciones del figurinista y escenógrafo español Vitín Cortezo (Madrid, 1908-1978). Entre sus grandes aportaciones al vestuario teatral destacan el uso del color y la introducción de nuevos materiales, como el mimbre, las telas de saco y de tapicería “elementos muy innovadores para los años cuarenta” (Díaz De Quijano, 2012). “Yo personalmente aporté a la escenografía nacional, el mimbre, de tradición artesana muy esmerada, que por primera vez utilicé en *El baile de los ladrones*” (Peláez, 2012, p. 5). Sus figurines de bailarines desnudos con aplicaciones de ramas y hojas de árboles coinciden con un particular acercamiento a los materiales naturales. Los bocetos (Fig. 6) parecen corresponderse con los trajes que se utilizaron en la adaptación española de la ópera *La flauta mágica* de Mozart estrenada en 1945 en Madrid.

6. Carmen Barradas: la música de las habichuelas

Carmen Barradas (Montevideo, 1888-1963) pianista y compositora uruguaya, de padres españoles emigrantes, desarrolló un lenguaje musical propio muy innovador (Rueda, 2016). En 1915 viajó a Barcelona, junto con toda su familia. Fue autora de piezas como el tríptico *Fabricación, Aserradero y Fundición*, obra que compuso en España, en donde estrenaría tres obras más para piano, muy vanguardistas para la época. Este es el caso de *Procesión Semana Santa*, partitura fechada en 1927 y probablemente terminada en 1935.

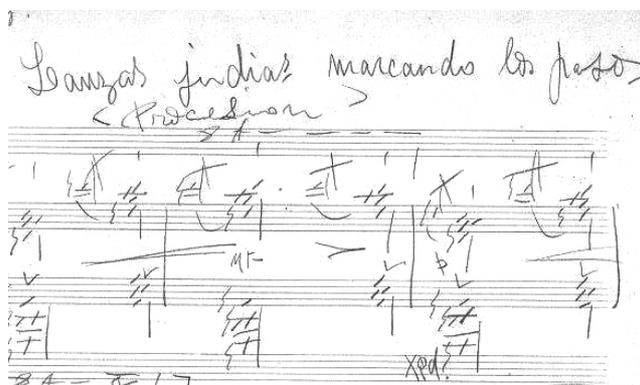


Figura 7. Partitura *Procesión de Semana Santa en Hospitalet del Llobregat* (1927-1935) de Carmen Barradas. (Fuente: Archivo Néffer Kröger)



Figura 8. Traje del “gigante verde” (1924) de Carmen Barradas. (Fuente: Barradas, 16 de septiembre de 1924, p. 5).

En la página tres (Fig. 7) escribe “Lanzas judías marcando los pasos”. Se puede intuir que las judías a las que se refiere son habichuelas secas que al caer al suelo hacen sonido. El elemento natural recupera sonidos de la época al paso de las procesiones, dando testimonio de cómo la religión ha absorbido las manifestaciones profanas que estaban relacionadas con los ciclos de las estaciones, de la naturaleza y con los periodos cíclicos de la agricultura.

Carmen también cosía muñecas (García-Sedas, 2017, p. 506). El 16 de septiembre de 1924 publica un cuento para confeccionar un muñeco (Fig. 8) en el que un sabio, Mr. Fornolt que trataba de crear un hombre artificial mediante sustancias vegetales, entretejiendo ramas y troncos de árboles para formar una figura humana. Un día estalló una gran tormenta y una descarga eléctrica alcanzó al sabio que falleció. Los fluidos humanos del sabio fueron absorbidos por el muñeco sufriendo una metamorfosis:

[...] triunfó la materia vegetal en tal forma que echando raíces, creció un árbol con forma humana. Su color era verde, y en lo que formaba la cabeza, pie y mano brotaron unas hojas verdes y violadas. Cuando los campesinos tuvieron noticia del caso llamaron al extraño ser “el gigante verde” (Barradas, 16 de septiembre de 1924. p.5).

Se desconoce el simbolismo que Barradas concede a la iconografía de este gigante verde, pero se perciben ciertas semejanzas formales entre esta figura y la foto de Maruja Mallo envuelta en algas. Una mística relación conecta las imágenes con la diosa Astarté por la posición frontal y los brazos formando un ángulo.

7. Tórtola Valencia: la danza de la palmera

A propósito de la innovadora utilización de materiales naturales en el teatro cabe resaltar las aportaciones de Carmen Tórtola Valencia (Sevilla, 1882-1955) quien recurría a la *raphia* (material natural procedente de la palmera) para el diseño de sus trajes. Destaca el carácter innovador que transmite dicho material en la imagen de la *Danza Hilo-Hilo* (Fig. 9) en la que se observa a la bailarina en acción. La recreación de una excéntrica personalidad se convierte así en una “performance identitaria compleja que articula el yo como un espacio ficticio, artificioso y disruptivo” (Cluá, 2015).



Figura 9. *Danza Hilo-Hilo* (1928) de Tórtola Valencia.
(Fuente: Institut del Teatre. MAE).



Figura 10. *Bromas con Óscar en Aitana*.
(Fuente: Fundación Caja Mediterráneo. Legado Emilio Varela. Ref. LEV 1-32).

8. Emilio Varela: el arrebató vegetal

El pintor Emilio Varela (Alicante, 1887) solía disfrutar de los paisajes del Valle de Guadalest y la Sierra de Aitana. El niño Vicentet le guía en los paseos. Varela recoge hierbas aromáticas y embriagado por un frenesí oloroso-vegetal, frota sobre su piel hierbas, metamorfoseándose con el paisaje. Esta acción tiene un fuerte componente performativo (Fig. 10) y se entiende como un acto de cercanía intensa con la naturaleza:

Vicentet conoce las flores y hierbas que todo lo ocupan: romeros, alhucemas, sabinas y tomillos, llenos de rocío, las plantas, los insectos, los pájaros y los pequeños reptiles que se esconden bajo las piedras y en las oquedades de las rocas. El pintor se sienta, coge plantas aromáticas, las aprieta con sus manos y las frota por su frente (Sánchez, 5 de enero de 2017).

CONCLUSIONES

Tradicionalmente la Naturaleza ha sido la gran maestra de las formas, no sólo en lo que se refiere a la vertiente matérico-orgánica de las creaciones artísticas, sino también en el mundo de la simbología y de la ficción. Su empleo en el ámbito artístico remite a conceptos vitales de transformación, aspectos que fueron rescatados por los artistas de la época, para despertar una nueva conciencia del ser humano frente al mundo. En todos estos casos, el elemento vegetal funciona como materia que reúne en sí todas las reminiscencias de la vida, convirtiéndose en una fuente inagotable de inspiración. El carácter de las imágenes descubre el valor de una fenomenología natural en la que se habla de exuberancia, de la capacidad de expandirse, de renacimiento y de sobrevivencia a pesar de las dificultades. Se recurre de manera trascendente a la acción o al camuflaje para conseguir la reproducción de sentimientos esenciales o la necesidad de progresar de manera creativa. Se trata de acciones innovadoras que plantean una metáfora analógica de supervivencia, una necesidad de expresión en donde las estrategias de mimetismo se convierten en acciones reivindicativas y precursoras en el ámbito del arte, que responden a la necesidad de renovación del imaginario no solo personal sino también colectivo. La recuperación de este tipo de expresiones para la historia del performance en España nos permite trazar un panorama del uso del cuerpo y la construcción de su expresividad en relación con la naturaleza, así como la preferencia por los elementos naturales como esencia de una verdad que a su vez describe la identidad de los artistas, poetas, músicos y bailarines.

FUENTES REFERENCIALES

- Abarca, I. (2012). *Tiempo vegetal. Referencias botánicas en la escultura mexicana contemporánea (1990-2010)*. [Tesis doctoral]. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/handle/10251/16876>
- Barradas, C. (16 de septiembre de 1924). La muñeca de España. De cómo nació el "Gigante verde" y llegó a ser ídolo de una princesita. Diario independiente *Heraldo de Madrid*.
- Cluá, I. (2015). Excentricidad e hibridación: el caleidoscopio identitario de Tórtola Valencia. En Ferrús, B. y Del Pozo, A. (Coords.). *Mosaico transatlántico: Escritoras, artistas e imaginarios (España-EEUU. 1830-1940)*. Valencia: Universitat de València.
- Díaz De Quijano, F. (2012). Vitín Cortezo, la dignificación de lo canalla. Una exposición del CDN muestra el trabajo del escenógrafo y figurinista más prolífico de la posguerra. *El Cultural*. Edición digital (11 de mayo de 2012). Recuperado de: <https://www.elcultural.com/noticiaimp.aspx?idnoticia=3161>
- Escudero, V. (1947). *Mi baile*. Barcelona: Montaner y Simón.
- García-Sedas, P. (2017). Carmen Barradas: hilvanes y pentagramas. En *iChum, Chum, Pim, Pam, Pum, Olé! Pioneros del arte Sonoro en España de Cervantes a las Vanguardias*. Lucena: Weekend Proms.
- Gómez de la Serna, R. et al. (1942). *Maruja Mallo. 19 grabados en negro y 9 láminas en color*. Buenos Aires: Losada.
- Lucas, A. (2 de marzo de 2015). El arte de ser asombro. En *Heterodoxas: Maruja Mallo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/cultura/2015/03/02/54f23cef268e3e343d8b457f.html>
- Mayayo, P. (enero de 2017). Maruja Mallo: el retrato fotográfico y la "invención de sí" en la vanguardia española. En *Modos. Revista da História da arte. Campinas, 1(1), 70-89*. Recuperado de: <http://www.publonline.iar.unicamp.br/index.php/mod/article/view/730/690>
- Molina, M. (15 de noviembre de 2007). La performance española *avant la lettre*: Del Ramonismo al Postismo (1915-1945). Texto de la conferencia de Miguel Molina Alarcón. En *Chámalle X. IV Xornadas de Arte de Acción da Facultade de Belas Artes da Pontevedra*. Jornadas realizadas bajo la coordinación de Carlos Tejo. Un extracto de este texto se encuentra publicado en el catálogo AA.VV. *Chámalle X. IV Xornadas de Arte de Acción da Facultade de Belas Artes*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Vigo. Recuperado de: https://www.upv.es/intermedia/pages/laboratori/grup_investigacio/textos/docs/miguel_molina_la_performance_avant.pdf
- Neruda, P. (1974). *Confieso que he vivido. Memorias*. Barcelona: Seix Barral.
- Neruda, P. (2002). *Una casa en la arena*. Santiago de Chile: Pehuén Editores.
- Peláez, A. (septiembre de 2012). Catálogo de Exposición homenaje. Vitín Cortezo. Escenógrafo y figurinista (1908-1978). Del auto sacramental a la vida perdularia. Teatro Valle-Inclán. Sala Francisco Nieva. Del 11 de mayo a 16 de junio de 2012. Recuperado de: http://cdn.mcu.es/wp-content/uploads/2012/09/cdn1112_23.pdf
- Pérez de Ayala, J. (2009). Álbum/ Cronología. En *Maruja Mallo*. Catálogo de la exposición. Madrid: Sociedad estatal de conmemoraciones culturales.
- Rueda, C. (2016). Carmen Barradas (1888-1963): su lenguaje musical innovador en el Uruguay. En *Actas de las XIII Jornadas Interdisciplinarias de Investigación. Semana de la Música y la Musicología: El piano. Historia, didáctica e interpretación*, (9-11 noviembre 2016). Universidad Católica Argentina. Facultad de Artes y Ciencias Musicales. Instituto de Investigación Musicológica "Carlos Vega", Buenos Aires. Recuperado de: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/ponencias/carmen-barradas-lenguaje-musical.pdf>
- Sánchez, M. (6 de enero de 2017). Emilio Varela y Oscar Esplá, historia de una amistad. *Diario Información*. Alicante. Recuperado de: <https://www.diarioinformacion.com/cultura/2017/01/06/emilio-varela-oscar-espla-historia/1846215.html>
- Soler, J. (1980). La memoria literaria. Serie A fondo RTVE (1976-1981). Federico García Lorca visto por Maruja Mallo. Edición de Gonzalo Herralde (2017).

Albero Verdú, Sofía Ángela.

Doctora en Artes y Humanidades por la UPNA, investigadora independiente.

Fernández Torres, Fernando.

Profesor asociado, UMH, Dep. de Teoría y Estética de las artes, Grupo MASSIVA.

MomeHt Fanzine. La muerte, el amor y la diversidad a través de la creación artística colectiva

MomeHt Fanzine. Death, love and diversity through collective artistic creation

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

MomeHt Fanzine, muerte, amor, diversidad, Engafat.

KEY WORDS

MomeHt Fanzine, death, love, diversity, Engafat.

RESUMEN

El propósito de esta comunicación es analizar los aspectos estéticos, sociales y políticos de MomeHt, un fanzine colectivo creado por componentes de la asociación cultural Engafat, bajo los preceptos de la expresión artística precaria, libre y crítica que caracteriza a este tipo de publicaciones. A través de un análisis visual se abordan las contribuciones de un total de 22 autores y autoras. Los resultados del análisis de estas obras arrojan luz sobre cómo se articulan e interaccionan distintas voces críticas actuales al reflexionar sobre la muerte, la diversidad y el amor.

Desde una mirada estética, este fanzine materializa un discurso artístico rico, polivocal y complejo compuesto por elementos dispares como el debate conceptual, la metáfora, la ironía, la sátira, el humor y la crítica, etc. A través de procesos de creación e investigación de estructura variable, las personas que intervienen beben de fuentes dispares: desde ensayos académicos, pasando por textos y otras manifestaciones de movimientos sociales, hasta la cultura rock y punk de los 60 y 70.

Desde un punto de vista social y político, se detecta que pese a su breve trayectoria, MomeHt ha supuesto la creación de un lugar común para desarrollar la creación artística y la cultura crítica por parte de un nutrido grupo de especialistas en arte, feminismo, diseño, música e ilustración. Todos ellos y ellas actualmente desarrollan sus carreras en contextos profesionales diversos, ligados a las artes visuales y en conexión a la pequeña localidad industrial de Ibi, en Alicante.

Las conclusiones apuntan a la apertura de un camino de expresión libre y crítica a través de MomeHt, la reivindicación de los Derechos Humanos así como la creación y posibilidad de ampliación de redes personales y profesionales en el contexto artístico actual dentro y fuera de la provincia de Alicante.

ABSTRACT

The purpose of this paper is to analyze the aesthetic, social and political aspects of Momeht, a collective fanzine created by components of the cultural association Engafat, under the precepts of the precarious, free and critical artistic expression that characterizes this type of publications. Through a visual analysis, the contributions of a total of 22 authors are addressed. The results of the analysis of these works shed light on how different critical voices are articulated and interacted when reflecting on death, diversity and love.

From an aesthetic perspective, this fanzine materializes a rich, polyvocal and complex artistic discourse composed of disparate elements such as conceptual debate, metaphor, irony, satire, humor and criticism, etc. Through processes of creation and research of variable structure, the people involved take disparate sources: from academic essays, through texts and other manifestations of social movements, to the rock and punk culture of the 60s and 70s.

From a social and political point of view, it is detected that despite its brief history, Momeht has meant the creation of a common place to develop artistic and critical culture by a large group of specialists in art, feminism, design, music and illustration. All of them currently develop their careers in diverse professional contexts, linked to the visual arts and in connection with the small industrial town of Ibi, in Alicante.

The conclusions point to the opening of a path of free and critical expression through Momeht, the vindication of Human Rights as well as the creation and possibility of expansion of personal and professional networks in the current artistic context inside and outside the province of Alicante.

INTRODUCCIÓN

Esta comunicación presenta un análisis reflexivo sobre el proceso de autoedición de MomeHt fanzine, una publicación que va más allá de la creación y difusión de contenidos contra/culturales y se convierte en un organismo que crece a la vez en varias dimensiones.

MomeHt se inserta en la tradición del fanzine o fanzin, un tipo de publicación contracultural, basada en la autogestión de sus ediciones y la precariedad de los medios, en el que no caben censuras. Como apuntan Alba Giménez y Jessica Izquierdo (2016), en España el fanzine se desarrolla a partir de los años 60 gracias a la influencia de movimientos sociales de protesta, como el hippie o punk, provenientes de Estados Unidos y Europa:

“En 1967, nace en Madrid Cuto, el primer fanzine editado en España dedicado al cómic y a la historieta gráfica impulsado por Luis Gasca, y un año después aparece Bang! en la misma línea temática. Ambas publicaciones sirvieron de precedente a la que se reconoce como uno de los primeros referentes en la edición de fanzines: El Rollo Enmascarado (...) nacido en Barcelona en 1973”. (2016: 360)

Según Giménez e Izquierdo (2016), no fue hasta el fin de la dictadura en 1975 con el surgimiento de la Movida madrileña y otros movimientos cuando el fanzine comenzó a proliferar unido a la nueva producción musical electrónica y pop del momento.

Sin embargo, el caso que nos ocupa es mucho más reciente. El 1 de noviembre de 2018 surge la primera edición de MomeHt fanzine, titulada “tos tus muertos” como una de las primeras actividades de la Asociación Cultural Engafat sin ánimo de lucro y de nueva creación que lo edita, de Ibi. Éste aborda el tema de la muerte coincidiendo con el día de los difuntos. La voluntad inicial de MomeHt se encamina así hacia los aspectos estéticos, sociales y políticos en el contexto de una pequeña localidad industrial del interior de Alicante, con escasa o nula tradición fanzinería. La mayor parte de los colaboradores involucrados estamos ligados a las artes visuales y hemos venido manifestando durante los últimos años nuestro deseo de producir un fanzine para expresarnos libremente dentro del austero clima *underground* de la localidad. El 28 de diciembre tiene lugar la segunda edición bajo el nombre de “diversitat”, dentro de las actividades dentro de las “I Jornadas de Diversidad y de Igualdad” en la localidad de Ibi, organizadas por Engafat; seguida de una tercera el 16 de febrero, titulada “desapart@s. Los más bellos romances del mundo” a colación del día de San Valentín. Engafat ha evolucionado pareja en el tiempo a esta publicación, de modo que la autogestión y el entusiasmo impregnan igualmente el espíritu de ambos proyectos.

Así, el interés de esta investigación radica en las posibilidades que este medio de comunicación autoeditado genera para la activación de una red creativa en un entorno profesional frío y fragmentado. Esta comunicación se detiene, además, en conocer qué nuevas lecturas sobre temáticas clásicas como el amor, la muerte o la diversidad obtenemos en este contexto de producción cultural. Es por todo ello que nos preguntamos ¿cómo se articulan varias voces artísticas para trabajar un mismo tema dentro de un fanzine en este contexto? ¿qué tipo de estructuras organizativas son necesarias? ¿qué resultados obtenemos de la mixtura de miradas y propuestas en Momeht?

METODOLOGÍA

El enfoque metodológico que orienta esta investigación es cualitativo y humanista, puesto que como venimos explicando, pretendemos indagar en el fenómeno particular y concreto de la creación del fanzine MomeHt a través del análisis de la propia publicación y del relato experiencial de sus autores y autoras.

La realidad artística que analizamos es compleja. En ella participan imágenes, textos y música y, además, se aborda del resultado de un trabajo colectivo impulsado desde una asociación sin ánimo de lucro, en cuya creación y dirección los investigadores también estamos involucrados. Debido a esta circunstancia, el proceso interpretativo de imágenes, sonidos y textos que componen el fanzine está atravesado por un doble coeficiente de incertidumbre. Por un lado, los y las artistas participantes (entre los que nos encontramos quienes investigamos) y, por otro, la propia interpretación del fenómeno a lo largo del relato de investigación.

De modo que entendemos como un valor añadido la posibilidad de expresar nuestras reflexiones en primera persona del plural, no sólo para plasmar una autoría inclusiva sino también como una manera de alejarnos de la mirada positivista y masculina supuestamente neutral de la ciencia moderna (Harding, 1987), cuya validez y autoridad ha sido criticada y desmontada conceptualmente en las últimas décadas desde posiciones teóricas postestructuralistas y feministas (Biglia, 2012; Zurian, F. y Caballero, A., 2013). En nuestros posicionamientos críticos tanto el autor como la autora de este texto coincidimos en asumir la subjetividad del mismo y, más allá, la posibilidad de interrogarnos como sujetos encarnados (Haraway, 1985), con un cuerpo y una biografía atravesados ambos por una diferenciación social, sexual, geográfica, económica, funcional, etc. que posicionan en gran parte nuestra óptica y marcan el discurso latente en este relato de investigación.

Los procedimientos de análisis que hemos empleado para abordar el fenómeno de publicación de MomeHt están basados en metodologías cualitativas mixtas, y las herramientas principales son los cuestionarios, el análisis de textos, la interpretación y la descripción formal de los elementos técnicos que dan cuerpo a la publicación. Además, introducimos nuestra visión reflexiva de los procesos de trabajo en el relato que aquí presentamos.

Precisamente, con la preocupación de facilitar la comprensión de un proyecto polivocal como MomeHt Fanzine, hemos querido centrarnos en las reflexiones de los y las participantes e indagar en la variedad de voces que se reflejan en estas tres publicaciones.

Para ello nos proponemos conocer un poco más, y de primera mano, las técnicas, conceptos y problemáticas que se abordan en las variadas propuestas y, sobretodo, nos ha interesado recoger sus reflexiones en torno al tema de la libertad de creación. Para recabar estas informaciones hemos considerado indispensable diseñar un breve cuestionario con las siguientes preguntas:

- 1 ¿Qué técnica o disciplina usas para contribuir a MomeHt Fanzine? ¿Por qué?
- 2 ¿Qué idea/s o concepto/s has querido tratar con tu contribución? ¿Por qué esa/s idea/s en concreto?
- 3 ¿Te sientes libre para publicar en MomeHt fanzine? Explícate.
- 4 ¿Qué temas te parecen interesantes para futuras ediciones?

Las respuestas han sido recogidas a través del correo electrónico genérico de la asociación Engafat y tratadas a través de un análisis de los textos a través de la comparación de similitudes y diferencias, identificación de palabras clave y la extracción de referentes.

DESARROLLO

1. Sobre el equipo humano y el fanzine como organismo vivo

Como veremos a continuación, los principales resultados muestran que el numeroso grupo de participantes de Momeht estamos profesionalizados. La organización interna sigue las dinámicas de autogestión propias de la cultura asociativa y las actividades festivas y musicales que acompañan a cada edición hacen del fanzine una publicación expansiva a otros medios y contextos.

Para comenzar, cabe destacar que el eje temático de cada publicación se decide entre los coordinadores mediante una lluvia de ideas en la que se intenta conectar el tema con algún evento o fecha señalada sobre la que se pueda reflexionar.

Un total de 22 personas, en un extenso rango de edad entre los 18 y los 40 años, han colaborado a lo largo de las tres ediciones de Momeht. No todas han participado en todos los números, pero sí la mayoría de ellas, que son: María Rico, Luisa Sirvent (Vektorama), Álvaro Perín García, Felipe Rodríguez, Marta Lluch, Aquiles Iváñez, Miguel Ramal, Trini Martí Poveda, Javi Aránega, Damián Venteo, Grafictina, Fernando Fdez. (Fefeto), Fran Rico Sánchez (Hop Frog), Denys Kovalov, Sofía Albero Verdú, Colar Ivars, Erik Fuentes Rico, Potómana Cleptómana y Obadaya Canalla, Isidro Ferrer, Alexis Fuentes Rico, Gema y Paula, María Reig, Tamara García (Tam), Irene Torregrosa, Diego Pastor López, Nacho Gisbert.

Por lo general, la distribución de roles laborales dentro de los fanzines se establece a través de la colaboración entre agentes, en muchos casos no profesionales, relacionados con la cultura, el arte y/o el diseño (Giménez e Izquierdo, 2016).

Sin embargo, en nuestro caso, la presencia de componentes con experiencia profesional, como comentábamos, ha permitido minimizar el riesgo y los obstáculos habituales con los que se encuentran quienes organizan este tipo de publicaciones: coordinación de colaboraciones, comunicación, preparación de artes finales para impresión, etc. Esta es una de las principales diferencias entre MomeHt Fanzine y el concepto de fanzine tradicional: aunque las técnicas sean rudimentarias, éste se compone de un *cuore* con diferentes trayectorias profesionales en el mundo del diseño, alguno de ellos amateur y otros en periodo de formación.

Las tareas de coordinación editorial, maquetación y producción se han ido asumiendo espontáneamente entre aquellos que colaboran en cada número, según la disponibilidad y la experiencia de cada participante.

La periodicidad de MomeHt es irregular, como suele ser habitual en estas publicaciones. Según Kike Navas y Kike Turrón, “nunca se sabrá a ciencia cierta cuándo saldrá un nuevo número, o incluso si habrá un nuevo número” (Navas y Turrón, 1995: 19). Hasta la fecha, ha transcurrido un periodo de 2 meses entre las 3 publicaciones. No hay que olvidar a este respecto que la producción de un nuevo fanzine supone, además del trabajo desinteresado de los colaboradores, un esfuerzo económico que hace inasumible una periodicidad menor. Cada número se financia con las donaciones que aportan los lectores del ejemplar anterior, quienes lo adquieren en alguna de las presentaciones o poniéndose en contacto con la Asociación Cultural Engafat, únicas vías de distribución de los ejemplares.

2. Sobre las técnicas empleadas

Las disciplinas o técnicas empleadas se relacionan con la creación artística contemporánea y el diseño gráfico. Fluctúan entre lo digital y manual siempre a elección de cada colaborador. Entre ellas, se encuentran las siguientes: fotomontaje, ilustración, ilustración digital, collage, grabado con tinta calcográfica, estampación, acuarela, pentel, lápiz, tinta, retoque digital, apropiacionismo, bolígrafo, rotuladores, fotografía, fotocopias, papeles antiguos como soporte, relato corto, aforismos, citas de textos históricos, ensayos académicos y otras publicaciones.

La parte musical, a menudo grabación de música en “riguroso vinilo” o lista musical, se presenta en formato *playlist* con aportación de Djs o selectores musicales integrantes de Engafat que se plasman en papel mediante un código QR que enlaza con la web donde se aloja cada sesión.

Muchas de las y los participantes han coincidido en justificar la elección de la disciplina por ser más cómoda y sencilla para ellos/as, bien sea porque es su técnica de trabajo habitual o porque deciden emplearla como vehículo de expresión de un concepto abstracto. Por ejemplo, Felipe, en su cuestionario, respondía: “me gusta enfocar mi trabajo en base al propio concepto de lo que se quiera contar; más que meramente un producto visual, realizo un enfoque conceptual, a través de la narración de ideas.”

Aparece también las ideas de libertad, placer y experimentación con las técnicas, ya que algunas personas perciben una autonomía mayor en este contexto que en sus trabajos habituales como en el caso de Ramal, que comentaba: “me siento libre de buscar alternativas gráficas diferentes a mi trabajo habitual. Es una publicación que no me juzga y aprovecho para explorar otros, medios, tonos y mensajes.”

El primer número se presentó sin envoltorio ni suplementos de regalo y se imprimió en blanco y negro sobre papel blanco a diferencia de los dos números posteriores. Para el número 2 se adjuntaron como regalo una chapa de 31mm. con diseños de Fefeto y una pegatina de Luisa Sirvent (Vektorama). El fanzine y los obsequios se empaquetaron en bolsas de celofán con cierre adhesivo y confeti en el interior para generar una “lluvia de color” al abrirlo. Por último, para el tercer número de MomeHt se optó por el mismo formato de *packaging*, esta vez incluyendo una ilustración de Felipe Rodríguez, encartada y numerada, junto con confeti. Se optó esta vez por papel blanco e impresión en blanco y negro para el contenido interior y papel blanco de 300 gramos impreso a color para la portada y contraportada.

En estos dos últimos números, el fanzine físico se convierte en el concepto, es decir, representa estéticamente el tema del fanzine; hojas de diferentes colores distribuidas aleatoriamente para representar la diversidad en el número 2 y para el último, un diseño de cubierta que imitaba las novelas románticas de bolsillo de la editorial Jazmín, ironizando desde su portada sobre la idea tradicional del amor.

3. Sobre los conceptos tratados

Con respecto de los conceptos tratados por las y los participantes, en general las respuestas apuntan a una interpretación propia del tema escogido para cada fanzine, es decir, se centran más en calificar la visión que proyectan (humor, ironía, burla, metáfora, los propios sentimientos en ese momento...) o en dar referentes que en describir el concepto o contenido escogido. Aunque algunos

como Fran sí lo nombran con gran detalle: “la degeneración de las tradiciones; el sentimiento de soledad y la fortaleza de superarlo; romper con paradigmas sociales como que no se puede alcanzar una vida plena sin encontrar a tu “media naranja”. Otros, en cambio, hacen del formato un concepto a introducir, por ejemplo cuando Damián aporta su “sesión musical”. Otras, como Potómana y Obadaya, señalan cómo la relación con el grupo de artistas determina lo conceptual de su propuesta “ya que gira en torno a una expresión que utilizamos con ellxs”. Cabe destacar cómo el feminismo empapa las temáticas de la mayoría de las propuestas, lo que determina una línea editorial comprometida con la igualdad, la protesta social y la reivindicación de los Derechos Humanos.

4. Sobre la libertad creativa

En cuanto a la libertad que experimentan los y las participantes hay unanimidad en que es real y efectiva, algo que destacan como un aspecto positivo y ligado intrínsecamente al propio formato-fanzine. Se nota también aquí el poder del contexto, en este caso del grupo humano, como posibilitador de la creación, para acoger las propuestas y cuidar a los y las autoras. A este respecto, por ejemplo Fran dice sentirse libre, “siempre amparado por un grupo de gente y de mente abierta y creativa”.

Se señalan, sin embargo, algunos matices sobre la libertad de expresión. Sirva de ejemplo la siguiente experiencia personal, ya que quien escribe este texto ha sufrido dos situaciones de censura: por un lado, la censura externa en una de sus obras, que terminó retirándose a última hora para evitar conflictos mayores, y por otro lado, un conato de autocensura, a raíz del miedo provocado por la primera situación.

En el primero de los casos, la obra homenajeaba a una persona ampliamente conocida y muy querida en la localidad, un referente en cuanto a diversidad difunto años atrás pero muy presente en la memoria local underground, desde un punto de vista amable y cómico. Cuando los familiares y amigos vieron la obra (antes de publicarse en papel) presionaron para retirarlo pues consideraban ofensivo que se relacionara a esta persona con la homosexualidad bajo el argumento de que “era muchas más cosas además de homosexual”. En el debate con los familiares y amigos para evitar que se retirara, manifestaron explícitamente que su ofensa se basaba en este hecho y no en otro, malinterpretando la vocación del autor de presentar a este personaje como un icono local de la diversidad, tema sobre el que versaba aquel número. Justo el día previo a imprimir el fanzine, cedí a las presiones (no olvidemos que el contexto en el que se difunde el fanzine es local y el autor tenía miedo a las represalias) y decidí retirar la imagen que acompañaba a su obra, dejando solo las palabras de homenaje sobre una página en blanco.

Como consecuencia, en el siguiente número afloraron mis inseguridades a la hora de expresar mi punto de vista crítico con las relaciones afectivas mediante la aportación de una pieza gráfica titulada “Las bicicletas son los nuevos cuernos”, en la que ironizaba sobre el excesivo apego al deporte de algunas personas como reflejo de la insatisfacción o aburrimiento en la vida de pareja. Una vez maquetado, empecé a sentir inseguridad, pues la afición al ciclismo es muy común entre los habitantes de Ibi y, condicionado por la situación vivida en el número anterior, dudé si merecía la pena publicar aquello que de verdad pensaba, por miedo a que algún “ofendido” tomara represalias por lo expresado en el anuncio. Finalmente no se sustituyó ni se retiró.

5. Sobre nuevos temas

Sobre los temas de interés para las siguientes ediciones, la información recogida en las encuestas apunta a direcciones muy variadas y diversas, por ejemplo: Dios, la iglesia y los abusos a menores, el ultraliberalismo, el veganismo, Ibi, la religión y el sexo, la política, los refugiados, la pobreza, la riqueza, el folclore valenciano, la poesía, las modas y el fenómeno fan, entre otras. Una larga lista de nuevas propuestas que da cuenta del burbujeante y feliz momento creativo que vive MomeHt en la actualidad.

Cabe apuntar que en el breve transcurso de la escritura de esta comunicación, se ha editado un número especial con motivo de la celebración del Día Internacional de la Mujer (que queda fuera del análisis en este caso). Éste cuenta con la participación de colaboradores/as habituales y otras personas que se han unido en esta edición.

CONCLUSIONES

A modo de cierre, podemos concluir que hay una línea editorial que se basa en una cultura crítica con las posiciones políticas conservadoras, que rescata elementos e ironiza sobre ellos. Esta mirada inclusiva, feminista y rebelde, recorre las 3 publicaciones y da coherencia al discurso visual/textual.

Pese a su breve trayectoria, MomeHt ha supuesto la creación de un lugar común para desarrollar la creación artística y la cultura crítica por parte de un nutrido grupo de especialistas en arte, feminismo, diseño, música e ilustración. Asimismo ha supuesto la ampliación de redes personales y profesionales.

FUENTES REFERENCIALES

- Biglia, B. y Jimenez, E. (2012). Conformidades y disconformidades en habitar los márgenes en la investigación social. En Onghena, Y. y Vianello, A. (coords.), *Políticas del conocimiento y dinámicas interculturales. Acciones, Innovaciones, Transformaciones* (pp. 103 – 115). Universidad de Naciones Unidas. Recuperado de:
https://www.cidob.org/articulos/monografias/politicas_de_conocimiento_y_dinamicas_interculturales_acciones_innovaciones_transformaciones/conformidades_y_disconformidades_en_habitar_los_margenes_en_la_investigacion_social
- Giménez Devís, A. e Izquierdo Castillo, J. (2016). El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine. *Icono 14, 14* (2), 353-376. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i2.978>
- Harding, S. (1987). *Feminism and methodology*. Milton Keynes: Open University.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Martínez Díaz de Zugazúa, C. (1998). Fanzines, prensa alternativa y otras publicaciones underground de la Fundación Sancho el Sabio. *Revista de cultura e investigación vasca*, 9, 161-178. País Vasco: Fundación Sancho el Sabio.
- Zurian, F. y Caballero, A. (2013). ¿Tiene la imagen género? Una propuesta metodológica desde los gender studies y la estética audiovisual. *Actas del 2º Congreso Nacional sobre Metodología de la Investigación en Comunicación* (pp. 475-488). Segovia: Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación.

Alcino, Valeria.

Universidad Nacional de San Martín UNSAM, (Doctoranda en Historia), Profesora titular, Universidad del Museo Social Argentino UMSA, Facultad de Artes.

La imagen intangible. Visualidad, dimensión sonora y política en el arte contemporáneo argentino

The intangible image. Visuality, Sound and Politics in Contemporary Argentine art

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Instalación, visualidad, sonido, memoria, política, Argentina.

KEY WORDS

Installation, Visuality, Sound, Memory, politics, Argentina.

RESUMEN

A partir de la contraposición de dos instalaciones del arte contemporáneo argentino, este trabajo busca reflexionar sobre la elaboración que los artistas Nicola Costantino, por una parte, y Norberto Puzzolo por otra, realizan sobre acontecimientos histórico-políticos a partir del uso de la sonoridad como materia fundamental de significación. Los temas que abordan sus obras contienen un fuerte impacto en la sociedad argentina actual: el primer peronismo encarnado en la figura de Evita Perón (Costantino, 2013) y la problemática de la apropiación de niños hijos de *desaparecidos* durante la dictadura militar (1976-1983). Ambas producciones reposan sobre la intangibilidad de la imagen sonora por razones opuestas. Costantino realiza *Eva. La lluvia* evocando los funerales de Evita cuyas imágenes proliferaron en el mundo entero y saturaron el espacio local. De manera opuesta, el site-specific *Evidencias* (Puzzolo, 2010) trabaja sobre la problemática de la falta de imágenes debido al secuestro de los niños y al robo de sus identidades. Desde la intangibilidad impuesta por la dinámica de la propia historia, el artista acude a la dimensión sonora para evidenciar los crímenes y restituir la visualidad de las identidades perdidas.

ABSTRACT

From the contrast of two installations of contemporary Argentine art, this work intends to reflect on the development artists Nicola Costantino, on one side, and Norberto Puzzolo, performed on historical events- politicians from the use of the sound as a fundamental matter of significance. The topics covered by his works contain a strong impact in the current Argentine society: the first peronism, embodied in the figure of Evita Peron (Costantino, 2013) and the issue of the appropriation of children of disappeared persons during the dictatorship military) 1976-1983). Both productions rest on the immateriality of the sound image for opposite reasons. Costantino made *Eva. The Rain* evoke Evita's funeral whose images proliferated in the whole world and saturated the local space. In opposite way, the site-specific *Evidencias* (Puzzolo, 2010) working on the problem of the lack of images because of the kidnapping of children and the theft of their identities. From intangibility imposed by the dynamics of history itself, the artist attends the sound dimension to reveal the crimes and restore the visuality of lost identities.

INTRODUCCIÓN

La cualidad intangible del sonido- así como su capacidad evocadora de emociones, de las huellas de presencias arrebatadas de un tiempo pasado-, se propone como un punto de partida para la reflexión sobre cómo el arte contemporáneo elabora dos temas controvertidos de la historia argentina de la segunda mitad del siglo XX. Por una parte, la vida de Eva Perón, figura central del peronismo y por otra parte, la apropiación de niños durante la dictadura militar, entre 1976 y 1983. Este trabajo estudia el contrapunto tanto de temporalidades como de problemáticas que surgen de un pasado en conflicto, una historia en pugna por la memoria en constante revisión y re-construcción. La elección de las obras responde asimismo, a que durante el Primer Peronismo (1946-1956) las imágenes de *Evita* se reprodujeron a gran escala y circularon en múltiples soportes a nivel local como internacional, saturando tanto el espacio público como privado. En contraposición, se analiza un *site-specific* cuya problemática plantea el proceso inverso: la inexistencia de imágenes de los bebés nacidos en cautiverio en centros clandestinos de detención durante el terrorismo de Estado y luego apropiados ilegalmente, niños desaparecidos junto a sus padres que han perdido su identidad. En consecuencia, el objetivo de este estudio es explorar la antítesis que se genera al contraponer ambas producciones: “Eva. La lluvia” de Nicola Costantino (2013) y “Evidencias” (2010) de Norberto Puzzolo. Las instalaciones se constituyen a partir de una serie de elementos que se emparentan: la importancia del universo sonoro como punto en común. Las propuestas de Costantino y Puzzolo abren caminos para una reflexión sobre un espacio estético en tránsito, inestable, a través de la desintegración o mutación de las imágenes o los objetos con los que trabajan. Desde esta perspectiva, se re-elabora la memoria histórica y se recomponen los imaginarios para estructurar el presente.

METODOLOGÍA

En esta línea de análisis, desde un enfoque interdisciplinario, se plantea una aproximación comparativa entre dos instalaciones del arte contemporáneo argentino que surgen de intereses diversos. No obstante, ambas producciones comparten la pregunta por cómo se reconstruyen las miradas sobre la historia nacional, la identidad y la memoria. Al mismo tiempo, cada una de estas realizaciones utiliza como elemento estético central la intagibilidad de la dimensión sonora para construir significados.

CONTENIDO

1. Eva. La lluvia

Este trabajo trata, por una parte, la obra de la artista Nicola Costantino (Rosario, 1964) “Eva. La lluvia” (2013) una de las cuatro instancias que conforma una obra mayor: “Rapsodia Inconclusa” (Fundación Fortabat, Buenos Aires, 2015) o “Eva Argentina. Una metáfora contemporánea” (2013) como se la denominó en la representación oficial del envío argentino a la 55ª Bienal de Venecia. Junto a “Eva. El Espejo”; “Eva. Los sueños” y “Eva. La fuerza”, la artista recompone una autobiografía que -como sostiene la historiadora del arte e investigadora María Laura Rosa- elabora a partir de la biografía ajena: la de Eva Duarte de Perón.

Así nació “Rapsodia Inconclusa”, obra dedicada a bucear en las huellas que dejó –y continúa dejando- en nuestra memoria emotiva Eva Perón, figura trascendental para la historia argentina (...) La obra va hilando discurso biográfico con autobiográfico, vida privada con pública, a la manera de un caleidoscopio visual que desmorona la unicidad discursiva, espacial y temporal. (Rosa, 2015, p.52-53)



Figura 1. Funerales de Eva Perón, Alfred Eisenstaedt, Life, Vol.33, N°6. Fuente: Archivo Life Magazine

Eva Perón fue la Primera Dama de la Argentina entre 1946 hasta el momento de su muerte el 26 de julio de 1952 cuando su marido, el Presidente Juan D. Perón iniciaba su segundo mandato democrático. Por primera vez en la historia política nacional, una mujer lograba tal impacto en la escena política tanto nacional como internacional. Y también, por primera vez, las imágenes del matrimonio

presidencial pero especialmente, las imágenes de *Evita* fueron exhibidas profusamente tanto en los espacios públicos como en los privados. Tras la gira europea de 1947, las revistas internacionales comenzaron a registrar sus excesivos gastos en el vestuario. Gran parte de sus vestidos se elaboraba en las mejores casas de alta costura europea, destacándose sobre ellas, los diseños de Christian Dior para la “Abanderada de los humildes” y “Cenicienta de los descamisados”. Fue una de las pocas mujeres que en la época fue dos veces tapa de la revista *Time* y a la que *Life Magazine* dedicó varias páginas.¹ Uno de los acontecimientos al que se le dio gran difusión de imágenes fue el imponente funeral que duró catorce días con sus noches. Especialmente *Life* difundió las fotografías de los funerales de Eva Perón tomadas por su cronista y enviado especial: Alfred Eisenstaedt, uno de los más importantes fotoperiodistas del siglo XX publicadas el 11 de agosto. El tema apareció en tres números seguidos de la revista. Paralelamente, el Estado argentino hacía su trabajo por medio de la Sub-secretaría de Informaciones. Esta oficina tenía por objeto producir y controlar la propaganda del gobierno. Sólo se difundían las fotografías aprobadas que realizaba el equipo fotográfico oficial, entre los que se destacó Pinéldes Aristóbulo Fusco quien cubrió el hecho los días 9 y 10 de agosto en el Congreso de la Nación, donde se trasladó el cuerpo para ser luego llevado a la capilla ardiente en la CGT.

Como sostiene Matías Méndez al referirse a la obra de Fusco,

Juan Domingo Perón fue el primer presidente argentino que tuvo plena conciencia de la importancia de la comunicación en la gestión de gobierno. Tal vez, también haya sido el primero en advertir el rol determinante que, a partir de ese momento, iba a tener la imagen a lo largo del siglo XX. Para implementar esa certeza hubo una figura central: Raúl Alejandro Apold. Y Apold tuvo a Fusco. (Méndez, 2017, p.15)

Desde la muerte de Evita, sus imágenes fueron cobrando un matiz mítico a lo largo del tiempo, tanto a nivel nacional como internacional. Baste mencionar las múltiples puestas del musical “Evita” de Andrew Lloyd Webber y Tim Rice (1978) o la película de Alan Parker “Evita” (1996) protagonizada por Madonna.

Hasta la actualidad, las imágenes de Evita continuaron activas incluso desde la clandestinidad, a pesar de la proscripción del nombre y de las imágenes que impuso la autodenominada *Revolución Libertadora*, un golpe militar que derrocó a Perón en 1955, disolvió el Congreso y puso al frente del Poder Ejecutivo a un militar. Incluso, en 1974 durante el tercer gobierno democrático de Perón, a partir de la ruptura con parte de la Juventud Peronista, la imagen de Eva pasó a sustituir a la propia imagen del líder. En ese contexto surge la *Evita Montonera*, ícono de la militancia revolucionaria del peronismo de los 70 y de la resistencia al gobierno de la dictadura del 76. En la actualidad, su retrato —una obra en relieve —“Mural de Evita”— del artista Daniel Santoro ejecutado por el escultor Alejandro Marmo (2011)- se encuentra en las fachadas principales del edificio público que fuera en su tiempo el Ministerio de Obras Públicas, escenario de un discurso memorable de Eva en 1951. En 2002, a cincuenta años de la muerte de Eva, se inauguró en Buenos Aires el *Museo Evita* que forma parte del circuito turístico de la ciudad y donde se pueden adquirir postales, tazas, cuadernos, agendas, bolsos, muñecas y todo tipo de *merchandising* con la imagen de Eva Perón.



Figura 2. MURAL EVITA, Santoro-Marmo; ex Ministerio de Obras Públicas, 2011. Fuente: Ministerio de Desarrollo Social: <http://www.desarrollosocial.gob.ar/>

Este recorrido permite pensar en una saturación de imágenes que *en parte* han perdido el aspecto revulsivo que ostentaba la figura de la dama peronista. Por todo lo aquí expuesto, resulta de interés reflexionar sobre la obra de Nicola Costantino que ante la sobreabundancia de imágenes elige eliminarlas de la obra.

“Eva. La lluvia” es una instalación que según el curador Fernando Farina

¹ Solo en 1952, *Life Magazine* publicó notas con imágenes de Eva Perón el 28 de julio (Vol.33, N° 4, p.33); el 4 de agosto (Vol.33, N° 5, p.32); el 11 de agosto (Vol.33, N°6, pp. 15-19); 25 de agosto (Vol.33, N° 8, pp. 48-52)

“no se basa en su imagen sino en la relación con su pueblo. Como si fuera una sala de cirugía o embalsamamiento, hay una montaña de lágrimas de hielo sobre una mesa de acero inoxidable. Al derretirse, el goteo recupera el sonido de la lluvia rememorando los catorce días en medio del desconsuelo de millones de personas” (Farina, 2013, p.20)



Figura 2. Nicola Costantino, *Eva. La lluvia*, (2013) Fuente: Nicola Costantino www.nicolacostantino.com.ar

En esta producción, la artista se desprende de la imagen pública de Eva Perón convertida en ícono de la Argentina. De este modo, pretende una reflexión sobre la búsqueda de la identidad nacional a través de la biografía. Una identidad que atraviesa lo histórico y político y el lugar de las mujeres que se situaron en espacios que eran territorio exclusivo de los varones: la política. Al mismo tiempo, es una búsqueda de la identidad propia en el mundo del arte y la sociedad actual. Costantino refiere a su propia historia a través del uso de los materiales que utilizaba su padre como cirujano. Desde este lugar íntimo, elabora el objeto escultórico que trasmuta. Objeto que representa la mesa en la que se embalsamó el cuerpo de Evita, sobre el frío del acero inoxidable con la placa agujereada, las lágrimas de hielo se desvanecen con el paso del tiempo. Solo restará el agua que gotea. Lo intangible prevalece como signifiante, es el sonido de cada gota golpeando la placa de acero. Lo sonoro como metáfora potente y sustituta de la imagen del duelo colectivo; de la lluvia golpeando las piedras de las calles de Buenos Aires. El hielo, cuya precaria materialidad se desvanece al calor de las potentes luces de quirófano, evoca el frío húmedo del pleno invierno de 1952. En línea con Murray Schafer (1977, p.28) el sonido de la lluvia opera como un “sonido marca”, en tanto es aquel sonido que a partir de sus características evoca un lugar o un acontecimiento determinado -el funeral de Evita- y, al mismo tiempo, un “sonido arquetípico” pues incorpora la asociación del sonido de la lluvia que podría conducir a la emoción de la melancolía y la memoria ancestral. Asimismo, el sonido se transforma en sonido-símbolo dinámico (Wishart, 1985, p.166) definiendo una red de relaciones de implicaciones metafóricas. Representa las lágrimas del pueblo que llora la muerte de Evita y en simultáneo, recupera el tiempo lluvioso del momento que evoca. De aquellas lágrimas solo se percibe el registro de un pueblo identificado de alguna manera –positiva o negativamente- con la identidad política que encarnó Evita. La obra, al mismo tiempo, permite reflexionar sobre cómo restituir los imaginarios del pasado para construir el presente.

2. Evidencias (2010)



Figura 3. Norberto Puzzolo, *Evidencias*, 2010. Museo de la Memoria de Rosario. Fuente: Museo de la Memoria de Rosario

En el *Museo de la Memoria de Rosario* la instalación en proceso *Evidencias* (fig. 3) del artista Norberto Puzzolo (Rosario, 1948) conmemora el acto de la búsqueda así como también la recuperación de las identidades robadas de los niños nacidos en los centros clandestinos de detención, hijos de los detenidos desaparecidos; nietos apropiados durante la última dictadura militar (1976-1083).

En 1974 muere Juan Domingo Perón durante su tercer y conflictivo gobierno. Le sucede quien era su esposa y vicepresidente, María Estela Martínez de Perón. La incapacidad de gobernar y las tensiones sociales que se instalaron en Argentina y dentro de un contexto internacional favorable a los gobiernos militares en América del Sur, allanaron el camino a quienes tomaron el poder por la fuerza de las armas el 24 de marzo de 1976, comenzando la más férrea dictadura cívico-militar del Cono Sur. Con el fin de desactivar los focos subversivos y el avance de la izquierda, se instaló el autodenominado "Proceso de Reorganización Nacional" a cargo de la Junta Militar encabezada por el Comandante General del Ejército Jorge Rafael Videla, seguido del Comandante General de la Marina Emilio Eduardo Massera y el de aviación, Brigadier General Orlando Ramón Agosti.

Entre 1976 y 1978 los frecuentes secuestros y torturas se sistematizaron; se organizaron maternidades clandestinas y redes de apropiación de los niños que allí nacieron que perduraron hasta el fin de la dictadura. Aquellos niños perdieron no solo a sus familias biológicas que seguían con vida, sino también sus identidades sustituidas por la de sus apropiadores. En este contexto, las imágenes de los niños están ausentes, no existen. Algunos niños muy pequeños fueron llevados con sus padres detenidos y apropiados. De ellos hay alguna imagen de aquella época, conservadas como tesoros en el seno de la familia que los busca.

Con el regreso a la democracia en 1983, el Dr. Raúl Alfonsín inició el Juicio a las Juntas y se organizó la búsqueda de los desaparecidos y de sus hijos a través de un banco de datos de ADN y del equipo de Antropología Forense con el fin de restituir las verdaderas identidades, estableciéndose como inalienable el derecho a la identidad. La búsqueda de los nietos generó la Asociación Abuelas de Plaza de Mayo donde se organiza el banco de datos y las búsquedas tanto de las abuelas o familiares como de los propios jóvenes que sospechan de su origen.

Al fundarse en 2010 el Museo de la Memoria de Rosario en un edificio que funcionó como sede del II Comando del Ejército, fueron convocados varios artistas entre los que se encontraba Norberto Puzzolo. Actualmente dedicado a la fotografía, había formado parte del Grupo de Artistas de Vanguardia de Rosario y había participado en el mítico *Tucumán Arde* de 1968.

En la elaboración de la obra, el artista se ha encontrado con la dificultad de la ausencia de imágenes, imágenes destruidas, inexistentes materialmente pero presentes en la memoria colectiva. Hay algo intangible que existe en ese número de nietos buscados, quinientos bebés apropiados como "botín de guerra" o quizás [n] ya que varios han perdido a sus familiares para que los busquen. No hay imágenes, pero existen las voces de quienes los continúan buscando. Aquí la dimensión sonora prevalece sobre la imagen.

Evidencias se ubica en un patio andaluz del antiguo edificio donde hoy funciona el Museo. En el centro de este espacio hay una fuente en forma de estrella revestida con coloridos mosaicos. Puzzolo buscó recuperar la fuente como elemento lúdico relacionada con el juego de los niños en las plazas, alrededor de las fuentes. A partir de este elemento se organiza la instalación. Asimismo, se presenta un video y en las paredes laterales, dos tableros que contienen cerca de doscientos dispositivos móviles con forma de fichas de rompecabezas. (Fig.4) "Cada pieza representa a cada uno de los niños desaparecidos y apropiados". (Museo de la Memoria de Rosario, 2010).



Figura 4. Norberto Puzzolo, *Evidencias*, 2010, Museo de la Memoria de Rosario. Fuente: Museo de la Memoria de Rosario.

En otro plano, aparece la banda sonora realizada por Lisandro Puzzolo que resulta fundamental. Se trata de la grabación de una voz femenina. Esta voz, con el mismo tono que caracterizaba a los modos en que las maestras de escuela primaria tomaban lista, pero de "un modo mecánico y repetitiva, casi mecánica lo que crea una sensación de agobio (sic.)" (Lauría, 2013), va mencionando cada nombre que se encuentra escrito en las fichas del rompecabezas. Son los nombres de los *nietos*, hijos de los desaparecidos. A este

llamado, responden *ausente, no está*; cuando la expectativa general es escuchar la voz de un niño contestando *presente*. La evidencia de los crímenes de lesa humanidad está allí, en el vacío dejado por los niños apropiados. La banda sonora establece una conexión emotiva entre el espectador y la representación visual. En términos de J.F. Augoyard (2005), se trataría de una *Anamnesis*, una evocación del pasado, en este caso, la remembranza de la niñez a partir de los sonidos.

Como sostiene la curadora Adriana Lauría, esta es una obra que “está en permanente situación de cambio” (*ivi*). Cada 10 de diciembre, cuando se celebra la vuelta a la democracia en Argentina, las piezas del rompecabezas “migran de una pared a otra, de la pared de los buscados a la pared de los recuperados” (*ivi*). Así, paulatinamente, se va recomponiendo la trama de las piezas faltantes tanto en la pared del rompecabezas como en el conjunto de la sociedad.

En la búsqueda de *memoria, verdad y justicia* para el pueblo argentino, en ese acto aquellos nietos son nombrados. El sonido de su nombre, involucra a la vez, la tensión entre ausencia y presencia. En sus nombres enunciados, se restituye la voz inaudible de los desaparecidos. En la instalación de Puzzolo, el sonido se ubica como una evocación del pasado en tanto que el aspecto visual instala el tiempo presente y futuro. En esta unión de poéticas y temporalidades, emerge el interrogante del ser social nacional.

CONCLUSIONES

En este trabajo se ha partido de dos obras que confrontan dos temporalidades distintas pero de alto impacto político en el seno de la sociedad argentina. Si bien cada una se concibe con objetivos diversos, ambas confluyen en la elaboración de representaciones de problemáticas surgidas del contexto social y político vinculadas a la memoria y a la identidad. Costantino, abre una reflexión sobre la memoria histórico-política nacional así como también de género y, paralelamente, del lugar de la identidad de su propio ser como artista. Puzzolo por su parte, responde a una demanda social que intenta reponer identidades individuales a aquella identidad colectiva: “los nietos”. Junto a ello, la antítesis entre sobreexposición de imágenes durante el primer peronismo y la ausencia de las imágenes durante la dictadura militar de 1976 ha dado lugar a producciones que si bien son disímiles elaboran los hechos políticos de una manera estética que reposa en la intangibilidad de lo sonoro como potencia de significación poética. Desde este punto, se ha intentado abordar la relación entre la materialidad de la obra visual y la intangibilidad/invisibilidad del sonido. La dimensión sonora como medio evocativo de múltiples temporalidades: pasado/presente; pasado/futuro; presente/futuro. Pensar el sonido como un signo de presencia/ausencia en esas temporalidades, como signo de aquello que en un tiempo venidero podrá –o no- estar presente. La dimensión histórica/política y política/social enfrentando la tensión entre memoria/olvido, ha resultado central en este estudio.

FUENTES REFERENCIALES

AA.VV. Asociación civil Abuelas de Plaza de Mayo, <https://www.abuelas.org.ar/>

AA.VV. LIFE photo archive, <https://www.gettyimages.es/fotos/alfred-eisenstaedt>

Alcino, V. (2017). *Cinderella from the Pampas: Eva Perón como ícono de la Argentina. Cultura visual y propaganda política internacional (1946-1956)*. Tesis de Maestría. Victoria, San Fernando, Universidad de San Andrés. Disponible en www.academia.edu

Augoyard, J.F. y Torgue, H. (2005). *Sonic Experience. A Guide to Everyday Sounds*. McGill Queen's University Press, Montreal & Kingstone, Ithaca, London.

Costantino, N. (2013). “Eva. La Lluvia”, *Rapsodia Inconclusa*, instalación. <https://www.nicolacostantino.com.ar>

Divinzeno, M. A. y Scocco, M. (2017). Ejército y política: Rosario durante los primeros años del II Cuerpo de Ejército, 1960-1966. En Aguila, G. (Dir.), *Territorio ocupado: la historia del II Cuerpo de Ejército en Rosario: 1960-1990*. Rosario, Editorial Municipal.

Domínguez Ruiz, A. L. M. (2015). El poder vinculante del sonido: La construcción de la identidad y la diferencia en el espacio sonoro. *Alteridades*, 25(50), 95-104. Recuperado en 14 de abril de 2019, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-70172015000200008&lng=es&tlng=es

Farina, F. [et.al.] (2015). *Rapsodia Inconclusa. Nicola Costantino*. Catálogo de Arte, Buenos Aires, Fundación Amalia Lacroze de Fortabat.

Faillace, M. (coord.) (2013). *Eva Argentina. Una metáfora contemporánea*. Catálogo de Arte, Buenos Aires, Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto.

Lauría, A. (2014). *Norberto Puzzolo. Paisajes de la memoria*. Catálogo de Arte, San Juan, Provincia de San Juan, Museo Provincial de Bellas Artes Franklin Rawson. Disponible en https://issuu.com/museofranklinrawson/docs/catalogo_puzzolo_festival_de_la_luz

Lauría, A. (2012). Entrevista con el artista Norberto Puzzolo, Buenos Aires, inédita. Disponible en veartetv <https://youtu.be/rT6LCMoRgal>

Mendez, M. (2017). *Fusco. El fotógrafo de Perón*. Buenos Aires: Aguilar.

Museo de la Memoria de Rosario <http://www.museodelamemoria.gob.ar/page/obra/id/1/Puzzolo%2C-Norberto/Evidencias>

Puzzolo, N. (2010). *Evidencias*. Instalación en proceso. Paneles: 21,21 x 4, 20 m / fichas de 17 x17 cm / 1 gigantografía 5,45 x 3 m., Nro. registro: 993770, Donación del artista. Rosario, Museo de la Memoria de Rosario. <http://norbertopuzzolo.com.ar/#/>

Rosa, M.L. (2015). Reflejos fugaces o de cómo construir un relato autobiográfico con la biografía ajena. En Farina, F. [et.al.], *Rapsodia Inconclusa. Nicola Costantino* (pp.52-57). Catálogo de Arte, Buenos Aires, Fundación Amalia Lacroze de Fortabat.

Wishart, T. (1996). *On Sonic Art*, - New and Rev. ed., Contemporary music studies; OPA (Overseas Publishers Association) Amsterdam B.V. Published in The Netherlands by Harwood Academic Publishers GmbH.

Alcino, Valeria Fabiana
Universidad de Buenos Aires

Voces de la ausencia/poética de la memoria en la obra Evidencias (2010) de Norberto Puzzolo, Museo de la Memoria, Rosario, Argentina. Sonido, silencio e imagen durante la dictadura argentina (1976-1983)

Voices of absence/Poetics of memory in the installation "Evidencias" (2010) of Norberto Puzzolo, Museum of memory, Rosario, Argentina. Sound, silence and image during the dictatorship in Argentina (1976-1983)

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Instalación, visualidad, sonoridad, memoria, política, Argentina.

KEY WORDS

Instllation, Visuality, Sonority, Memory-politics, Argentina.

RESUMEN

Este trabajo se propone analizar los diversos planos puestos en relación a partir del sonido y la visualidad con las poéticas de la memoria a partir de la obra *Evidencias* (2010) del artista argentino Norberto Puzzolo (Rosario,1948) realizada para el Museo de la Memoria de la ciudad de Rosario, Santa Fe, Argentina . Esta obra trata una doble problemática. Por una parte, expone los trágicos hechos de apropiación de niños, hijos de detenidos desaparecidos por el terrorismo de Estado instaurado por la dictadura militar entre 1976 y 1983. Por otro lado, muestra la ardua búsqueda de las Abuelas de Plaza de Mayo y la restitución de la identidad a sus nietos. La inmaterialidad, la capacidad evocadora de lo sonoro como una dimensión de las emociones, de las huellas de presencias arrebatadas de un tiempo pasado, se propone como un punto de partida para la reflexión sobre el pasado de la historia reciente argentina, una historia en constante revisión y re-construcción.

ABSTRACT

This work intends to analyze the various plans put in relationship from the sound and Visuality with the poetics of memory from the work evidences (2010) of the Argentine artist Norberto Puzzolo (Rosario, 1948) made for the Museum of the memory of the City of Rosario, Santa Fe, Argentina. This work is a double problem. On the one hand, it exposes the tragic acts of appropriation of children arrested missing by State terrorism established by the military dictatorship between 1976 and 1983. On the other hand, shows the arduous search for the Grandmothers of Plaza de Mayo and the restitution of identity to their grandchildren. Immateriality, the evocative capacity of sound as a dimension of emotions, of traces of snatched presences of a time past, is proposed as a starting point for reflection on the past in the recent history of argentina, a story in constant review and re-construction.

INTRODUCCIÓN

La cualidad inmaterial del sonido- así como su capacidad evocadora de emociones, de las huellas de presencias arrebatadas de un tiempo pasado-, se propone como un punto de partida para la reflexión sobre cómo el arte contemporáneo elabora un tema controvertido de la historia argentina de la segunda mitad del siglo XX: la apropiación de niños durante el terrorismo de Estado instaurado por la dictadura militar en Argentina (1976-1983). En este trabajo se propone analizar la obra *Evidencias* (2010) del artista rosarino Norberto Puzzolo (1943) ubicada en el Museo de la Memoria de Rosario, Provincia de Santa Fe, Argentina. Se trata de un *site-specific* cuyo desafío estético parte de la inexistencia de imágenes sobre las que el artista aspiraba a componer una imagen visual.

Como consecuencia de la apropiación ilegal de los bebés nacidos en Centros Clandestinos de Detención y de aquellos niños y niñas de corta edad secuestrados junto a sus padres luego desaparecidos, estos niños no solo perdieron a sus familias sino también les fue arrebatada su propia identidad, identidad que fue entonces sustituida por la de sus apropiadores. En consecuencia, la obra presentó un gran desafío para Puzzolo: realizar una obra visual desde la carencia de imágenes materiales. No obstante, el artista quien en los años sesenta había desarrollado su obra en el marco del conceptualismo, se abocó a la obra desde esa imposibilidad material y a partir de la idea de que las imágenes no solo existen en su medio concreto sino que también perviven en la memoria de quienes las evocan.

La propuesta de Norberto Puzzolo abre un camino para una reflexión sobre un espacio estético en tránsito, inestable, a través de la desintegración o mutación de las imágenes con los que trabaja. Desde esta perspectiva, se re-elabora la memoria histórica y se recomponen los imaginarios para estructurar el presente.

METODOLOGÍA

La metodología empleada en este estudio se ha basado en la consulta de la documentación bibliográfica sobre la obra que se encuentra en el Museo de la Memoria de la ciudad de Rosario, el arte contemporáneo y sonoro y los estudios sobre historia reciente. La base para la obra reposa en el Archivo Biográfico Familiar de Abuelas de Plaza de Mayo que recaba información sobre la historia de vida de los detenidos-desaparecidos durante la última dictadura cívico-militar instaurada en Argentina en 1976, con el fin de transmitírsela a los nietos, hijos de los desaparecidos. En esta línea de análisis, desde un enfoque interdisciplinario, se plantea una aproximación a la instalación cuya pregunta por cómo se reconstruyen las miradas sobre la historia nacional, la identidad y la memoria se sostiene en datos concretos que surgen del archivo de Abuelas. Al mismo tiempo, esta obra utiliza como elemento estético central la inmaterialidad de la dimensión sonora para construir significados.

CONTENIDO

Evidencias (2010)



Figura1. Norberto Puzzolo, *Evidencias*, 2010. Museo de la Memoria de Rosario. Fuente: Museo de la Memoria de Rosario

En el *Museo de la Memoria de Rosario* la instalación en proceso *Evidencias* (fig. 1) del artista Norberto Puzzolo (Rosario, 1948) conmemora el acto de la búsqueda así como también la recuperación de las identidades robadas de los niños nacidos en los centros clandestinos de detención, hijos de los detenidos desaparecidos; nietos apropiados durante la última dictadura militar (1976-1983).

En 1974 muere Juan Domingo Perón durante su tercer y conflictivo gobierno. Le sucede quien era su esposa y vicepresidente, María Estela Martínez de Perón. La incapacidad de gobernar y las tensiones sociales que se instalaron en Argentina y dentro de un contexto internacional favorable a los gobiernos militares en América del Sur, allanaron el camino a quienes tomaron el poder por la fuerza de las armas el 24 de marzo de 1976, comenzando la más férrea dictadura cívico-militar del Cono Sur. Con el fin de desactivar los focos subversivos y el avance de la izquierda, se instaló el autodenominado "Proceso de Reorganización Nacional" a cargo de la Junta Militar encabezada por el Comandante General del Ejército Jorge Rafael Videla, seguido del Comandante General de la Marina Emilio Eduardo Massera y el de aviación, Brigadier General Orlando Ramón Agosti.

Como eje central del plan de gobierno -alineado con el Plan Cóndor-, el objetivo primordial era eliminar al "enemigo interno" y a su estructura familiar. La amenaza constante provocó que muchos documentos, fotografías e imágenes se destruyeran o escondieran. En consecuencia, la época estuvo atravesada por el terror y el control de las imágenes. No resulta casual que artistas comprometidos políticamente que habían trabajado en obras de fuerte impacto político abandonaran la actividad artística, se exiliaran o que algunos artistas conceptualistas se refugiaran en la seguridad de la pintura figurativa al óleo.

Entre 1976 y 1978 los frecuentes secuestros y torturas se sistematizaron; se organizaron maternidades clandestinas y redes de apropiación de los niños que allí nacieron que perduraron hasta el fin de la dictadura. Aquellos niños perdieron no solo a sus familias biológicas que seguían con vida, sino también sus identidades sustituidas por la de sus apropiadores. En este contexto, las imágenes de los niños están ausentes, no existen. Algunos niños muy pequeños fueron llevados con sus padres detenidos y apropiados. De ellos hay alguna imagen de aquella época, conservadas como tesoros en el seno de la familia que los busca.

Con el regreso a la democracia en 1983, el Dr. Raúl Alfonsín inició el Juicio a las Juntas y se organizó la búsqueda de los desaparecidos y de sus hijos a través de un banco de datos de ADN y del equipo de Antropología Forense con el fin de restituir las verdaderas identidades, estableciéndose como inalienable el derecho a la identidad. La búsqueda de los nietos generó la Asociación Abuelas de Plaza de Mayo donde se organiza el banco de datos y las búsquedas tanto de las abuelas o familiares como de los propios jóvenes que sospechan de su origen.

En 1977, en plena dictadura, conscientes de la posibilidad de que sus hijos hubiesen sido asesinados, se creó la Asociación Abuelas de Plaza de Mayo con el fin de localizar a los hijos de los hijos secuestrados y desaparecidos, nacidos en maternidades clandestinas como la ESMA (Escuela de Mecánica de la Armada) y el Pozo de Banfield, entre otros. Se consideran desaparecidos más de 500 nietos, apropiados por familias diversas, entregados a orfanatos como NN o vendidos. En 1998 se fundó la Casa de Abuelas de Plaza de Mayo, en un edificio que había funcionado como Centro Clandestino de Detención y Exterminio. La Casa es un espacio dedicado a la promoción del derecho a la identidad.



Figura 2. Las Abuelas no tienen miedo. Lo peor que podía pasarles ya pasó. Sus voces desafían al régimen militar que sigue negando la existencia de los desaparecidos. FUENTE: ABUELAS, FECHA: 24.03.1980

Al organizarse en 2010 el Museo de la Memoria de Rosario en un edificio que funcionó como sede del II Comando del Ejército, fueron convocados varios artistas entre los que se encontraba Norberto Puzzolo. Actualmente dedicado a la fotografía, había formado parte del Grupo de Artistas de Vanguardia de Rosario y había participado en el mítico *Tucumán Arde* de 1968.

En la elaboración de la obra, el artista se ha encontrado con la dificultad de la ausencia de imágenes, imágenes destruidas inexistentes materialmente pero presentes en la memoria colectiva. Hay algo intangible, inmaterial que existe en ese número de nietos buscados, quinientos bebés apropiados como “botín de guerra” o quizás [n] ya que varios han perdido a sus familiares para que los busquen. No hay imágenes, pero existen las voces de quienes los continúan buscando. Aquí la dimensión sonora prevalece sobre la imagen.

Evidencias se encuentra en un patio andaluz del antiguo edificio donde hoy funciona el Museo. En el centro de este espacio hay una fuente en forma de estrella revestida con coloridos mosaicos. Puzzolo buscó recuperar la fuente como elemento lúdico relacionada con el juego de los niños en las plazas, alrededor de las fuentes. A partir de este elemento se organiza la instalación. Asimismo, se presenta un video y en las paredes laterales, dos tableros que contienen cerca de doscientos dispositivos móviles con forma de fichas de rompecabezas. (Fig.2) Cada pieza representa a cada uno de los niños apropiados; “El contenido de las mismas es información recabada en el archivo de la Asociación civil Abuelas de Plaza de Mayo”. (Museo de la Memoria de Rosario, 2010)



Figura 3. Norberto Puzzolo, *Evidencias*, 2010, Museo de la Memoria de Rosario. Fuente: Museo de la Memoria de Rosario.

En otro plano, aparece la banda sonora realizada por Lisandro Puzzolo que resulta fundamental. Se trata de la grabación de una voz femenina. Esta voz, con el mismo tono que caracterizaba a los modos en que las maestras de escuela primaria tomaban lista, pero de “un modo mecánico y repetitiva, casi mecánica lo que crea una sensación de agobio” (Lauría, 2013), va mencionando cada nombre que se encuentra escrito en las fichas del rompecabezas. Son los nombres de los *nietos*, hijos de los desaparecidos. A este llamado, responden *ausente*, *no está*; cuando la expectativa general es escuchar la voz de un niño contestando *presente*. La evidencia de los crímenes de lesa humanidad está allí, en el vacío dejado por los niños apropiados. La banda sonora establece una conexión emotiva entre el espectador y la representación visual.

Como sostiene la curadora Adriana Lauría, esta es una obra que “está en permanente situación de cambio”(ivi). Cada 10 de diciembre, cuando se celebra la vuelta a la democracia en Argentina, las piezas del rompecabezas “migran de una pared a otra, de la pared de los buscados a la pared de los recuperados” (ivi). Así, paulatinamente, se va recomponiendo la trama de las piezas faltantes tanto en la pared del rompecabezas como en el conjunto de la sociedad (fig.4).



Figura 4. Acto de restitución de identidades, 2014. Fuente: Museo de la Memoria Rosario

El nombre de la instalación es una “evidencia” concreta de los crímenes de lesa humanidad cometidos durante la dictadura argentina. Más allá de las dudas instauradas por el propio sistema político, generando dudas sobre el paradero de los desaparecidos y sus hijos, la ausencia de imágenes y el proceso de recuperación de cada nieto identificado y restituido ya en su adultez a su familia de origen, o bien en sentido inverso, la restitución de la verdadera identidad a cada nieto, surge de voluntades encontradas. Esas voluntades se construyeron sobre la falta, sobre las imágenes desvanecidas por el tiempo pero presentes en la memoria. La obra cuestiona la precaria tranquilidad de las conciencias y haciendo evidente las ausencias, las voces silenciadas, abre un espacio dinámico que permite reconstruir la historia argentina reciente.

En la búsqueda de *memoria, verdad y justicia* para el pueblo argentino, en ese acto aquellos nietos son nombrados. El sonido de su nombre, involucra a la vez, la tensión entre ausencia y presencia. En sus nombres enunciados, se restituye la voz inaudible de los desaparecidos. En la instalación de Norberto Puzzolo, el sonido se ubica como una evocación del pasado en tanto que el aspecto visual instala el tiempo presente y futuro. En esta unión de poéticas y temporalidades, emerge el interrogante del ser social nacional.

CONCLUSIONES

En este trabajo se ha partido de una obra que pone en juego temporalidades distintas, pero de alto impacto político en el seno de la sociedad argentina. La elaboración de representaciones de problemáticas surgidas del contexto social y político vinculados a la memoria y a la identidad se conjuga con la dificultad de la inexistencia de imágenes. Puzzolo, elabora una reflexión sobre la memoria histórico-política nacional así como también responde a una demanda social que intenta reponer identidades individuales a aquella identidad colectiva: “los nietos”. Junto a ello, la antítesis entre sobreexposición de imágenes que habita nuestro presente y la ausencia de las imágenes que dejó la dictadura militar de 1976 ha dado lugar a la elaboración de los hechos políticos de una manera estética que reposa en la inmaterialidad de lo sonoro como potencia de significación poética. Desde este punto, se ha intentado abordar la relación entre la materialidad de la obra visual y la inmaterialidad/invisibilidad del sonido. La dimensión sonora como medio evocativo de múltiples temporalidades: pasado/presente; pasado/futuro; presente/futuro. Pensar el sonido como un signo de presencia/ausencia en esas temporalidades, como signo de aquello que en un tiempo venidero podrá –o no- estar presente. La dimensión histórica/política y política/social enfrentando la tensión entre memoria/olvido, ha resultado central en este abordaje.

FUENTES REFERENCIALES

AA.VV. Asociación civil Abuelas de Plaza de Mayo, <https://www.abuelas.org.ar/>

Divinzeno, M. A. y Scocco, M. (2017). Ejército y política: Rosario durante los primeros años del II Cuerpo de Ejército, 1960-1966. En Aguila, G. (Dir.). *Territorio ocupado: la historia del II Cuerpo de Ejército en Rosario: 1960-1990*. Rosario: Editorial Municipal.

Lauría, A. (2014). *Norberto Puzzolo. Paisajes de la memoria*. Catálogo de Arte, San Juan, Provincia de San Juan, Museo Provincial de Bellas Artes Franklin Rawson. Disponible en https://issuu.com/museofranklinrawson/docs/catalogo_puzzolo_festival_de_la_luz

Lauría, A. (2012). Entrevista con el artista Norberto Puzzolo, Buenos Aires, inédita. Disponible en [veartety https://youtu.be/rT6LCMoRgal](https://youtu.be/rT6LCMoRgal)

Museo de la Memoria de Rosario <http://www.museodelamemoria.gob.ar/page/obra/id/1/Puzzolo%2C-Norberto/Evidencias>

Puzzolo, N. (2010). *Evidencias*. Instalación en proceso. Paneles: 21,21 x 4, 20 m / fichas de 17 x17 cm / 1 gigantografía 5,45 x 3 m., Nro. registro: 993770, Donación del artista. Rosario, Museo de la Memoria de Rosario. <http://norbertopuzzolo.com.ar/#/>

Amaral, Lilian

Media Lab Universidade Federal de Goiás UFG, Universidade Federal do Rio Grande do Norte UFRN, Universidade Federal de Goiás, UFG, Brasil.

Rocha, Cleomar

Media Lab Universidade Federal de Goiás UFG, Universidade Federal do Rio Grande do Norte UFRN, Universidade Federal de Goiás, UFG, Brasil.

Salles, Laurita

Media Lab Universidade Federal de Goiás UFG, Universidade Federal do Rio Grande do Norte UFRN, Universidade Federal de Goiás, UFG, Brasil.

HolosCi(u)dad(e). Prácticas artísticas en redes a partir de las experiencias performativas, interactivas y multisensoriales entre territorios

HolosCi(u)dad(e). Artistic practices in networks based on performative, interactive and multisensory experiences between territories

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte computacional, holosci(u)dad(e), organismo vivo, redes co-elaborativas.

KEY WORDS

Computational art, holosci(u)dad(e), living organism, co-operative networks.

RESUMEN

HolosCi (u) dad (e) es una plataforma internacional iberoamericana de investigación conjunta en arte tecnológico y propone la articulación entre geopoética, prácticas artísticas, memoria y nuevos medios. Se configura como un organismo vivo, distribuido, en coproducción permanente, actuando en el campo de las narrativas artísticas contemporáneas basadas en experiencias performativas, interactivas y multisensoriales entre territorios. El proyecto HolosCi(u)dad(e) es el resultado del proceso de investigación y creación poética en el campo del arte computacional, surge de un trabajo de coautoría y opera sobre la base de las concepciones Deleuzianas de ser y multiplicidad, y autopoiesis propuesta por Maturana y Varela (1994). HolosCi (u) dad (e) es otorgado por la artista e investigadora Lilian Amaral (Media Lab UFG) como resultado de la propuesta de comisariado de la residencia artística Ecosistemas transversales y conectividad - Holos, celebrada en el V Simposio Internacional sobre Innovación en Interactivo Media, Media Lab / UFG, Brasil. HolosCi (u) dad (e) reúne elementos audiovisuales que emergen de la cartografía visual y sonora urbana, estableciendo una conexión entre los diversos centros de investigación que operan en un contexto iberoamericano. Se apropia de la estructura automotriz "Paredão" como un "dispositivo de intensificación de experiencias", investigación realizada por la artista e investigadora Laurita Salles (UFRN / Media Lab UFG). El trabajo performativo utilizó la estructura de una camioneta automotriz, presentada en un área externa del Museo Nacional de la República, Ciudad de Brasilia. En la apertura del Simposio Internacional # 17ART y la exposición En Medio # 10, se integraron los registros visuales y sonoros creados y proyectados durante la presentación de apertura, con la participación de la Orquesta de Laptops, UnB. Al apropiarse de los sonidos de los territorios donde se ubican los centros de investigación - Brasil, Uruguay, Colombia, España y China, HolosCi (u) dad (e) - <http://holos.espai214.org/> - adquiere una dimensión

glocal (ANJOS, 2005), en el que un nuevo orden mundial altera las formas de representación de identidades y cultura, desde el espacio practicado (CERTEAU, 1994; SANTOS, 2000), cargado de memoria (MARTIN-BARBERO, 2017), lugar utópico, convergente. Se refiere al pasaje del modelo de "posesión y custodia" a "acceder y compartir".

ABSTRACT

HolosCi(u)dad(e) is an ibero-American international platform of co-research in technological art and proposes the articulation between Geopoetics, artistic practices, memory and new media. It is configured as a living organism, distributed, in permanent co-production, acting in the field of contemporary artistic narratives based on performative, interactive and multi-sensorial experiences between territories. The project HolosCi(u)dad(e) is the result of the process of research and poetic creation in the field of computational art, emerges from a co-authorial work, and operates on the basis of deleuzeans conceptions of becoming and multiplicity, and autopoiesis proposed by Maturana and Varela (1994). HolosCi(u)dad(e) is awarded by the artist and researcher Lilian Amaral (Media Lab UFG) as a result of the proposal of curatorship of Artistic Residency Transverse Ecosystems and Connectivity - Holos, held at the V International Symposium on Innovation in Interactive Media, Media Lab / UFG, Brazil. HolosCi(u)dad(e) brings together audiovisual elements that emerge from urban sound and visual cartography, establishing a connection between the various research centers operating in an Ibero-American context. It appropriates the automotive "Paredão" structure as an "intensifying device of experiences", research carried out by the artist and researcher Laurita Salles (UFRN / Media Lab UFG). The performative work used the structure of an automotive pickup truck, presented in an external area of the National Museum of the Republic, City of Brasilia. At the opening of the International Symposium # 17ART and the exhibition En Medio # 10, integrating visual and sound records created and projected during the opening performance, with the participation of the Orchestra of Laptops, UnB. By appropriating sounds from the territories where the research centers are located - Brazil, Uruguay, Colombia, Spain and China, HolosCi(u)dad(e) - <http://holos.espai214.org/> - acquires a glocal dimension (ANJOS, 2005), in which a new world order alters the forms of representation of identities and culture, from the practiced space (CERTEAU, 1994; SANTOS, 2000), loaded with memory (MARTIN-BARBERO, 2017), utopian, convergent place. It refers to the passage from the model of "possession and custody" to "access and sharing".

INTRODUCCIÓN

HolosCi(u)dad(e) es una plataforma internacional iberoamericana de co-investigación en arte tecnológico la cual propone la articulación entre Geopoética, prácticas artísticas, memoria y nuevos medios. Se configura como organismo vivo, distribuido, en permanente co-elaboración, actuando en el campo de las narrativas artísticas contemporáneas a partir de experiencias performativas, interactivas y multisensoriales entre territorios. El proyecto HolosCi(u)dad(e) es el resultado del proceso de investigación y creación poética en el campo del arte computacional, emerge de un quehacer co-autoral, y opera con base en concepciones deleuzeanas de devenir y multiplicidad, y de autopoiesis propuestas por Maturana y Varela (1994). HolosCi(u)dad(e) está concebido por la artista y investigadora Lilian Amaral (Media Lab UFG) resultado de la propuesta de curaduría de Residencia Artística Ecosistemas Transversales y Conectividad - Holos, celebrada en el V Simposio Internacional de Innovación en Medios Interactivos, Media Lab/UFG, Brasil. HolosCi[u]dad[e] reúne elementos audiovisuales que emergen de cartografías sonoras y visuales urbanas, estableciendo conexión entre los diversos núcleos de investigación actuantes en contexto iberoamericano. Se apropia de la estructura "Paredão" automotriz como "dispositivo intensificador de experiencias", investigación realizada por la artista e investigadora Laurita Salles (UFRN / Media Lab UFG). La obra performativa utilizó la estructura de una camioneta automotriz sonorizada, presentada en área externa del Museo Nacional de la República, Ciudad de Brasilia. En la apertura del Simposio Internacional # 17ART y de la exposición En Medio # 10, integrando registros visuales y sonoros creados y proyectados durante el desempeño de apertura, con la participación de la Orquesta de Laptops, UnB. Al apropiarse de sonidos oriundos de los territorios donde están ubicados los núcleos de investigación - Brasil, Uruguay, Colombia, España e China, HolosCi(u)dad(e) - <http://holos.espai214.org/> - adquiere una dimensión *glocal* (ANJOS, 2005; SANTOS, 2006), en que una nueva orden mundial altera las formas de representación de identidades y cultura, a partir del espacio practicado (CERTEAU, 1994; SANTOS, 2000), cargado de memoria (MARTIN-BARBERO, 2017), configurando un lugar utópico, convergente. Se refiere al pasaje del modelo de "posesión y custodia" al de "acceso y compartir".

HolosCi(u)dad(e), primer resultado del proceso de investigación y creación poética, emerge de un quehacer co-autoral compartido en rede. La obra derivada de la Residencia Artística *Ecosistemas Transversais e conectividade - Holos*, es pensada y constituida como un "organismo vivo", distribuido y en permanente co-elaboración. Concebida como una plataforma de arte multiusuario, tiene la finalidad de explorar las implicaciones estéticas y comunicacionales emergentes en la realización de acciones y prácticas artísticas compartidas que, por medio de experiencias performativas, interactivas, transdisciplinarias y geopoéticas, articulan lo diferente y crean, a partir de esas diferencias, una producción en constante mutación. El uso de estructuras telemáticas asociadas a la creación de conexiones preparadas para recibir/procesar/enviar información en un constante devenir, tanto temporal como material/inmaterial, define, *a priori*, la dinámica de la presente obra procesual de carácter co(e)laborativo, co-autoral y de co-investigación en arte computacional, en el contexto iberoamericano contemporáneo.

Holosci(u)dad(e): lugar utópico. Geopoéticas en tránsito en contexto glocal

En cuanto proyecto de investigación en proceso, **Holosci(u)dad(e)** propicia el intercambio investigativo y poético entre artistas investigadores y estudiantes de programas de postgrado en arte, cultura visual y lenguajes computacionales oriundos de contextos iberoamericanos. Propone el desarrollo de experiencias multisensoriales y multilinguaje que articulan corporeidad, sonoridad, visualidad y textualidad como elementos de observación, interpretación e intervención en ambientes urbanos en procesos de transformación por medio de la apropiación poética y de la relación entre territorios humanos/urbanos y el patrimonio cultural tangible e intangible. Desarrolla la creación colectiva de narrativas audiovisuales/multisensoriales operadas simultáneamente y de forma distribuida, articulando memoria, lugar, ficción, documental, performatividad y resultando en obras híbridas que envuelven grupos de investigación transdisciplinar y comunidad externa en contextos nacionales e internacionales. Los trabajos integran plataformas de investigación tales como el Observatorio Iberoamericano de Artes Digitales y Electrónicas, el Media Lab BR / UGF y UnB, la *Rede Internacional de Educación Patrimonial* en contexto iberoamericano y la Red de Observatorios de lo Patrimonial, entre otras.

Por el hecho de articular nuevas propuestas de extensión en los países de origen de los artistas investigadores, refuerza los lazos con instituciones académicas y sociedad, permitiendo, especialmente, el intercambio entre docentes, discentes, comunidades locales/internacionales, aproximando así las diversas áreas del conocimiento y métodos de co-investigación y co-diseño así como sus implicaciones con los territorios donde están ubicados. Entre las acciones emergentes se destacan la presentación del proyecto de investigación en Arte Computacional Holosci(u)dad(e), derivado de Holos, en el 17º. ART – *A Dimensão Política da Arte - Simpósio Internacional de Arte e Tecnologia*, organizado por la UnB – Universidade de Brasília y el Media Lab UFG, en Brasília, DF, en octubre de 2018.

Holosci(u)dad(e) – Paredão Automotivo, fue presentada en la muestra *EmMeio #10*, realizada en el *Museu Nacional da República*, como parte de la apertura de la programación del #17.ART, en el periodo del 3 al 31 de octubre de 2018. Paralelamente, en Montevideo, se procedió a la exhibición de la obra HOLOS | HUELLA, organizada por el IENBA/ALC, UDELAR, Uruguay, apuntando para el carácter polimórfico de Holos. Como acciones en desplazamiento y en continuidad de los procesos co-creativos y científicos están pautadas la realización de conferencias y residencias artístico-investigativas junto al VI SIIMI - *Simpósio Internacional de Inovação e Mídias Interativas, Mutaciones*, en la Universidad de Buenos Aires/Argentina y al IV *Simpósio da ANIAV- Associação Nacional de Investigadores em Artes Visuais – Imagem [n] visible*, en la Universidad Politécnica de Valencia, UPV/España, 2019. **HolosCi(u)dad(e)** se configura, de ese modo, como la primera extensión co(e)laborada, en el ámbito de la co-creación en el arte computacional, a partir de elementos multisensoriales que establecen conexión entre los diversos núcleos de investigación internacional interconectados por medio de las redes, observatorios y MediaLabs distribuidos y actuantes en el contexto iberoamericano. El dispositivo ejecutor del proyecto se fundamenta en la concepción de **Holos**¹, propuesta por el artista e investigador uruguayo Daniel Argente, quien planteó la creación del Observatorio Iberoamericano de Artes Digitales y Electrónicas, IENBA/UDELAR y apropiada de forma ampliada por los artistas investigadores participantes. Holosci(u)dad(e) se ajusta a la estructura/plataforma *Paredão automotriz* como *Dispositivo intensificador de Experiências*, investigación de la artista e investigadora Laurita Salles/ UFRN, en conjunto con el MediaLab UFG. Holosci(u)dad(e) es una propuesta curatorial compartida, de co-investigación, co(e)laborativa y procesual, liderada por la artista e investigadora Lilian Amaral/ MediaLab UFG, en el campo de las prácticas artísticas, ciencia, tecnología y patrimonio cultural en el contexto iberoamericano. Se integran, de esta manera, redes de cooperación - observatorios y MediaLabs, potenciando la internacionalización de la investigación y de la práctica poética en América Latina y el contexto europeo, iniciadas el año 2008 y fortalecidas en la actualidad.

¹ **Holos | Definiciones.** Holos (del griego *holos*, entero, por lo tanto *katholou*, universal) Concepción filosófico-científica, que aparece primero en el “campo de la biología” a comienzos del siglo XX, cuando el psiquiatra alemán Adolf Meyer Abich, desarrolló ideas sobre los filósofos que parten de John Scott Haldane (1860-1936), argumentando que la realidad es un todo orgánico o un holismo orgánico. Posteriormente, se denomina cualquier abordaje teórico que tiende a considerar el objeto de estudio de una ciencia primariamente como un concepto, aplicando los principios organicistas que apuntan que individuos y elementos no tienen otro significado sino aquel que confiere al todo, o la estructura como la suma de las partes de la cual está compuesta.



Figura 1. Pick-up sonorizada, producida para la presentación performativa, en el área externa del Museu Nacional da República, D.F, Brasília, por cerca de dos horas, en la noche del 3 de octubre de 2018. Integró la muestra *Em Meio #10*. "Fotografía: Lilian Amaral." Archivo Proyecto HolosCi(u)dad(e)

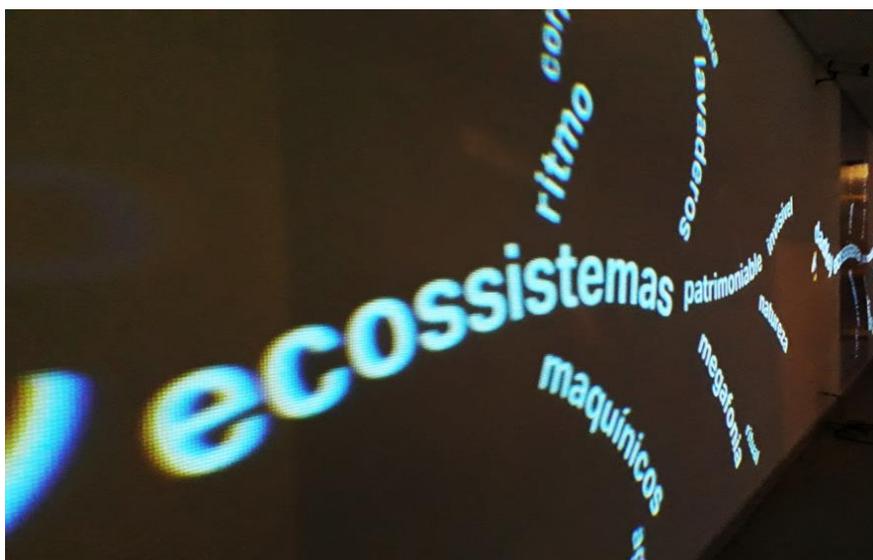


Fig. 2



Figs. 2 y 3: Proyección de imagen-síntesis compuesta por palabras-clave. Presentación performada por la Orquesta de Lap Tops, Universidade de Brasília.
"Fotografía: Lilian Amaral". Archivo: Proyecto HolosCi(u)dad(e).

De la "posesión y custodia" al "acceso y compartir": cultura digital y conectividad²

HolosCi(u)dad(e) articula voces y acciones, sobre referencias directas al conjunto, ya sea por los términos Holos y Cidade/Ciudad, que alinean la perspectiva de completitud y sociabilidad, o en la forma sintáctica de denominar el trabajo, juntando términos e idiomas. Tales características nominales reflejan la condición colaborativa del trabajo, al mismo tiempo que apuntan, también, hacia la relación entre lo analógico, formalizado por la continuidad, y lo digital, comprendido como lo discreto. Esas dimensiones, susceptibles de sondeo hermenéutico, sintetizan formidablemente las intenciones del conjunto de personas, de varios países, que enfrentaron el quehacer, poetizado, conjuntamente. La unión de las acciones y el motivo de las alianzas son el deseo y la razón. El deseo de colaborar en una poética instaurada que tematiza lo colectivo y la razón en el reconocimiento que estamos viviendo un período en el cual la cultura de la propiedad y cautela cede lugar para una cultura basada en el acceso y divulgación. Esa nueva instrucción programática de la cultura de red recibe el legado de la cultura digital y, de modo más evidente, de la conectividad, trazo inequívoco de lo contemporáneo. La práctica cultural, en los últimos años, ha sido ejercida con la fuerte presencia de los aparatos tecnológicos que remodelaron el pensamiento y el actuar del hombre, en constante ejercicio de su neuroplasticidad. Tal característica, aliada a la practicidad de los recursos computacionales, inaugura lo que algunos reconocen como transhumano o posthumano y que, de modo contundente, se engendra en la sociedad, tornando la tecnología parte de la propia estructura humana. Ese modelo encuentra en la conectividad un vestigio de lo que caracteriza al hombre como ser social, reinterpretando las premisas de sociabilidad y alcanzando un pensamiento estético, la propia noción de estética de la conectividad. Dicho valor, procedente de la experiencia estética, repercute ontológicamente en el pulsar humano, componiendo la escena contemporánea, en el orden simbólico de las más diversas prácticas sociales. En ese contexto, HolosCi(u)dad(e) se muestra, como ejercicio completo, porosa como práctica polifónica, pujante como experiencia singular del arte, contextualizada por la estética de la conectividad y por la cultura digital.

METODOLOGÍA

Holosci(u)dad(e)³ como organismo-plataforma-dispositivo sonoro visual

La obra performática y multisensorial envolvió la presencia de un dispositivo automotriz como interfaz de salida sonora. Los sonidos producidos en los diversos territorios/países fueron procesados en un computador a partir de un banco sonoro. Visualmente teníamos la propia presencia de la camioneta dotada del sistema de LEDs coloridos fijados a las estructuras de rebatimiento luminoso de placas de acrílico transparente, las cuales potencian los efectos luminosos y en movimiento de las franjas de bombillos. Así, hay un

² Ideas desarrolladas por Cleomar Rocha. Secretario de Ciencia, Tecnología e Innovación de la Alcaldía Municipal de Aparecida de Goiânia. Profesor del Programa de Postgrado en Arte y Cultura Visual de la Universidade Federal de Goiás y Coordinador del MediaLab UFG. Coautor de HolosCi(u)dad(e).

³ Performance realizada por Laurita Salles y Lilian Amaral con la co-elaboración de Wilder Fioramante.

complemento entre sonido y presencia de un emisor visual impactante. Por otro lado, hubo una adición realizada por el grupo *Orquesta de Laptops* de la UnB, por medio de la proyección de una imagen con palabras-clave, en imágenes/sonidos superpuestos, ampliando el carácter de flujo y distribución, hibridismo y co(e)laboración performativa. En la ejecución de la obra, algoritmos computacionales implementados con el uso de *Processing*⁴ manipulan, mezclan y reproducen, en tiempo real, los sonidos capturados por los artistas investigadores. En ese contexto, los algoritmos actúan como integrantes de la construcción poética de la obra, en un proceso de composición sonora en el que parte de su ejecución es predeterminada por la programación realizada a partir de los criterios especificados por los artistas, mientras otra parte es imprevisible, decurrente de procesos aleatorios, pudiendo ser constatada solamente durante la fruición de la obra, haciendo que cada performance configure una composición inédita, bastante distinta, pero manteniendo algunos parámetros fijos. Los sonidos originales fueron organizados y clasificados de acuerdo con la identificación del lugar de captura (Goiânia, Brasília, São Paulo/Brazil, Santa Lucia/Uruguay, Bogotá/Colombia, Valencia/España y China) y de acuerdo con la duración de los archivos de audio (5s, 15s, 30s y 60s). Para cada una de esas cuatro posibilidades de duración fue creada una capa sonora. De ese modo, cada capa recibe aleatoriamente los índices de sonidos capturados, buscando realizar una distribución uniforme entre los siete lugares de captura. Durante la ejecución las cuatro capas están siempre activas, tornándose responsables por indicar el instante de accionamiento de cada sonido escogido previamente.

DESARROLLO

Contexto glocal de formulación de la poética de HolosCiudad

La estructura paredón es vigente en Brazil bajo diferentes configuraciones, entre las llamadas aparatos, dispositivos sonoro musicales electrificados y variantes de *sound systems*; se trata de vertiente de creación local de la manifestación global de electrificación sonora; el sound system surgió en Jamaica siendo entendido, en general como un sistema de sonidos amplificados para una audiencia. También comprendía un club de danza móvil creado en los años 40. Se asocia, a la práctica musical conocida como *dancehall* o baile callejero ya los *soundclashes* (MARQUES: 2013, 19), que son performances de competencia entre paredones. El conjunto de sonidos captados por el grupo de investigación involucró sonidos urbanos y del cuerpo, voces humanas, sonidos de la ciudad, de ríos, de animales, del paisaje urbano, de eventos de comunidades y de memoria colectiva, sonidos mecánicos y de pequeños eventos sonoros de la ciudad, sean en espacios externos o internos. Hay, también, sonoridades corporales, como golpes del corazón y de vísceras, entre otros. Debidamente tratados, formaron un banco de sonidos que se oye en directo a través de superposiciones aleatorias. El sonido reverbera con alta intensidad, especialmente en los sonidos graves, ocasionando la sensación corporal de la reverberación del sonido, culminando en una presentación de carácter performático, implicando la participación performativa del público con interacción corporal. Envolviendo la temática *Corpo-cidade*, ¿qué te conecta? HolosCi(u)dad(e) se configuró como invención de un lugar utópico, multifacético y en transformación, siendo modificado, ampliado, por demás grupos de investigación que integran la red internacional. Ha propuesto nuevos formatos de producción y circulación en una cultura de red orientada hacia la inteligencia distribuida.

CorpoLugar

Podemos decir que en la obra HolosCi(u)dad(e) el dispositivo paredón actúa como una interfaz sonora visual de convergencia de índices o rastros de memorias sonoras oriundas de lugares diversos y producida por diversos agentes, siendo presentados como un acontecimiento en un único sitio. Así, el imaginario de los espectadores participantes es movilizado en el desdoblamiento de la performance que ocurre en tiempo real en el locus de la exposición, a través de los eventos sonoros / luminosos e *imaginéticos* como experiencia multisensorial. El espectador es también actor al realizar la obra en el lugar específico. Recordamos que, según Tuan, el "lugar es un mundo de significado organizado." (TUAN: 1983: 198) donde el espacio indiferente es transformado en lugar, un espacio vivido y experimentado en el tiempo. Milton Santos, tiene una noción más concreta de espacio: "el espacio, es, ante todo, la especificación del todo social, un aspecto particular de la sociedad global. La producción en general, la sociedad en general, no es más que un real abstracto, el real concreto siendo una acción, relación o producción específicas, cuya historial, es decir, cuya realización concreta sólo puede darse en el espacio." (SANTOS, 2006, p.77).

La obra HolosCi(u)dad(e) capta y opera su poiesis situada en esa transposición y tensión entre el lugar específico de la captación de sus datos iniciales en diversos lugares del mundo y su reubicación como recolección de vestigios sonoros superpuestos y experimentados públicamente. La obra tiene introyectada la lógica de sitios y su desplazamiento, y la aparición y manifestación de las memorias que configuran paisajes sonoras, aquí manifiestas como objetos sonoros a través de la interfaz pared. Algo sucede que sitúa, o sitúa ocurriendo, en el desplazamiento geopoético y desplazándonos a la vez. Los elementos sonoros producidos por los artistas participantes del grupo de investigación fueron recolectados en diversos lugares del mundo, occidental y oriental, y convergen al presentarse juntos en un determinado lugar. Comprendemos que muy específico o determinado es el momento en que cada

⁴ *Software* bastante difundido y utilizado por artistas, diseñadores y otros usuarios de programación en un contexto enfocado hacia las artes visuales e interactivas.

espectador interactúa con la performance sonora como un devenir actualizando la obra en un presente cambiante por la renovada actualización de sonidos de diversos lugares manifestados en un presente intensificado por la obra en la reverberación corpórea del participante. Por lo tanto, el instante es *situs* a través del lenguaje, coincidiendo con las palabras de Virilio (1998, pág.148): "El desplazamiento del centro de interés de la cosa (...) y sobre todo del espacio al tiempo y al instante". El espectador es trasladado al lugar de la obra y simultáneamente desplazado de él, por la emergencia del evento.

Así, obra insta una presentación-acción en el presente, en tiempo real, *situs* del evento. Conviene recordar a Milton Santos (SANTOS: 2006, p. 143) en que

Un acontecimiento es un instante del tiempo y un punto del espacio. En realidad se trata de un instante del tiempo dándose en un punto del espacio. [...] Un evento es un punto en ese espacio-tiempo, un dado instante en un dado lugar. [...] En la teoría de la relatividad de la naturaleza, el concepto más elemental es el de puntoevento. [...] Estos se ordenan combinando la ordenación temporal y espacial de los acontecimientos de la naturaleza en un solo orden de cuatro dimensiones.

Y, además, complementando: "Los eventos son todos Presente. Ellos suceden en un momento dado, una fracción del tiempo que ellos califican. Los eventos son simultáneamente la matriz del tiempo y del espacio."(SANTOS: 2006, 144).

Así, esta obra, como otras producidas en la contemporaneidad, realiza un desplazamiento de sentido del lugar a través del rastreo de conjunto de informaciones específicas las cuales son desplazadas de su contexto y presentadas en otros, singularizadas a través de una lógica de la interfaz. En el caso de que se produzca un cambio en la calidad de la información, se debe tener en cuenta que, . Este lugar transformado, de hecho, realidad expandida, sólo existe en la experiencia, a través del tiempo ubicuo y situado de las nuevas tecnologías, siendo instaurado como evento.

Por otro lado, al situarse como nosotros de una red, a partir de localizaciones definidas por contenidos y experiencias de memorias de paisajes o experiencias vividas, el trabajo co-elaborado-activo establece desplazamientos y dualidades. La red, así como el orden global, de la cual Milton Santos nos recuerda, es "desterritorializada", y "funda las escalas superiores o externas a la escala de lo cotidiano". Y complementa

Sus parámetros son la razón técnica y operativa, el cálculo de la función, el lenguaje matemático. El orden local funda la escala de lo cotidiano, y sus parámetros son la co-presencia, la vecindad, la intimidad, la emoción, la cooperación y la socialización con base en la contigüidad. (SANTOS: 2006, p.231).

Así, las redes, según el autor, animadas por flujos que dominan su imaginario y no prescinden de fijos - que constituyen sus bases técnicas, incluso cuando esos fijos son puntos. Así, las redes son estables y, al mismo tiempo, dinámicas. Los flujos y los fijos son intercurrentes, interdependientes. (SANTOS, 2006, p.188).

En el caso de las redes locales, las redes también son unas y múltiples." (SANTOS, 2006, p.231). Comenta el autor

(...) El orden local, que "reterritorializa", es la del espacio banal, espacio irreducible porque reúne en una misma lógica interna todos sus elementos: hombres, empresas, instituciones, formas sociales y jurídicas y formas geográficas. El cotidiano inmediato, localmente vivido, trazo de unión de todos esos datos, es la garantía de la comunicación. [...] Cada lugar es, al mismo tiempo, objeto de una razón global y de una razón local, conviviendo dialécticamente. (SANTOS, 2006, p. 231)

La obra *HolosCi(u)dad(e)*, especialmente en lo que se refiere a la contribución del nodo Brasilia, también nos remitió a la noción de Non-site de Robert Smithson, como concepto movilizador, aunque atinente a la obra del autor y al período en el que se creó. Presentado como una teoría provisional, el autor define Non-site como una analogía metafórica de un lugar presentado en otro. Dice él

El no-sitio (un trabajo con tierra interna) es un marco lógico tridimensional que es abstracto, pero representa un lugar real en N.J. (The Pine Barrens Plains). Es por esa metáfora dimensional que un sitio puede representar otro sitio que no se asemeja a él - este ". (SMITHSON, 1996, p. 125)

De hecho, *HolosCi(u)dad(e)* trae referencias sonoras de lugares específicos a otro lugar. No se trata de una analogía o metáfora de cada uno de los lugares, en el sentido descrito por Smithson, aunque presenta conjuntos sonoros seleccionados y referenciados en ellos. La interfaz paredón presenta vestigios sonoros de otros lugares en el sitio de la performance. En el caso de los sonidos que compusieron paisajes sonoros de sitios diversos originalmente captados por los integrantes del proyecto, fueron transformados en "objeto sonoro", concepto propuesto por Schaeffer (MELO, F. y PALOMBINI, C. 2006: 817) a partir de "ruidos (Schaeffer, 1952d: 131, Apud MELO, F. y PALOMBINI p.818) que se convirtieron en sonido grabado (en el caso, sonidos digitales), seleccionados y tratados y como resultado de una intención de escucha.

HolosCi(u)dad(e) ofrece a los espectadores, de esta forma, una experiencia *acusmática* (percepción auditiva en la que no se ven las fuentes sonoras como en el caso del sonido grabado y proporcionando el mejor medio para la revelación del objeto sonoro (MELO. F.; PALOMBINI, C., 2006), recordando que los sonidos tratados y oídos a través de la intermediación del paredón se vuelven polifónicos, vinculados a la experiencia imaginativa de los oyentes (IHDE : 2007, p.117).

CONCLUSIONES

Cartografías de los sentidos en un mundo en mutación⁵: consideraciones finales en proceso

Transitar entre territorios se ha convertido en una condición humana contemporánea marcada por el desplazamiento, el flujo, la aceleración. Territorios entendidos como contextos parecen definir mejor los lugares de existencia, la concepción contemporánea de lugar. Promoviendo modos de experimentar artísticamente las ciudades, entroncando corporalidad y devenir, las ideas engendradas esas prácticas del ahora avanzan e inspiran a coreógrafos, urbanistas, performers y artistas que trabajan con el arte urbano, arte público, sus derivaciones e implicaciones en la actualidad. El mapeo es una forma de apropiación e interpretación del territorio, y esa apropiación puede ser física, mental o sensorial. No postulamos aquí un mapeo preciso, inequívoco, más un mapeo abierto, abstracto y flexible. Mapeo de territorios que se hace por medio de una experiencia física, sensorial, *geopoética* – cartografía de los sentidos compartidos. Los mapas de sonidos, olores, sentimientos, sensaciones, sueños, estados de espíritu son tan necesarios cuanto los topográficos, de carreteras y redes de comunicación. Como nos propone Merleau-Ponty, no se trata de proporcionar más información, sino que lo que realmente se hace necesario es dejar el testimonio. Y tal testimonio es lo que pretendemos con las acciones artísticas constitutivas de HolosCi(u)dad(e), por medio de la conexión entre actores locales y extra-locales, componiendo una cartografía de los sentidos de la mutabilidad cultural en la esfera global. Los significados de una obra o acción artística son construidos en el encuentro entre la subjetividad de aquel que la propone y la subjetividad de cada uno de los que activamente la tomaron para sí. Sin embargo, en el momento en que se activa, por uno y por otro sujeto, debe existir un deseo de alcance público. Cuando se decide presentar públicamente el resultado o el proceso de un pensamiento es porque se cree que este puede ser pertinente para otros. Y no solo para aquellos con los cuales sabemos entendernos y que frecuentemente nos encontramos, sino también para aquellos con quien compartimos cosas que tal vez aún no conociéramos.

FUENTES REFERENCIALES

- Amaral, L. (2015). Geopoética: cartografia dos sentidos. Laboratório nômade. Narrativas artísticas contemporâneas, memória coletiva e experimentação. En P. Arantes (ed.), *Arte em deslocamento. Trânsitos geopoético*. São Paulo: Paço das Artes.
- Beiguelman, G. (2004). Admirável mundo cívico. En André et. al (Orgs.), *Cultura em Fluxo (novas mediações em rede)* (p. 264-282). Brasil, Belo Horizonte: Editorial PUCMinas. Recuperado de:
https://www.academia.edu/3003787/Admir%C3%A1vel_mundo_c%C3%ADbrido
- Dewey, J. (1994). *Art as experience*. Nova Iorque: Universidade do Estado de Nova Iorque: Recuperado de:
<http://thenewschoolhistory.org/wp-content/uploads/2014/06/Dewey-ArtasExperience.pdf>
- Ihde, D. (2007). *Listening and voice: Phenomenologies of sound*. Albany: State University of New York Press.
- Marques, G.S. (2013). *O som que vem das ruas: Cultura hip-hop e música rap no Duelo de MCs*. Dissertação apresentada ao curso de Música da Escola de Música da Universidade Federal de Minas Gerais. Área de concentração: Música e Cultura. Belo Horizonte: Recuperado de:
http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/AAGS-9EAGPX/gustavoalt_1_1.pdf?sequence=1
- Melo, F. e Palombini, C. (2006). O objeto sonoro de Pierre Schaeffer: duas abordagens. In *Anais do XVI Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música (ANPPOM)* (pp. 817-820). Brasília: Recuperado de:
https://antigo.anppom.com.br/anais/anaiscongresso_anppom_2006/CDROM/COM/07_Com_TeoComp/sessao04/07COM_TeoComp_0404-173.pdf

⁵ Ideas articuladas por Lilian Amaral en diálogo con el artículo Geopoética: cartografía dos sentidos. Laboratório nômade. Narrativas artísticas contemporâneas, memória coletiva e experimentação, 2015.

Salles, L.R. (2008). Des-situação. In: *Anais II Simpósio da ABCiber*. São Paulo: Recuperado de:
<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CAD/Laurita%20Salles.pdf>

Santos, M. (2006). *A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

Schaeffer, P. (1952b). Premier journal de la musique concrète. In: *À la recherche d'une musique concrète* (p. 9–76). Paris: Seuil.

Tuan, Yi-Fu. (1983). *Espaço e lugar: a perspectiva da experiência. 1930*. (Tradução de Livia de Oliveira). São Paulo: Difel.

Smithson, R. (1996). A Provisional Theory of Non-Sites. En: *Selected Writings by Robert Smithson*. Publicado em la pagina web a partir de: *Unpublished Writings in Robert Smithson: The Collected Writings*. Edited by Jack Flam. Published University of California Press, Berkeley, California, 2nd Edition. Recuperado de: <https://www.robertsmithson.com/essays/provisional.htm>

Virilio, P. (1984). *O Espaço crítico*. São Paulo: Editora 34.

Virilio, P. (1988). *La machine de la vision*. Paris: Éditions Galilée.

Arciniegas Martínez, Ana Teresa.

Profesora Titular Universidad Autónoma de Bucaramanga Colombia, Programa de Artes Audiovisuales, Grupo de Investigación Transdisciplinariedad, Cultura y Política.

Yerberito: audiovisual transmedia para difundir el uso sostenible de plantas medicinales

Yerberito: audiovisual transmedia to spread the sustainable use of medicinal plants

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Transmedia, arte, audiovisual, ciencia, tecnología, plantas medicinales.

KEY WORDS

Transmedia, audiovisual, art, science, technology, medicinal plants.

RESUMEN

Yerberito es un proyecto transmedia que vincula arte, ciencia y tecnología, es el resultado de una investigación en la Universidad Autónoma de Bucaramanga. El proyecto pretende promover el uso sostenible de las plantas medicinales nativas colombianas en pro de su conservación y de la biodiversidad. La investigación interdisciplinar se divide en dos partes que se relacionan con las fases metodológicas y de diseño del proyecto: los estudios ambientales y botánicos en los que se clasificaron las plantas y como proyecto aplicado la creación de una obra audiovisual. *Yerberito* se propone como una vía en el proceso de divulgación de resultados de las ciencias naturales al unir sinergias con la investigación creación propia de las artes audiovisuales.

La plataforma tiene tres nodos principales: el primero un documental interactivo (no lineal) en el que, a través de una polifonía de voces de adultos mayores, comercializadores de hierbas y habitantes rurales, cuentan los diferentes usos de las plantas medicinales, conocimiento que les ha sido transmitido a través de la tradición oral por generaciones. Mostrando los usos que la comunidad les da a las plantas medicinales en su cotidianidad y la relación que ellos establecen con la naturaleza. En el segundo nodo; el usuario entra en un museo virtual o herbario ilustrado que contiene información biológica de 13 plantas medicinales nativas. Finalmente, en el tercer nodo se puede descargar y ampliar la experiencia de manera inmersiva con una aplicación móvil de realidad virtual que complementa el documental interactivo con ambientes naturales en los cuales se encuentran las plantas, sonidos y fotografías 360°, teniendo la posibilidad de reconocer el ecosistema, los espacios y los sonidos naturales. El proyecto emplea videos, ilustraciones, fotografías y relatos dispuestos en un sitio web y en una aplicación móvil de realidad virtual.

ABSTRACT

Yerberito is a transmedia project that links art, science and technology, and is the result of research at the Universidad Autónoma de Bucaramanga. The project aims to promote the sustainable use of Colombian native medicinal plants for their conservation and biodiversity. The interdisciplinary research is divided into two parts that are related to the methodological phases and the project design: the environmental and botanical studies in which the plants were classified, as an applied project the creation an audiovisual. *Yerberito* is proposed as a way in the process of dissemination of results of the natural sciences by joining synergies with research own creation of the audiovisual arts.

The platform has three main nodes: the first an interactive documentary (non-linear) in which, through a polyphony of voices of older adults, marketers of herbs and rural inhabitants. They tell about the different uses of medicinal plants, to knowledge that It has been transmitted through oral tradition for generations. Showing the uses that the community gives to medicinal plants in their daily lives and the relationship they establish with nature. In the second node; the user enters a virtual museum or illustrated herbarium that

contains biological information of 13 native medicinal plants. Finally, in the third node you can download and expand the experience in an immersive way with a mobile virtual reality application that complements the interactive documentary with natural environments in which the plants, sounds and photographs are 360 °, to having the possibility of recognizing the ecosystem, the spaces and the natural sounds. The project uses videos, illustrations, photographs and stories arranged on a website and a virtual reality mobile application.

INTRODUCCIÓN

En Colombia se han identificado alrededor de 6.000 plantas con propiedades medicinales de uso popular. Sin embargo, sólo un pequeño porcentaje de estas y sus derivados son conocidas entre la población. Resultan escasos los estudios etnobotánicos de especies vegetales utilizadas con fines medicinales y la aproximación al conocimiento en torno al uso medicinal de las plantas se ha dado por la transmisión oral de saberes entre los individuos de diferentes generaciones. Hasta el momento en el oriente colombiano se han registrado 118 especies repartidas en 47 familias botánicas. Las plantas tienen 133 nombres locales y 164 usos diferentes. Las diez categorías de uso que agrupan mayor número de especies fueron problemas digestivos, respiratorios, traumas, problemas cardiovasculares, cutáneos, hepáticos, renales, dolor y ansiedad. Las personas reconocidas por la comunidad para tratar las dolencias suelen ser las mujeres madres de familia, los hierbateros, las parteras, los sobanderos, los rezanderos y los secreteros. El mercado de plantas medicinales por tradición funciona en las plazas de mercado y se ha desarrollado otro mercado paralelo de fitoterapéuticos en tiendas naturistas y laboratorios.

Ante este panorama y con el fin que las plantas y sus propiedades no sean solo conocidas entre los ancianos, si no que los jóvenes conozcan y usen las plantas medicinales. Surgió la idea de realizar un audiovisual transmedia que difundiera y promoviera la conservación y el uso sostenible de plantas medicinales nativas. El proyecto pretendió acercar a nuevas generaciones al patrimonio natural a través de dispositivos audiovisuales que les permitieran realizar tareas de multiplicidad, simultaneidad y fragmentación de relatos, porque las narraciones no lineales suelen ser una opción narrativa atractiva para las nuevas generaciones.

Desde el año 2012, ha sido creciente y hay un incipiente pero prolífico desarrollo tanto en las iniciativas de producción, como de exhibición y de formación de audiovisuales transmedia en Colombia. La mayoría de las obras no lineales tiene como característica común la intención por preservar la memoria y salvaguardar el patrimonio del país, son pocos los audiovisuales transmedia que han abordado temas ambientales. La mayoría de los esfuerzos se concentran en el documental de denuncia y son de modalidad expositiva. Teniendo en cuenta esta serie de coincidencias y necesidades se realizó un audiovisual que ampliara la experiencia inmersiva en el ecosistema de las plantas medicinales.

METODOLOGÍA

El proyecto se abordó de manera secuencial en dos etapas: la primera relacionada con la investigación biológica; y la segunda parte relacionada con la investigación creación de la obra audiovisual transmedia. En la etapa biológica primero se eligieron los municipios objeto de la investigación teniendo en cuenta dos pisos térmicos diferentes. Posteriormente se determinaron cuáles eran las plantas nativas más representativas, que fueran aptas para adaptarse progresivamente al ecosistema del Cañón del Chicamocha, en el oriente de Colombia.

En la segunda etapa de la investigación se realizó un proyecto transmedia en tres sub-etapas acordes a la metodología de la creación de una obra audiovisual: preproducción, diseño de interfaz, escritura del guion transmedia, plan de producción y plan de grabación. Luego en la producción se grabó en los ecosistemas de las plantas, se realizaron time lapse e ilustraciones de las hierbas. Finalmente, en la postproducción se realizó la edición no lineal, se ensamblarán las piezas en la interfaz, se hizo la programación, la sonorización, la corrección de color de video, el diseño gráfico y se subió al servidor web.

DESARROLLO

De acuerdo a la naturaleza del proyecto de investigación interdisciplinar, se abordará desde dos perspectivas: por un lado, desde los estudios ambientales y botánicos. Por otro lado, desde la creación audiovisual y particularmente desde la narración de documental no lineal. Desde la perspectiva biológica, se contó con la asesoría e investigación de una Doctora en Biología, quien respaldó teóricamente el proyecto audiovisual. En ese sentido, la investigadora estableció la taxonomía de 13 plantas medicinales que posteriormente fueron las plantas seleccionadas para el museo virtual. Las plantas fueron clasificadas de acuerdo a seis de sus efectos:

astringentes, alcalinizadoras, tónicas, diuréticas, diaforéticas y nerviosas. En consecuencia, las especies seleccionadas fueron: eneldo, poleo, jengibre, ruda, boldo, tilo, diente de león, nopal, orégano, pronto alivio, paico, ortiga y ruda. Con base en la investigación se determinó que una planta medicinal puede tener más de uno de estos efectos y su estudio ayuda a distinguir sus propiedades y se pueden utilizar en una gran variedad de formas (Chalela, 2010). Algunas plantas se usan frescas, mientras que otras se secan o se preparan para su conservación.

Por otro lado, teniendo en cuenta que la otra perspectiva teórica sobre la que se fundamenta el proyecto de investigación es desde las artes audiovisuales, es preciso enfatizar que las nuevas formas de comunicación digital han hecho que las narraciones audiovisuales evolucionen hasta relatos de base intertextual, red de textos, videos, audios, etc. (Scolari, 2013). Por lo tanto, en el audiovisual contemporáneo el rol que adquiere el espectador- usuario se modifica, porque pasa de tener un rol pasivo a uno activo del cual se requiere una participación constante en las propuestas narrativas. En ese sentido, (Giannetti, 2002) plantea que la conectividad, la hipertextualidad y la interactividad son modos que están vinculados a la autoría descentralizada y a la participación colectiva.

En consecuencia, los proyectos expandidos se convierten en una herramienta eficaz en los procesos educativos, porque además de ser una experiencia lúdica y entretenida, tiene una intención marcadamente pedagógica y ante todo una experiencia didáctica. En ese sentido, el proyecto expandido Yerberito cuenta ya con equipo interdisciplinar conformado, que ha desarrollado previamente trabajos similares de narración no lineal y realidad virtual.

TRANSMEDIA PROPUESTA PRÁCTICA

En el género documental difícilmente aplica el término guion, en cambio suele utilizarse un esbozo de estructura documental que sirve como ruta o mapa sobre la interpretación de la realidad que se intenta mostrar con la obra audiovisual. En consecuencia, se planteó la estructura narrativa del proyecto documental *Yerberito*, un mapa de contenidos y navegación estructuras acordes a la naturaleza de un documental expandido.

La estructura de Yerberito es no lineal y se asemeja en una especie de cartografía creativa. Para el diseño de la interfaz se hizo una ilustración del subsuelo con las raíces de las plantas, que sirvió a su vez como metáfora visual. El proyecto transmedia contó con diversos recursos audiovisuales dispuestos en un sitio web interactivo en internet y en una aplicación móvil de realidad virtual inmersiva para brindar una experiencia integral al usuario. Al ser un proyecto expandido, está concebido para privilegiar la experiencia del usuario, quien tiene la opción de navegar entre los diferentes contenidos de acuerdo a su preferencia. El proyecto en la web es rizomático y los contenidos tienen una navegación reticular (Orihuela y Santos, 2000), que permite que los usuarios puedan navegar entre videos, ilustraciones, paisajes sonoros de los ecosistemas, fotografías, etc. Además, la experiencia del usuario se amplía por medio de una App de realidad virtual.

La plataforma contiene un documental interactivo (no lineal) en un entorno 360° en el que, a través de una polifonía de voces de adultos mayores, comercializadores de hierbas, habitantes rurales y científicos, cuentan los diferentes usos de las plantas medicinales, conocimiento que les ha sido transmitido a través de la tradición oral. Asimismo, se diseñó un museo virtual o herbario ilustrado con información botánica general de 13 plantas medicinales. El proyecto busca ampliar la experiencia inmersiva con una App en realidad virtual que complementa el documental interactivo, en la aplicación móvil el usuario entra en los ecosistemas de las plantas, teniendo una espacialización sonora y visual del hábitat. Al abrir la aplicación los usuarios inician en un escenario de 360 grados, donde se encuentran un ambiente ilustrado que representa el ambiente natural.

MAPA DE CONTENIDOS Y NAVEGACIÓN

Por el volumen de datos de la interfaz, fue preciso establecer el diseño de la información y el diseño de la interacción recurriendo a una metáfora de navegación estimulante para el usuario, en este caso las raíces de las plantas y el subsuelo. Para el diseño de interfaz gráfica se optó por utilizar un conjunto de imágenes y objetos gráficos ilustrados para representar la información general de las plantas y las opciones disponibles, con el objetivo de proporcionar un entorno visual sencillo que permitirá la comunicación con el sistema operativo de cualquier computador. La sencillez y la claridad en la interfaz del documental expandido fueron imprescindibles para el acceso fácil de los usuarios a los contenidos. Para la experiencia interactiva se diseñaron los mapas de navegación por un lado del documental interactivo que está en la web y, por otro lado, de la aplicación con realidad virtual.

En la experiencia web el usuario puede avanzar fácilmente en las rutas posibles, es él quien elige el camino que quiere seguir. En el diseño esquemático del contenido interactivo, se dispusieron elementos gráficos en la interfaz tipo íconos y cada uno fue rotulado en función de la sencillez, de la usabilidad y de la facilidad de navegación. Asimismo, el estándar de HTML5 permitió el uso en diferentes

dispositivos digitales: computadores, tabletas y teléfonos móviles. Los modelos de interacción variaron según las posibilidades que tenía el espectador-usuario de modificar o transformar a partir de su intervención o con un simple tránsito entre las rutas dispuestas sobre los contenidos, que no permiten alteraciones al proyecto. Es decir, la modalidad de interacción depende de las herramientas con las que cuente el usuario para crear un efecto perdurable en el espacio y el tiempo de la obra audiovisual. De acuerdo a las 3 modalidades de interacción (Gifreu, 2013) el proyecto Yerberito tiene un tipo de interacción generativa contributiva y un modo de interacción alto.

La realidad virtual inmersiva, que puede ser descargada gratuitamente desde el entorno web a través de una aplicación móvil APK y a través de Google Play. Al instalar la aplicación se abre la experiencia en realidad virtual en el teléfono móvil, el cual se combina con las Gafas VR que funcionan como cascos de realidad virtual. El dispositivo celular se convierte en el sistema que procesa y genera la Realidad virtual (VR), donde los usuarios tienen la sensación de estar inmersos en cada escena, interactuando con los contenidos del documental y con los objetos que contiene. El software para la realización de la Aplicación será UNITY, el cual como un motor de videojuego multiplataforma se constituye en el desarrollo de VR más utilizado en el mercado debido a las herramientas de desarrollo y al pipeline de renderizado altamente optimizado de UNITY y las capacidades de interacción rápida con objetos multimedia.

Se pensó en una aplicación para dispositivos móviles gracias a los sensores que poseen los celulares, como el caso del giroscopio o acelerómetro, que son capaces de detectar los movimientos de la cabeza del usuario generando así la sensación de estar en otro ambiente y de poder seleccionar la ruta que elija. En consecuencia, este tipo de experiencia crea una visión 3D estereoscópica con profundidad, escala y paralaje. A diferencia de los televisores 3D o de una película, la visión se consigue mediante la presentación de imágenes únicas y paralelas para cada ojo, igual a la forma en que nuestros ojos perciben las imágenes en el mundo real, creando así una experiencia única y más natural.

La programación de Yerberito se realizó con el software francés Klynt, que funciona como un mapa interactivo para disponer las secuencias como un mapa mental, propendiendo así por una experiencia de usabilidad alta. Klynt funciona a través de una cuadrícula para un nivel de interacción en el que se pueden conectar varios contenidos multimedia en una misma interfaz. Klynt están basado en HTML5 que ha facilitado la rapidez en la carga de contenidos, y la integración multiformato e interacción audiovisual.

PROPUESTA TÉCNICA DEL AUDIOVISUAL

Teniendo en cuenta que las protagonistas de la historia son las plantas, el documental expandido se planteó desde la observación y la contemplación. En ese sentido, para la propuesta fotográfica la cámara privilegió el hábitat y a través de time lapse de las 13 plantas seleccionadas se mostró su crecimiento usando un lente macro. La presentación de los ecosistemas se hizo con cámara en movimiento con el fin de dar dinamismos a las imágenes de la naturaleza. El uso de primeros planos fue usual para mostrar las hierbas. Mientras que a los personajes que se relacionan con las plantas: los cultivadores, los consumidores, los comercializadores se realizó con planos medios y generales con el fin de mostrar la atmósfera, las dinámicas del lugar y la relación que cada uno de los personajes establece con las plantas. La propuesta general de iluminación recayó en el uso de luz natural para preservar la conservación de las plantas.

Para la propuesta de sonido se contemplaron 4 factores: la captura de sonido directo, la postproducción de sonido, la musicalización y el entorno sonoro de la interfaz en la web. Con el fin de recrear el paisaje sonoro natural y el ecosistema de las plantas se dio prelación a la captura de sonido ambiente, a la brisa, el agua, entre otros elementos. Por medio del sonido se construyó un ambiente que permitiera al usuario- espectador estar inmerso en el contexto de los ecosistemas de las plantas y en el contexto de los personajes. El uso de entrevistas y sonidos ambientes son los elementos sonoros más representativos. Para el diseño sonoro de la interfaz digital, se enfatizó en sonidos naturales para cada uno de los entornos. Para los enlaces o hipervínculos se emplearon en ambientes propios de la naturaleza, en la propuesta de musicalización se utilizaron otros elementos digitales.

Por último, de acuerdo a la estructura que se planteó tanto de navegación, como de interacción de contenidos, se realizó el montaje buscando dar coherencia a cada una de las líneas narrativas. Las imágenes fueron editadas con un ritmo contemplativo para las plantas y más acelerado con los personajes humanos. Sin embargo, no se mantuvo una estructura rígida, se desarrolló cada personaje y planta según lo requería el discurso narrativo, las imágenes seleccionadas no sólo sirven de apoyo a la voz off de cada personaje, sino que además soportan el discurso oral.

CONCLUSIONES

Yerberito es un estudio que cohesionan el arte, la ciencia y la tecnología para promover la conservación de la biodiversidad. El transmedia se constituye en una figura que sirve de enlace entre las posibilidades que ofrece la narración no lineal, el empleo de recursos tecnológicos y la necesidad de promover el uso sostenible del patrimonio natural de una forma educativa.

El proyecto ayuda a fomentar y proteger el ecosistema, la biodiversidad y el patrimonio natural; el audiovisual tiene un impacto ambiental y promueve el uso de los recursos naturales para la salud. Temáticamente en Colombia son pocos los proyectos audiovisuales que abordan como protagonistas las plantas nativas nacionales y menos aún las plantas medicinales, Yerberito es el primer museo virtual dedicado a especies botánicas nativas y no hay precedentes en un proyecto similar en el país. En ese sentido, la plataforma audiovisual expandida se planteó como un proyecto de creación artística y además en una plataforma de divulgación científica. Yerberito es un espacio que promueve el estudio y análisis de las imágenes de las ciencias naturales a través de la fotografía, la ilustración y la imagen en movimiento.

El diseño de la App de realidad virtual, incluida dentro del proyecto, también implica un factor diferenciador de la propuesta por la apropiación social del conocimiento que genera. Asimismo, los espacios inmersivos en 360° con sonido son escasos y más aún en el área de documental, estas técnicas de espacialización suelen ser más utilizadas para el desarrollo de videojuegos. Es preciso señalar, que el término interacción no significa de acuerdo a los alcances de este proyecto expandido, lo mismo que participación. La interacción está más cercana al término colaboración porque modifica aquello que interviene y es un proceso en el que necesariamente existe implicación, una interactividad reactiva más cercana al hipermedia, a la hipernavegación y a la simulación.

La fragmentación, la simultaneidad y la multiplicidad fueron tres características, y casi condiciones, para realizar este proyecto interactivo. El diseño de la interfaz juega un papel relevante para la interacción porque del diseño y de la metáfora visual depende que la propuesta de interactividad resulte comprensible. La importancia de la interfaz radica sobre todo en que articula todos los contenidos; de su usabilidad y sencillez depende que el usuario comprenda cómo puede interactuar y acceder al material disponible.

Finalmente, el transmedia es una herramienta eficaz en los procesos educativos porque además de ser una experiencia lúdica y entretenida, tiene una intención marcadamente pedagógica y es ante todo una experiencia didáctica. Este tipo de formatos tienen la posibilidad de ser más llamativos para las nuevas generaciones que precisan interactuar de manera constante con contenidos en diferentes formatos.

FUENTES REFERENCIALES

Chalela, G. (2010). *Uso y aprovechamiento de plantas medicinales promisorias como apoyo a la cadena de valor de los ingredientes naturales*. Bucaramanga: Gobernación de Santander Neomundo.

Choi, I. (2009). *Interactive documentary: a production model for nonfiction multimedia narratives. Intelligent technologies for interactive entertainment*. Berlin: Springer Verlag.

Gaudenzi, S. (2009). *Digital Interactive documentary: from representing reality to co-creating reality*. Londres: University of Goldsmiths Centre for Cultural Studies.

Giannetti, C. (2002). *Estética Digital, sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: Associació de Cultura Contemporània L'Agelot.

Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo*. Barcelona: Editorial UOC.

Moreno, I., Andrade, V., Colorado, A. (2014). *ArTecnología, conocimiento aumentado y accesibilidad*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Muñoz, F. (2002). *Plantas medicinales y aromáticas: estudio, cultivo y procesado*. Madrid: Ediciones Mundi-Prensa.

Orihuela, J. y Santos, M. (2000). *Introducción al Diseño Digital. Concepción y Desarrollo de Proyectos de Comunicación Interactiva*. Madrid: Ed. Anaya Multimedia.

Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia*. Barcelona: Deusto.

Artero Flores, Javier.
Estudiante.

El concepto de duración en la vídeo-instalación LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación

The concept of duration in the video-installation LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Tiempo, duración, vídeo, instalación, acontecimiento.

KEY WORDS

Time, duration, video, installation, event.

RESUMEN

La presente comunicación se centra en el análisis de la obra LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación, que fue expuesta en la Sala Santa Inés de Sevilla en el marco del Programa INICIARTE de 2017. Dicho proyecto consiste en una vídeo-instalación compuesta por objetos, luz y sonidos extraídos del paisaje. Así, el mástil de una bandera -despojada de la misma- se presenta como elemento vertebrador del espacio, coronado, además, por un pináculo de oro. Durante el horario de apertura de la sala (en intervalos de 3 horas) dos proyectores de luz recorren longitudinalmente este mástil, que se ilumina y se oscurece progresivamente.

En este contexto planteamos el estudio de parámetros interconectados y en constante movimiento como son tiempo-duración y obra-espectador. Con objeto de aproximarnos a lo narrado desde el parámetro temporal, prestamos especial atención a las teorías de Henri Bergson en torno al concepto de duración y el modo en que éstas pueden ser aplicadas en el terreno del audiovisual. Así mismo nos remitimos a las lecturas que del concepto hacen otros autores como Mieke Bal en el plano de la recepción de la instalación por parte del espectador.

El estudio de la narración en la vídeo-instalación nos conduce a cuestionarnos acerca de la estructura de la misma y en concreto al concepto de acontecimiento, para el que proponemos una aproximación desde una perspectiva múltiple y flexible acorde a la naturaleza de la obra.

En definitiva, a través del análisis de la estructura narrativa de la pieza, se pretende generar un marco de conceptos y términos para una posible aproximación a la vídeo-instalación en cuestión.

ABSTRACT

This communication focuses on the analysis of the work LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación, which was exhibited in the Sala Santa Inés of Seville through the INICIARTE Program of 2017. This project consists of a video-installation composed of objects, light and sounds from the landscape. Thus, the mast of a flag -removed from it- is presented as the main element of the space, crowned, in addition, by a pinnacle of gold. During the opening hours of the exhibition room (during 3 hours intervals) two light projectors run longitudinally through this mast, which is illuminated and darkened progressively.

In this context we propose the study of interconnected parameters in constant movement such as time-duration and artwork-spectator. In order to approach the narrative from the temporal parameter, we pay special attention to Henri Bergson's theories about the concept of duration and the way in which these can be applied in the audiovisual field. Likewise we refer to the readings of the concept made by other authors such as Mieke Bal from the perspective of reception of the installation by the viewer.

The study of the narration in the video-installation leads us to question about its structure and in particular to the concept of event, for which we propose an approach from a multiple and flexible perspective according to the nature of the work.

In short, through the analysis of the narrative structure of the piece, it is intended to generate a framework of concepts and terms for a possible approach to the video-installation.

INTRODUCCIÓN

“LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación” (2017) (utilizaremos las siglas LAAS en lo sucesivo) es una vídeo-instalación¹ *site-specific*² que fue elaborada para la sala de exposiciones Santa Inés de Sevilla (Figura 1). El proyecto fue producido en el marco del Programa INICIARTE 2017 y se expuso entre los meses de septiembre y noviembre de dicho año. Lo que en la presente comunicación planteamos a través del análisis de la obra artística en cuestión es la relectura y flexibilización de conceptos relativos al parámetro temporal en la vídeo-instalación así como a su estructura narrativa.

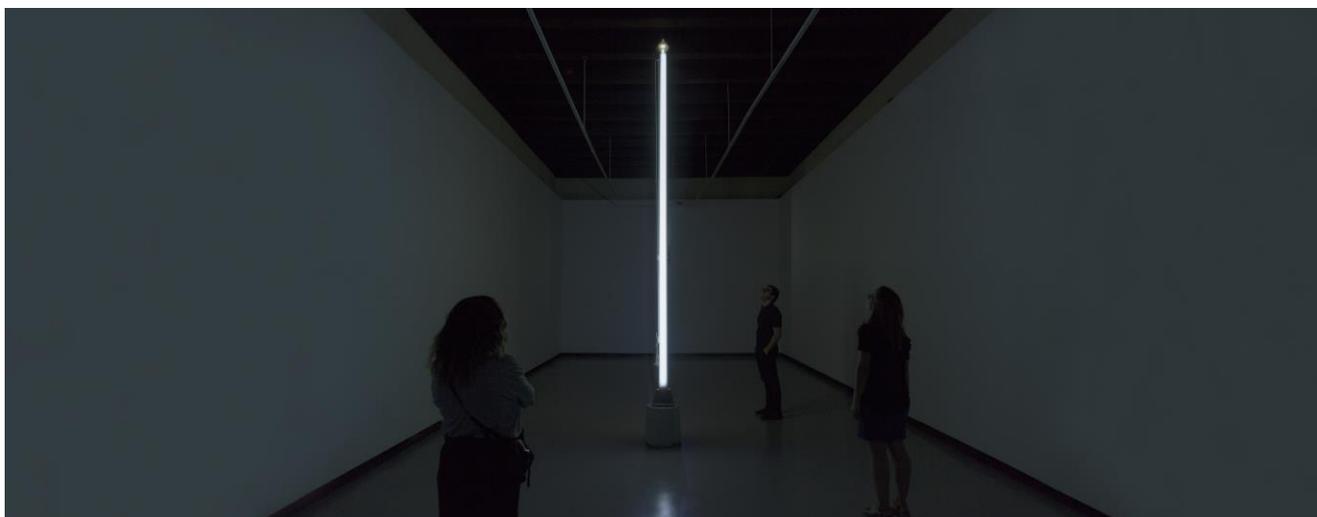


Figura 1. “LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación”, Javier Artero, 2017. Fotografía de los autores.

El visitante que accede a la sala expositiva halla en ella un asta sin bandera. El mástil, una sección troncocónica de fibra de vidrio de 4 metros de altura, coronado además por un pináculo bañado en oro, descansa sobre una peana de hormigón justo en el centro del espacio. En función de la hora a la que el espectador acceda a la sala este objeto será más o menos visible, pues solo se encuentra iluminado por dos proyectores de vídeo que proyectan luz blanca sobre el mismo (mediante un trabajo de vídeo-mapping conseguimos ajustar las proyecciones exclusivamente a la superficie del mástil) pero de manera progresiva, es decir, cuando se abre la sala está a oscuras, 90 minutos más tarde está completamente iluminado y en los 90 minutos restantes (el horario de la sala siempre se ajusta a intervalos de 180 minutos) la luz vuelve a desaparecer recorriendo la sección longitudinalmente a un ritmo tan lento que hace difícil percibir el movimiento.

Este proceso de iluminación y oscurecimiento se acompaña de la emisión -a un volumen muy bajo que se mezcla con el sonido proveniente de la calle- de una serie de grabaciones sonoras registradas en los alrededores de un conservatorio de música. Dichas grabaciones contienen fragmentos de obras ensayadas en el conservatorio que al ser captadas “de aire” también registraron parasitariamente sonidos del entorno acústico.

¹ Consideramos que LAAS es una vídeo-instalación puesto que la luz que recorre el mástil presente en la sala es un vídeo que se ha instalado mediante vídeo-mapping sobre dicho objeto. Este vídeo constituye el eje central de la obra, pues le confiere una temporalidad a la pieza y la hace visible.

² Nos referimos a LAAS como un *site-specific* dado que las vídeo-proyecciones han sido compuestas atendiendo al horario de apertura y cierre de la sala de exposiciones Santa Inés. Este lapso de 180 minutos determina el ritmo del vídeo que se proyecta sobre el mástil, por lo que de ser otro (el específico de una sala diferente) modificaría sustancialmente la obra.

Mediante este despliegue planteamos la representación, en clave poética, de un acto ceremonial que no tiene lugar. Es por ello que hacemos uso de los elementos más representativos de un evento inaugural o de clausura como bien podría ser una bandera o una interpretación orquestal. Nuestro acto, sin embargo, ha de ser entendido como un *continuum*, un estadio intermedio en el que podría decirse que la indeterminación del evento se antoja determinante o, dicho de otro modo, la ausencia de acontecimientos supone un acontecimiento en sí mismo.

En este contexto proponemos el estudio del concepto bergsoniano de duración aplicado a la obra de vídeo-instalación. Así, nuestra hipótesis plantea que la imperceptibilidad de cambios que tiene lugar en “LAAS” dificulta la tarea de estructurar la narración por parte del espectador, propiciando la suspensión narrativa, lo que se traduce en el cobro de protagonismo del parámetro temporal que acusa la experiencia subjetiva del mismo en el espacio expositivo. El tiempo, de este modo, adquiere una dimensión temática.

METODOLOGÍA

Habría que determinar, entonces, bajo qué circunstancias tiene lugar esta puesta en valor del tiempo en la narración así como obtener una serie de conceptos de pertinencia para el análisis de la relación entre el espectador y la vídeo-instalación.

Para ello, nuestra metodología de trabajo es híbrida, pues, además de fuentes teóricas, contempla nuestra producción artística como cuerpo de la investigación. Así nos centramos, como decíamos, en el concepto de duración de Henri Bergson y en las lecturas que del mismo encontramos en Gemma Muñoz-Alonso o Mieke Bal, siendo esta última de especial relevancia por su aplicación al campo de la vídeo-instalación en “The Clock” (2010) de Christian Marclay. Pero también nos referimos a otras obras con las que “The Clock” guarda cierta relación, como “Ein tag in 7 minuten und 23 sekunden” (2006) de Alicja Kwade. Con todo, establecemos un diálogo entre “LAAS”, otras obras artísticas y fuentes bibliográficas para comparar distintas perspectivas desde las que abordar el tiempo.

DESARROLLO

Las piezas propuestas tienen en común, además del audiovisual como medio, el tiempo como protagonista, concretamente el tiempo del reloj, que visualmente es su elemento central. En “LAAS” también encontramos un reloj, aunque carece de números. Podríamos decir que el evento lumínico que tiene lugar sobre la superficie troncocónica se asemeja a una suerte de reloj de sol. De hecho el origen de la vídeo-instalación se encuentra en la obra fotográfica que lleva el mismo título (Figura 2), la cuál registra un instante del proceso de ensombrecimiento de un mástil sin bandera al atardecer. Entonces, el movimiento de la luz que los dos proyectores de vídeo imprimen sobre el mástil en la sala de exposiciones Santa Inés bien funciona como un reloj (sabemos que la sala expositiva abre al público a las 18:00 h. cada día y que solo pasados 90 minutos, a las 19.30 h., el asta se encuentra completamente iluminada para oscurecerse a continuación). Lo que en términos generales diferencia nuestra obra de las otras propuestas es la referencia y la percepción, aunque todas ellas dialogan con estos principios. Por referencia hemos de entender la equivalencia entre el tiempo que se representa en las obras y el tiempo real, el que marca nuestro reloj. Con la percepción nos referimos a la posibilidad que el espectador encuentra para discernir un segundo, un minuto o una hora de la anterior. La posibilidad, en definitiva, de percibir cambios, que es como Mieke Bal ha definido los acontecimientos que estructuran la narración. Bajo estas premisas, dos conceptos requieren de nuestra consideración para el análisis de la presente vídeo-instalación: duración y acontecimiento.



Figura 2. “LOOPS AT A SPOOL”, Javier Artero, 2017. Fotografía de los autores.

En “Ensayo sobre los datos inmediatos de la conciencia” Henri Bergson (1927) define la duración pura como:

La forma que toma la sucesión de nuestros estados de conciencia cuando nuestro yo se deja vivir, cuando se abstiene de establecer una separación entre el estado presente y los estados anteriores. (p. 77)

Bergson diferencia así la duración pura, “sin mezclas”, de otra en la que interviene la idea de espacio. Parámetro, el espacial, que el filósofo trata de oponer constantemente con la duración. La duración, entonces, es sucesión, y la crítica al tiempo de los relojes es que es homogéneo, lo «dividen en parcelas iguales» (Bergson 1927, 81). La duración, sin embargo, es heterogénea.

Recurramos al ejemplo del péndulo acerca del concepto de duración en Bergson (1927):

Cuando sigo con los ojos, en la esfera de un reloj, el movimiento de la aguja que corresponde a las oscilaciones del péndulo, no mido duración, como parece creerse; me limito a contar simultaneidades [...]. Fuera de mí, en el espacio, no hay nunca más que una única posición de la aguja y del péndulo, pues de las posiciones pasadas no queda nada. Dentro de mí se realiza un proceso de organización o de penetración mutua de los hechos de la conciencia, que constituye la duración verdadera. (p. 81)

La duración, por lo tanto, ha de ser entendida como el resultado de una labor selectiva realizada por nuestra conciencia que tiene lugar en el plano subjetivo de la percepción. De hecho Bergson rechaza todo proceso de comprensión del tiempo como algo objetivo, externo a la conciencia, pues implica su espacialización al traducirse al número. Como indica Gemma Muñoz-Alonso (1996), «la multiplicidad de la duración pura y de los estados de conciencia es una multiplicidad cualitativa» (p. 296), no cuantitativa como se sugiere al contar las oscilaciones del péndulo. Para Gemma Muñoz-Alonso (1996), «no podemos confundir la sucesión contada con la sucesión vivida» (p. 297), lo que denota el carácter experiencial de la duración. De este modo, no hay una sino múltiples duraciones en función de la realidad del sujeto. En este sentido Mieke Bal (2018) propone el concepto de heterocronía, que justifica en la comprensión de un «tiempo que no es homogéneo en nuestra experiencia. Debido a que funcionamos muy a menudo en modo multitarea, también nos encontramos multi-temporalizados» (p. 10). La narratóloga propone como ejemplo básico la diferencia en la percepción del tiempo que pueden experimentar varias personas en una misma cola en el supermercado. Así, entiende que a un ama de casa con tareas pendientes la espera le parecerá más larga que al resto. Se nos presenta de nuevo el factor experiencial que no puede ser medido por el reloj. Todo ello nos indica, como a Mieke Bal, que la comprensión de las imágenes pasa por una consideración de las ideas expuestas. Por lo tanto, ante un mismo momento (el que tiene lugar en la cola del supermercado) podemos anotar diversas duraciones que vienen determinadas por la experiencia de cada sujeto.

Si nos trasladamos al terreno del audiovisual, podríamos decir que ante una misma imagen habremos de comprender múltiples duraciones, una heterocronía. Pero si además incluimos en esta consideración el espacio propio de la vídeo-instalación las implicaciones entre la obra y el parámetro temporal se multiplican. Según Mieke Ba (2018), la aproximación a la obra que sugiere la vídeo-instalación «permite reflexionar y, a continuación, desarrollar estrategias para la lucha contra la tiranía del reloj» (p. 11). Esto es así, entre otras razones, por la libertad que posee el espectador para deambular por el espacio que comparte con la obra, como veremos a continuación con “LAAS”. Para Roland Barthes (1986), «existe otro modo de ir al cine; es ir al cine dejándose fascinar dos veces, por la imagen y por el entorno de ésta» (p. 354). Poco dista, la doble fascinación barthiana, de la aproximación a la vídeo-instalación que aquí esbozamos, donde los espectadores «suspenden su prisa y sus sospechas» (Bal, 2018, p. 19). La suspensión, no solo del espectador sino de la narración, será entonces el marco de acción de la duración bergsoniana.

Hemos de decir que la teorización de Bal con la que trabajamos se origina a partir de la obra “The Clock”, de Christian Marclay, y en concreto por el desconcierto ante el análisis que de la misma hace Margot Bouman en su artículo “On Sampled Time and Intermedial Space: Postproduction, Video Installation and Christian Marclay’s The Clock” (2014), pues en este no se menciona la duración bergsoniana. Y lo cierto es que, como indica Mieke Bal, no se aborda al filósofo francés porque la obra de Christian Marclay se enfrenta a la duración bergsoniana.

En “The Clock” se compilan infinidad de imágenes de relojes extraídas del cine y ensambladas en un nuevo montaje de Christian Marclay. La aparente incongruencia entre la diversidad de filmes se ve atenuada porque en esta sucesión de imágenes hay un hilo conductor, los relojes que se muestran marcan horas correlativas. La obra tiene una duración total de 24 horas, pero este dato no es lo más significativo, sino el hecho de que la hora que muestran los relojes de los filmes se corresponde con la hora de nuestro reloj. Como sostiene Mieke Bal, lo que revela la obra es «la dominación inflexible e implacable del reloj» (Bal, 2018, p. 9). Como plantea la narratóloga, se produce un conflicto entre la experiencia cinematográfica, a la que se vincula la duración por la flexibilidad temporal que genera la ilusión fílmica, y la constante llamada al tiempo del reloj por su presencia en la imagen y coordinación con nuestra cotidianidad. Además, “The Clock” no se presenta como una proyección a secas, es una instalación, compuesta por butacas, que cuenta con toda la estética de un cine convencional. La obra, en efecto, se antoja paradójica. Digamos que el pacto ficcional que normalmente establecemos al ver una película es cuestionado cada vez que este espectador mira su reloj. En el extremo opuesto se encuentra el vídeo “Ein tag in 7 minuten und 23 sekunden” de Alicja Kwade, que, también a través del montaje de diferentes filmes cinematográficos, conecta fragmentos de imágenes de relojes que describen un día completo con una duración de metraje de 7 minutos y 23 segundos en total. Sí podemos hablar en este caso de pacto ficcional. Aceptamos la ilusión temporal que nos ofrece el montaje al ver pasar las horas de los relojes ficticios como segundos.

“LAAS” dialoga con la problemática planteada por las obras anteriores pero cambia las figuras y el tablero. Como ya explicamos, el movimiento de las proyecciones de luz sobre el mástil está sincronizado con el horario de la sala, pero el espectador que acude a la sala no tiene por qué saberlo ni su presencia en la misma está condicionada por el espacio del mismo modo que lo está en el cine. El visitante no ha de entrar o salir de la sala a una hora determinada como tampoco se le insta a permanecer sentado en una butaca. Su actitud, así, tiene más que ver con el *flâneur* baudeleriano que con el espectador del cine. No obstante, el cruce con la disciplina cinematográfica lo encontramos, por ejemplo, en la documentación fotográfica (Figura 3) presente en el catálogo de la muestra que se ofrece antes de entrar a la sala. En dicho catálogo se recoge una serie de 18 fotografías realizadas desde un mismo ángulo durante las 3 horas del evento lumínico que, a doble página, permiten ser abarcadas en su completitud. De este modo se traslada el tiempo al espacio de la página, el fenómeno, a la inversa, que posibilita el celuloide donde se recogen las tiras de fotogramas que posteriormente se proyectan para generar ilusión de movimiento.

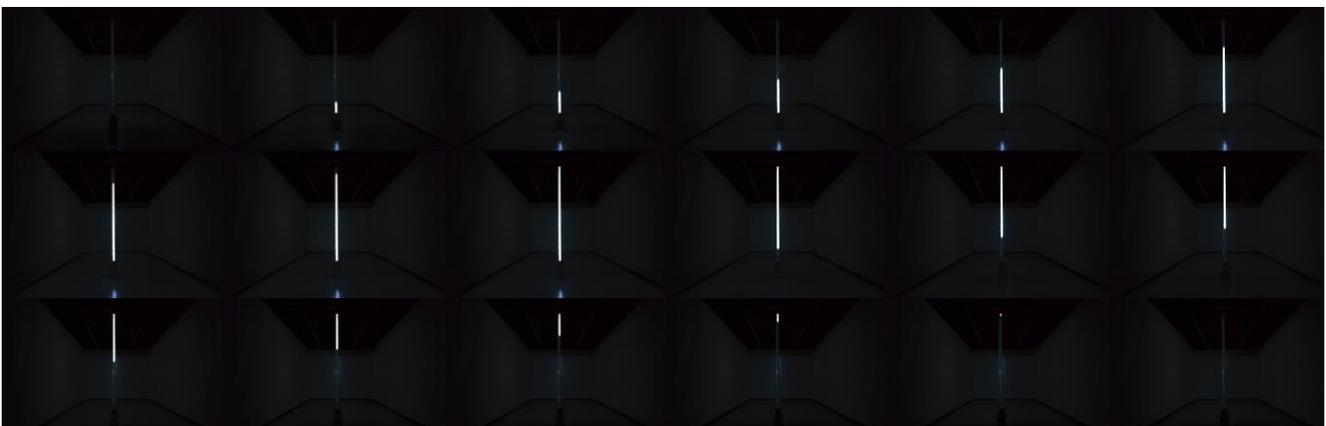


Figura 3. Documentación gráfica de “LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación”, Javier Artero, 2017. (Fuente Javier Artero (2017). LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación. Sevilla: Ed. Junta de Andalucía)

Pero, como decíamos, en la vídeo-instalación en cuestión no se nos recuerda constantemente la implacabilidad del flujo temporal con lo explícito de las esferas y las agujas o los números, pues lo que la obra plantea es una densificación de dicho flujo mediante la - aparente- suspensión de acontecimientos. Si “The Clock” se enfrenta a la duración bergsoniana, nuestra vídeo-instalación vive de ella. Cuando Gemma Muñoz-Alonso se refiere al concepto de Bergson como multiplicidad cualitativa lo que expresa, si lo llevamos al terreno de la vídeo-instalación, es que un segundo de nuestra contemplación de la obra difiere del anterior y del que le sucede, a pesar de que no ocurra nada ante nosotros.

En esta tesitura procede reconsiderar la idea de cambio, el concepto de acontecimiento, según el cuál se estructuran las narraciones. Nos servimos de la definición que ofrece Mieke Bal en “Teoría de la narrativa” (1990) a modo de desplazamiento del concepto, del relato literario a la vídeo-instalación:

Se ha definido a los acontecimientos como procesos. Un proceso es un cambio, una evolución, y presupone, por tanto, una sucesión en el tiempo o una cronología. Los acontecimientos ocurren durante un cierto periodo de tiempo y se suceden en un cierto orden. (p. 45)

Si tomamos al pie de la letra la definición anterior podremos detectar infinidad de cambios en “LAAS”. Basta con dirigirnos a la documentación fotográfica del catálogo que ya hemos comentado. Tiene lugar, indudablemente, un proceso y una evolución que se ordena en el tiempo, por emplear los términos de la narratología. El problema es que, por la lentitud de dicho proceso, ni siquiera los proyectores de vídeo interpretan cambios en la señal que proyectan. Durante el montaje, una de las complicaciones técnicas de la vídeo-instalación resultó del denominado “modo ahorro de energía”, presente en casi todos los modelos de proyectores de vídeo, por el que dichos aparatos entran en estado de reposo y atenúan su luminosidad cuando la señal que reciben del reproductor al que están conectados se encuentra en pausa o, como en nuestro caso, se interpreta como pausada fruto de su extrema lentitud. Lo que la anécdota parece revelar es que el acontecimiento como tal debe contemplarse de manera más flexible o, directamente, desde otras perspectivas. Para ello proponemos dos aproximaciones al concepto que se encuentran interconectadas, ambas desde el plano de la percepción vinculada al concepto de duración bergsoniana, donde subyace el «movimiento inherente en el acto de percepción que deja como resultado las imágenes» (Bal, 2018, p. 14). En primer lugar, si consideramos, con base en Henri Bergson, que la percepción es una selección que el sujeto hace del espacio y del tiempo para obtener una imagen, lo que Mieke Bal denomina *image acts* (Bal, 2018) (actuaciones de la imagen), el acontecimiento pasa a ser contemplado en el proceso interno, perceptivo, de obtención de la imagen. En segundo lugar, rescatamos un término asociado a lo pictórico como es el contraste, a través del que cabe vehicular, a modo de estructura narrativa, el proceso que acontece en la vídeo-instalación. A diferencia de cómo se nos presenta el contraste en la pintura, donde podemos diferenciar las intensidades lumínicas en un único plano, en “LAAS” el término viene a ejecutarse mediante su despliegue en el tiempo, que hace imposible su comprensión sino es mediante la memoria, como vemos en el ejemplo del péndulo anteriormente expuesto. Y no contrastamos ni contamos simultaneidades, precisamente, sino estados del evento lumínico, cada uno diferente al anterior y al que le sucede, que tienen lugar sobre la superficie troncocónica.

CONCLUSIONES

En definitiva, comprobamos que la suspensión narrativa, fruto de una vídeo-instalación que juega con los límites de la percepción de la imagen en movimiento, confiere al parámetro temporal una dimensión temática. La experiencia subjetiva del tiempo en el espacio nos inclina hacia una concepción bergsoniana del mismo, por contraste, como hemos visto, con los ritmos del reloj presentes en obras como “The Clock”. En el plano narrativo, tales planteamientos nos llevan a la flexibilización del concepto de acontecimiento, que pasa a ser contemplado más como un acto selectivo de nuestra percepción que como parte del relato.

FUENTES REFERENCIALES

Artero, J. (2017). LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación [Vídeo-instalación].

Artero, J. (2017). *LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación*. Sevilla: Junta de Andalucía.

Bal, M. (2018). El tiempo que se toma. *CONTRANARRATIVAS: Temporalidades reconstruidas y espacialidades desbordadas*, 0, 8-20.

Bal, M. (2011). Heterochrony in the Act: The Migratory Politics of Time. *Art and Visibility in Migratory Culture: Conflict, Resistance, and Agency*, 23, 211-238

Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa: Una introducción a la narratología* (3ª ed). Madrid: Ediciones Cátedra.

- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- Bergson, H. (1927). *Ensayo sobre los datos inmediatos de la conciencia* (1ª ed.). Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Kwade, A. (2006). Ein tag in 7 minuten und 23 sekunden [Vídeo].
- Kwade, A. (2012). *MATERIA PRIMA*. Berlín: DISTANZ.
- Marclay, C. (2010). The Clock [Vídeo-instalación].
- Muñoz-Alonso, G. (1996) El concepto de duración: la duración como fundamento de la realidad y del sujeto. *Revista General de Información y Documentación*, 6 (1), 292-311.

Artime Pinilla, Joaquín.

**Doctorando en Arte: Investigación y Producción, Becario FPI, Universitat Politècnica de València,
Departamento de Escultura, Laboratorio de Creaciones Intermedia.**

Referentes invertidos: intervención artística, teoría queer y literatura

Referentes invertidos: art intervention, queer theory and literature

TIPO DE TRABAJO: comunicación.

PALABRAS CLAVE

Intervención artística, biblioteca, arte, literature, queer, gay.

KEY WORDS

Art intervention, library, art, literature, queer, gay.

RESUMEN

Este artículo es un análisis del trabajo teórico y creativo que da como resultado la intervención artística *Referentes invertidos*. Inaugurada el 26 de abril de 2018 como una obra más de la exposición colectiva *Biblioteca en paral·lel*, proyecto ganador de un PAC (Propuesta de Acción Cultural), una ayuda que concede el Àrea d'Activitats Culturals de la Universitat Politècnica de València.

Este *site specific* se insertó en el edificio de la Biblioteca Central de la Universitat Politècnica de València. En sus cristaleras se escribió con rotulador de tiza en grandes dimensiones los apellidos de tres escritores que, en habla española, catalana e inglesa, reivindicaron activamente su condición de hombres gays, visibilizando y estableciendo otros imaginarios sobre las relaciones afectivas, amorosas y sexuales.

Cada uno de los apellidos –Burroughs, Moix y Lemebel– se construyó con los títulos de las obras literarias que sus autores dejaron como legado. Se escribieron con un color secundario y al revés, para aludir al insulto “invertido”, reclamar la procedencia de unos escritores que han creado desde el margen, perteneciendo a una minoría, y así poner en valor su producción literaria, su importancia histórica y sus aportaciones al mundo de las letras.

Con la elección de estos autores, el empleo de conceptos como la apropiación, la metodología artística usada, la escritura a mano y el color, se genera un espacio que vincula arte y literatura, así como visibiliza escritores clave en la producción de relatos propios al mundo queer.

ABSTRACT

This article is an analysis of the theoretical and creative work which resulted in the artistic intervention *Referentes invertidos* (Inverted Referents) inaugurated on 26th April 2018 as one of the works of the collective exhibition *Biblioteca en paral·lel* (Parallel Library), a winning project of a PAC (Propuesta de Acción Cultural / Cultural Action Proposal), a financial help conceded by the Àrea d'Activitats Culturals de la Universitat Politècnica de València (Area of Cultural Activities of the University of Valencia).

This specific site was located in the building of the Central Library of the Polytechnic University of Valencia. On its windows using a chalk marker were written in letters of large dimensions the surnames of three writers who, in Spanish, Catalan and English, actively re-vindicated their condition of being gay men, highlighting and establishing other imaginaries about sentimental, amorous and sexual relations.

Each one of the surnames –Burroughs, Moix and Lemebel– was produced with the titles of the literary works that their authors left as a legacy. The names were written in a secondary colour and back to front to allude to the insult “invertido” (in Spanish “invertido” / “inverted” can be used as an insulting reference to a male homosexual)_and to highlight the origin of some writers who have created from the sidelines, belonging to a minority, and in this way place value on their literary production, their historic importance and their contributions to the world of the arts.

The choice of these authors, the use of concepts such as appropriation, the artistic methodology used, the handwriting and the colour creates a space that links art and literature, as it does create awareness of writers, the key in the production of stories peculiar to the queer world.

INTRODUCCIÓN

El 26 de abril de 2018 se inaugura en la Biblioteca Central de la Universitat Politècnica de València la exposición colectiva *Biblioteca en paral·lel*, un proyecto que cuenta con una de las ayudas a las Propuestas de Acción Cultural que ofrece el Àrea d'Activitats Culturals de la misma universidad.

Esta muestra consiste en una serie de intervenciones artísticas en el edificio de la Biblioteca Central¹ de dicha universidad, ocupando espacios que no están ideados para exponer arte. Se concibe como una actividad más dentro de la semana del Día del Libro. Profesoras/es, doctorandas/os y alumnas/os de la Facultad de Bellas Artes realizan obras inéditas y *ex profeso* que inciden en posibles relaciones entre el libro, las letras y las artes visuales. Joaquín Artime, Pilar Crespo, Salomé Cuesta, Mar Juan, Sara Vilar, Pepe Romero y Rafa Rodríguez producen seis obras, de diferentes disciplinas y técnicas², para crear un nuevo contexto que invita al espectador a otros ritmos y actitudes, a otras formas de entender el acto expositivo, de ocupar el espacio. Y acercan el trabajo que se desarrolla en la facultad a toda la comunidad universitaria.

En este marco, surge *Referentes invertidos*, un *site specific* realizado en las cristaleras de la sala de principal de la biblioteca. Con letras mayúsculas se confecciona los apellidos de tres escritores que, en distintas lenguas, español, catalán e inglés, visibilizaron su condición de hombres gays, reivindicando y asentando otros tipos de imaginarios sobre las relaciones afectivas, amorosas y sexuales que mantienen hombres con hombres.

Este artículo es un análisis del trabajo teórico y creativo que trata la elección de estos autores, el empleo de conceptos como la apropiación, la metodología artística usada, la escritura a mano y el color. Con todos ellos se compone un espacio que vincula arte y literatura, así como visibiliza escritores clave en la producción de relatos propios del mundo *queer*.

DESARROLLO

1. Antecedentes: *Letanías*. Y de cómo darle continuidad a *MARICÓN*

Ante la oportunidad de crear una intervención en la biblioteca, tenemos claro que queremos darle continuidad a *Letanías*, un proyecto que desarrollamos desde 2013 y que a lo largo de los años ha evolucionado. En esta serie el centro de nuestro interés recae en el lenguaje y sus problemáticas al comunicarnos. Plásticamente producimos una escritura a mano con letras mayúsculas, sin espacios y sin signos de puntuación. Sobre una misma superficie repetimos una frase una y otra vez. Como muchas de las superficies que intervenimos suelen ser de cristal, dependiendo de la posición del espectador, éste puede leerlas al derecho o al revés, aunque están construidas para que en el primer encuentro el texto se presente con una lectura hacia atrás.

¹ Hemos de tener en cuenta que este espacio se destina principalmente a la consulta, el préstamo, el archivo y la conservación de material bibliográfico y la divulgación del conocimiento académico. La biblioteca de cualquier universidad, con la selección de sus fondos, es un retrato del colectivo que la usa.

² Entre las que se encuentran una performance, tres intervenciones, una instalación y una obra de net-art.



Figura 1A y 1B. Joaquín Artime, *Ábreme las puertas* (2015). Intervención en el Hall de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos. Universitat Politècnica de València. Rotulador permanente sobre cristal.

En los últimos años hemos construidos grandes letreros con esta metodología de trabajo. Es el caso de *MARICÓN* (2017). Cuando se nos invita a elaborar una intervención en Cocentaina (Alicante) con motivo de la celebración del orgullo de la localidad, nos vino a la mente Carmelo Gabaldón y su intervención *#SOYMARICÓN*³ (2017). Cuando esta obra suscita polémica⁴, para nosotros subraya la urgencia de activar muchas más propuestas que incluyesen el término como empoderamiento y grito de guerra. Apropiarse de este insulto para arrebatarle su capacidad hiriente y visibilizar el término, ya que la palabra “gay” ha dejado de representar a un colectivo agraviado por la homonorma⁵.



Figura 2. Carmelo Gabaldón, *#SOYMARICÓN* (2017). Intervención en el espacio público. Universitat Politècnica de València. Vinilo acrílico adhesivo y luz. 330 x 550 cm.

Compartiendo esta lucha, abordamos una de las primeras piezas que deja clara nuestra condición sexual. En la fachada acristalada del Centre Cultural El Teular construimos la palabra “maricón” en mayúsculas. Rellenamos las letras escribiendo en su interior palabras que nombran distintas tribus gays: *twinks, nutrias, osos, pups, leathers, daddies, cachorros, locas, bakalas, lobos, chasers* y un largo etcétera⁶. Nos preguntamos cuáles los criterios de clasificación y si éstos son necesarios. Concluimos que quizás responden a una

³ En el 3 Festival Internacional de Cortometrajes y Arte sobre Enfermedades (2017) Carmelo Gabaldón es invitado a participar en una sección llamada *Presbicia*, que ese año trataba la homofobia como una enfermedad social (Gabaldón, 2018). Un gran vinilo negro cubre un lucernario que se encuentra a la intemperie, en la Universitat Politècnica de València, en negativo, se puede leer el hashtag #SOYMARICÓN.

⁴ La universidad inicialmente censuró la propuesta. Al filtrarse en prensa lo acaecido, finalmente rectificó, se produjo y exhibió la obra.

⁵ “La homonormatividad sería una normatividad derivada de la hegemonía heterosexual. Se trataría de aquella política homosexual que apoya abiertamente la cultura heterosexual dominante, aceptando su hipótesis y aspirando a ser parte de sus instituciones” (Rivas San Martín, 2018, p. 110).

⁶ En la búsqueda para completar este listado descubrimos que existe una web en la que, introduciendo aspectos físicos, un algoritmo “ayuda” a ubicar a los usuarios gays dentro de una de estas “familias”. Esta página, consultada en junio de 2017, www.studiomoh.com/fun/census/results.php, ya no está operativa. Realizando una nueva búsqueda encontramos un artículo de la revista *Shangay*, “¿A qué tribu perteneces?”, que recoge imágenes de los gráficos a los que nos referimos. En <https://shangay.com/2015/02/11/a-que-tribu-gay-perteneces/> (consultado el 3 de abril de 2019).

desvirtuación machista dentro de un colectivo que sufre plumofobia, donde los hombres se hiper musculan en busca de otros hombres igual de musculados, igual de “masculinos”, igual de “discretos” – como si todos ellos fuesen sinónimos–.

Nuestro *MARICÓN* se inserta en la fachada del Centre Cultural El Teular para ser leído al derecho, mientras las tribus que conforman cada una de las letras están escritas al revés, enunciando de esta manera un divorcio de sentidos, afectos y representatividades.



Figura 3A y 3B. Joaquín Artime, *MARICÓN* (2017). Intervención en el Centre Cultural El Teular, Cocentaina, Alicante. Rotulador amarillo y rosa sobre cristal.

2. Unos pocos apuntes de teoría queer. Los maricones como sujetos abyectos

Beatriz Preciado en *Multitudes queer. Notas para una política de los anormales* (2003) describe la heterosexualidad como un "régimen político, que forma parte de la administración de los cuerpos y de la gestación calculada de la vida, es decir, como parte de la 'biopolítica'" (p. 158). La homosexualidad es una noción medicalizada del S. XIX que define las prácticas sexuales. Este término se abandona a favor de una definición política y estratégica de las indidentidades *queer*.

El origen de la palabra inglesa *queer* se liga al siglo XVIII donde se empleaba para referirse al tramposo, al borracho y a la oveja negra, pero también a todo aquel que no se pudiese reconocer inmediatamente como hombre o mujer. Hoy se sigue usando como sustantivo para llamar al homosexual, como adjetivo para indicar lo torcido, lo raro, lo extraño, lo perverso, y como verbo para señalar aquello que frustra, inquieta, desconcierta. El término implica cierto rechazo. La palabra dejó de ser un instrumento de represión social para convertirse, empleada por el colectivo LGBTI, en un espacio de acción política. *Queer* representa las sexualidades, los afectos y los géneros que traspasan las fronteras de lo aceptado socialmente, aquello que impone el heteropatriarcado desde lo *straight*, lo "recto", relacionándolo con una vida heterosexual, monógama entre personas de la misma edad y clase social. La apropiación del insulto lo resignifica para usurpar los mecanismos de poder que se dirigen al cuerpo, a la vida. Así, las identificaciones negativas como "bolleras" o "maricones", sujetos abyectos que han estado ligados a una concepción del mal, de lo negativo, se convierten en un lugar de producción de identidades de resistencia a la normalización, al punto de vista "universal", a la historia blanca, colonial y hetero.

Para Preciado, "la multitud *queer* no se basa en una identidad natural (hombre/mujer), ni en una definición basada en las prácticas (heterosexuales/homosexuales) sino en una multiplicidad de cuerpos que se alzan contra los regímenes que les construyen como "normales" o "anormales" (Preciado, 2003, p. 164). Sólo cabe tomar la palabra, transformar el discurso imperante, entregarse a la resistencia.

3. Referentes invertidos, la idea y los autores

¿Cómo vincular una intervención en la Biblioteca Central con *MARICÓN*? Por el contexto, el Día del Libro, se nos ocurre reivindicar los nombres de tres autores gays. Estos autores debían reunir una serie de condiciones: I. Ser pioneros en su época y lugar de origen, publicando historias de hombres que mantienen sexo con otros hombres. II. Tener prestigio y calidad literaria. III. Que la biblioteca posea copias de sus obras. IV. Que escribiesen en catalán, castellano e inglés, respondiendo a la diversidad lingüística que se habla en la universidad.

Por cierto, al emprender esta nueva búsqueda, hallamos un test para descubrir si eres activo, pasivo o versátil. Una serie de preguntas que rozan lo absurdo, ligan una respuesta ruda con ser activo, una respuesta sumisa con ser pasivo, y una respuesta indiferente con ser versátil. En https://www.mtmad.es/firstdateslessons/TEST-gay-Activo-Pasivo-Versatil-primera-cita_0_2504775212.html (consultado el 3 de abril de 2019).

Nos decantamos por William S. Burroughs, Pedro Lemebel y Terenci Moix. A continuación, describimos las razones:

3.1 William S. Burroughs. Ser queer antes de la teoría queer⁷

William S. Burroughs (Estados Unidos, 1914-1997) fue un novelista y ensayista. Su obra literaria destaca por una fuerte experimentación con el lenguaje. Nuestro primer contacto con su obra se produjo al leer *El almuerzo desnudo* (1959) a los veinte años. Nos conmocionó su manera de escribir, impenetrable, fragmentada⁸, contundente, con descripciones rotundas, sin filtro. Fue la primera vez que pudimos leer sobre maricas⁹ en una orgía de letras en las que se reiteraba la aparición de vergas y chaperos.

Quizá, el anclaje más evidente de Burroughs con nuestra investigación es la explicitud del título de su segunda novela, *Queer*¹⁰. Burroughs se apropia del insulto¹¹ “queer” para revertirlo. Oliver Harris mantiene en el prólogo que escribe para Anagrama, que lo *queer* no se encuentra en la historia, sino en su modo de escribir, huyendo de un método narrativo heterosexual, subvirtiendo la propia escritura. (En Burroughs, 2018, p. 29). Concluye que no hay libros heterosexuales en la obra de Burroughs, cualquiera de sus libros podría haberse llamado *Queer*.

3.2 Pedro Lemebel, *La loca*

Pedro Lemebel (Santiago de Chile, 1952-2015) fue un escritor y artista que aún géneros¹² artísticos. Adoptó su apellido materno¹³. Quizá una de las primeras acciones que asume en su activismo. Regina Vanesa Cellino ve en ello un gesto de alianza con lo femenino (2015, p. 30), que con el tiempo se presenta bajo forma de lo travesti.

En 1987 forma en Santiago, junto a Francisco Casas, el grupo de performance Las Yeguas del Apocalipsis. En sus acciones ambos se travestían produciendo situaciones en las que reprobaban el régimen militar de la dictadura y su manera de imponerse sobre los cuerpos. Estos intereses se reflejan en su literatura. Lemebel se vale de la crónica, más cercana a la noticia, al manifiesto. Retrata lo que ocurre en los barrios marginales de Santiago. Con un lenguaje barroco e irreverente, se aproxima al cuerpo travestido de La Loca, figura principal de sus crónicas, una travesti que bien podría ser su *alter ego*. Así como su escritura se ornamenta y llena de artificios, se transforma la travesti para que, a través de su exclusión social, sus deseos y sus pasiones, emerja lo diferente como tema y denuncia. Con una función rebelde, retó a la sociedad que lo oprimía, posicionándose en contra de lo heteronormativo, reivindicando lo mestizo, lo indígena, lo proletario y lo gay.

3.3 Terenci Moix, sueños de mariquita

Terenci Moix¹⁴ (Barcelona, 1942-2003) fue un escritor catalán¹⁵ que se centró en lo autobiográfico –incide en la educación que recibió bajo valores religiosos y franquistas, y la homosexualidad–, y en la mitomanía que sentía hacia Egipto y las estrellas de Hollywood¹⁶.

Uno de los motivos por los cuales escogimos a Moix se debe a un factor puramente autorreferencial. Es el primer hombre que conocimos como personaje público abiertamente gay en España. Nuestro recuerdo se retrotrae a nuestra infancia, lo vimos en una de

⁷ Esta es la apropiación de un título de Jorge Aloy (2016).

⁸ Entonces desconocíamos que Burroughs trabajaba con el *cut-up*, una técnica creativa que desestructura el resultado, aunque nos cautivó su fuerza expresiva. El *cut-up* es una técnica literaria que corta un texto –propio o de otro– de forma aleatoria y lo reordena siguiendo esta estructura azarosa para conseguir un nuevo escrito, un nuevo sentido. Burroughs propone una metodología concreta para la obtención de un nuevo texto: cortar una página a lo largo y a lo ancho, reasignarle cuatro números, siguiendo el orden de la lectura. Colocar la parte 1 junto la 4 y la 3 junto a la 2. También anima a hacerlo con fragmentos mucho más pequeños, para volver el mensaje ininteligible sin llegar a cifrar el código (Burroughs, 2013).

⁹ Palabra que usa continuamente.

¹⁰ Inicialmente llamada *Marica* en castellano. Tras el éxito académico del término, la editorial Anagrama decide publicar la novela con el título en inglés (Aloy, 2016, p. 6).

¹¹ Retomar el vocablo que antes había sido usado para agredir y convertirlo en un calificativo positivo, tanto en cuanto se entiende que hay orgullo en él.

¹² Entiéndase el juego de palabras que se establece al emplear la palabra “género” como disciplina, pero también haciendo alusión al desvanecimiento de fronteras entre lo masculino y lo femenino que se da en su obra.

¹³ Su nombre original es Pedro Mardones Lemebel.

¹⁴ Seudónimo. Su nombre original es Ramón Moix Meseguer.

¹⁵ Cabe decir que sólo la mitad de sus libros los escribió en catalán.

¹⁶ Reminiscencias de la importancia de iconos pop en la construcción de una personalidad *queer* también vemos en la obra de Roberta Marrero. En su cómic *El Bebé Verde* (2016), Marrero relata que ante un mundo que se decidía a devorarla por su diferencia, por haber nacido con unos genitales que no se correspondían con el reconocimiento ni la formación de su género, lo que hizo fue esconderse en las vidas de ídolos con los que se reconocía en su rebeldía. Cabe hacer una asociación parecida a la personalidad de Moix, quien en cierto sentido maquillaba la realidad sumergiéndose en el imaginario de esos otros relatos de lustre y fama.

en sus múltiples colaboraciones en programas de televisión, su personalidad no respondía a comportamientos masculinos estandarizados. Al preguntar a nuestra madre por qué aquel señor de la tele actuaba de aquella forma, nos contestó “porque es ‘mariquita’”. Para ella, ser “mariquita”¹⁷ era algo que producía tanto rechazo como risa. Su burla y condena remarcó el acto transgresor de un “mariquita” que defendía ante los demás algo que no aprobaba todo el mundo, ni en la esfera pública ni en la privada.

4. El resultado

La elección de estos autores supone tres acercamientos distintos a la visibilización de lo gay como temática. Buscamos los títulos que conforman sus bibliografías completas y le asignamos a cada uno un color secundario, para señalar la marginalidad de unos argumentos que nunca han estado en primer plano. El naranja para Burroughs, por ser el color de la portada de *El almuerzo desnudo*, la edición de Anagrama que leímos. Para Moix el verde, porque verdes eran las letras del título de la edición del *Arpista ciego* (2002), primer libro suyo que leímos. Y el violeta para Lemebel, por ser el color que se obtiene al combinar rojo y azul, los colores de la bandera de Chile.

En la sala de la segunda planta de la biblioteca construimos los apellidos en mayúsculas, seguidos, sin espacios, poniéndolos al mismo nivel. El orden se debe a un motivo totalmente compositivo, por formas y colores. Primero el naranja, luego el verde y por último el violeta. En cinco jornadas de ocho horas cada una, dibujamos, en primer lugar, los contornos de las letras con cinta de carrocerero, con una altura de 2,37 m cada una. Luego las rellenamos, escribiendo a mano, con rotulador de tiza, los títulos que componen su obra completa. Desde el interior del edificio se tiene una visión perfecta de los nombres, pero están escritos al revés, aludiendo de este modo a lo “invertido” como un insulto del cual apropiarnos, complicándole las cosas al espectador. Desde fuera, las letras se presentan al derecho, sin embargo, las palmeras que se encuentran frente al edificio impiden su correcta lectura.



Figura 4. Proceso de producción de *Referentes invertidos*. Se reserva un espacio y se esboza las letras con cinta de carrocerero.

Figura 5. Escribimos, con rotulador de tiza naranja, los títulos completos de William S. Burroughs en las cristaleras de la Biblioteca Central.

El resultado es una intervención de grandes dimensiones. De día, la luz traspasa el rotulador, y aquellos que se sientan cerca son bañados por la atmósfera que proyecta cada uno de los colores. De noche, la biblioteca se ilumina mientras todo permanece a oscuras en el exterior, vista desde el jardín, la cristalera se convierte en una enorme caja de luz, mostrando, como un luminoso, lo que antes se veía con dificultad.

¹⁷ Nos lo definió como un hombre que desea tener de pareja a otro hombre.

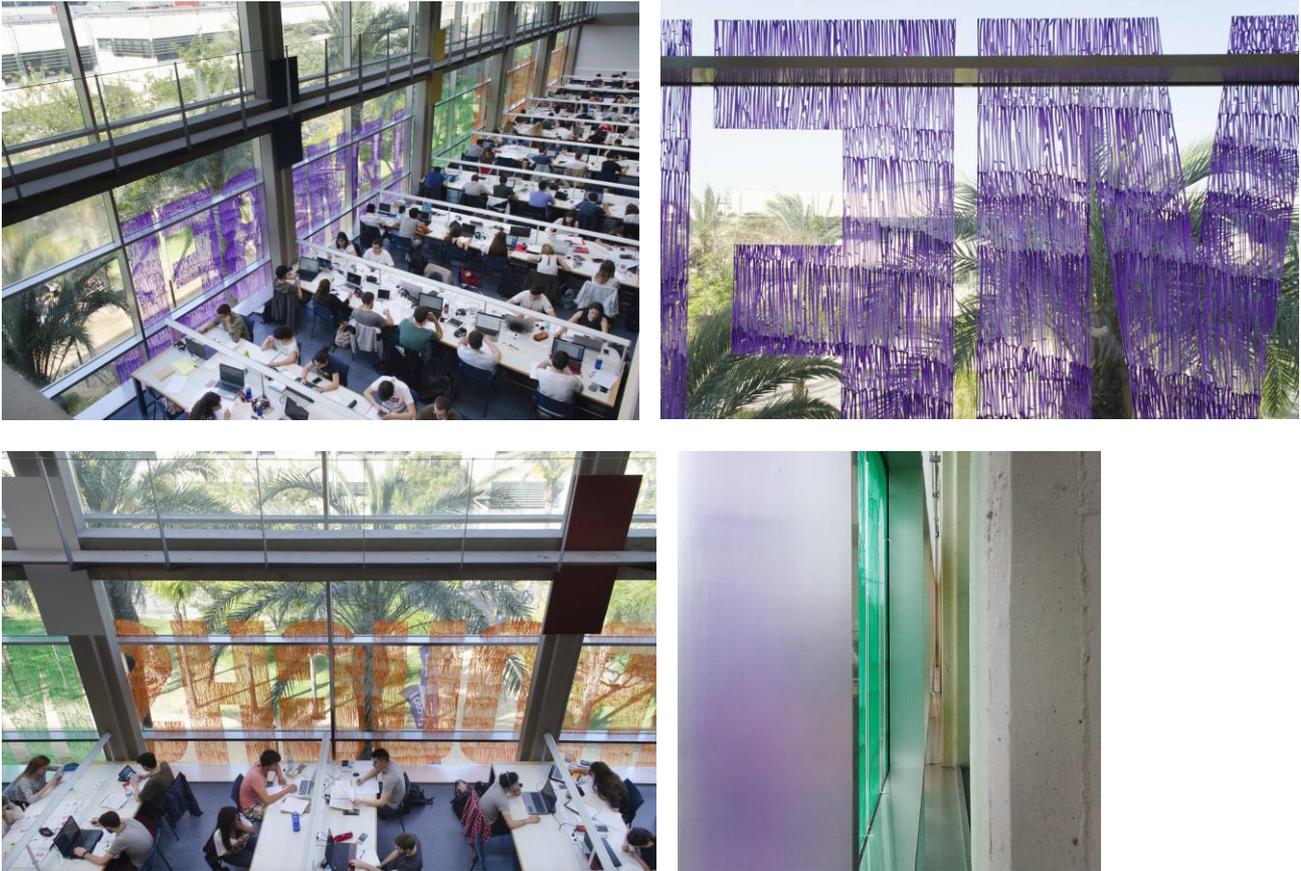


Figura 6A, 6B, 6C y 6D. Joaquín Artime, *Referentes invertidos* (2018). Vista interior de día de la intervención en la Biblioteca Central de la Universitat Politècnica de València. Rotulador naranja, verde y violeta sobre cristal. Los colores se reflejan sobre aquellas superficies que están más cerca.



Figura 7. Joaquín Artime, *Referentes invertidos* (2018). Vista exterior de día de la intervención. Hay que esforzarse para leer las letras pese a que se encuentren al derecho.

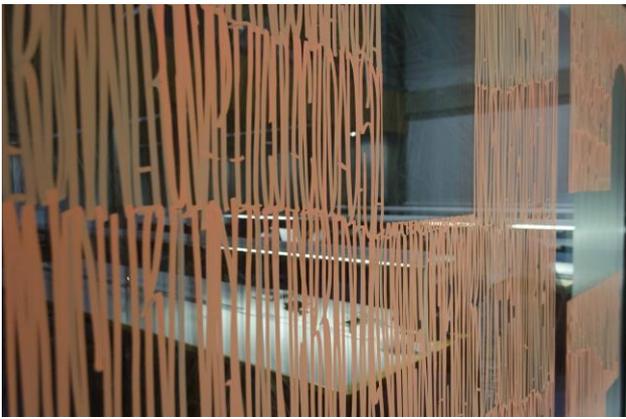
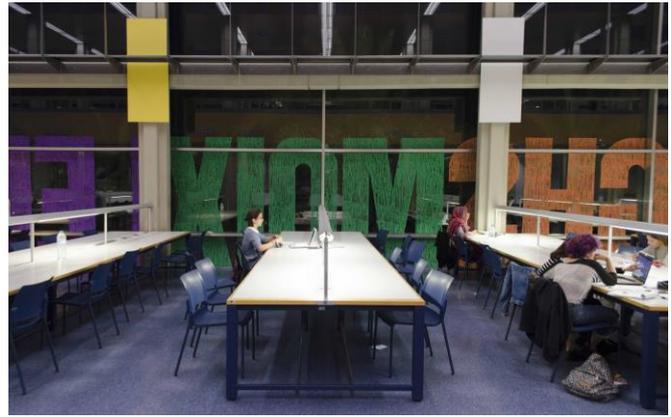


Figura 8A, 8B y 8C. Joaquín Artime, *Referentes invertidos* (2018). Vista interior de noche de la intervención. Los colores se ven más sólidos cuando no son atravesados por la luz solar.

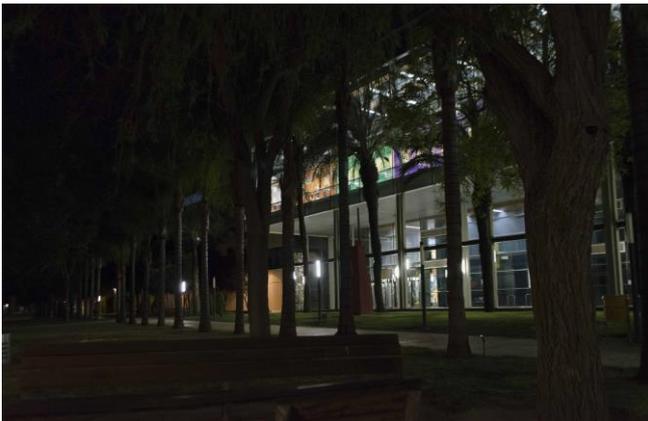


Figura 8A, 8B y 8C. Joaquín Artime, *Referentes invertidos* (2018). Vista exterior de noche de la intervención. La biblioteca se convierte en una gran caja de luz, y en la oscuridad se muestran los nombres.

CONCLUSIONES

Con esta intervención damos continuidad a nuestra serie *letanías*, así como avanzamos en una línea de investigación comenzada en 2017, donde visibilizamos problemáticas *queers* adquiriendo un especial compromiso con lo gay. Vinculamos estos conceptos con el

lenguaje, la palabra como forma plástica, la biblioteca y la literatura para que los nombres de unos autores, cuya importancia queremos reivindicar, se mantengan ininteligibles durante el día y se revelen con claridad por la noche.

Profundizamos en el uso de un espacio no expositivo para desarrollar una obra artística de grandes dimensiones que se relaciona con el mismo y con nuestros intereses. Después de tres meses de exposición, la dirección de la biblioteca decide no retirar la intervención. Sus características formales logran que la pieza se integre perfectamente con la arquitectura y la finalidad del edificio.

En definitiva, *Referentes invertidos* ofrece un lugar único a unos escritores que han creado desde el margen, perteneciendo a una minoría sexual. Con ello, se pone en valor y en común su producción literaria, su importancia histórica y sus aportaciones al mundo de las letras y al mundo *queer*.

FUENTES REFERENCIALES

Aloy, J. (2016). *Queer* de William S. B. *Ser queer antes de la teoría queer*. *Álabe*, 14, 1-8. <https://10.15645/Alabe2016.14.1>

Burroughs, W. S. (2013). *La revolución electrónica*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora.

Burroughs, W. S. (2018). *Queer*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.

Cellino, R. V. (2015). *Performance: travestismos y política en las crónicas de Pedro Lemebel*. *Catedral Tomada Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, 3 (4).

Gabaldón, C. (2018). *Sujeto maricón. Aproximación desde la práctica artística a la construcción de un nuevo paradigma identitario* (Trabajo Final de Máster). Universitat Politècnica de València, Valencia, España.

Marrero, R. (2016). *El bebé verde: infancia, transexualidad y héroes del pop*. Madrid, España: Lunwerg.

Preciado, B. (2003). *Multitudes queer. Notas para una política de los "anormales"*. *Revista Multitudes*, (12), 157-66.

Rivas San Martín, F. (2018). *Geolocalizar el cruising. Notas sobre Grindr y otras tecnologías del sexo gay. Multitud Marica. Activaciones de archivos sexo-disidentes en América Latina*. Santiago de Chile, Chile: Museo de la Solidaridad Salvador Allende.

Astorkia Matamala, Jugatx.

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea. Departamento de Arte y Tecnología.

Proyecto Antítesis. Una investigación artística sobre materialización de la luz a través de procesos de negación de la imagen

Antithesis project. An artistic research about materialization of the light through denial of the image processes

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Negación de la imagen, investigación en arte, luz, procesos fotográficos.

KEY WORDS

Denial of the image, art research, light, photographic processes.

RESUMEN

El proyecto Antítesis propone una investigación basada en procesos y metodologías de arte. A través de lo teórico-práctico, trata de hacer una reflexión sobre el propio medio y la materialización de la luz desde lo post-fotográfico. En el propio acto, la antítesis de mostrar lo oculto y ocultar lo visible son ejes principales y aluden a procesos experimentales vinculados a material fotosensible, entre otros.

En este ámbito, donde se nos muestra y a la vez se nos oculta, se activan líneas invisibles de pensamiento con respecto a lo que no vemos pero está latente. En esta tendencia a lo invisible, se trabaja mediante lo que podríamos denominar procedimiento siniestro, como lugar de emergencia de lo Real, siendo la manera más eficaz de llevarnos lo más cerca posible de la esencia de la imagen y conseguir mostrar lo *antivisual*.

Esta investigación de “resistencia” se forma como una oposición a la propia totalidad de lo visible, especialmente a la hegemonía del ocularcentrismo expandido. Desde el hacer, tiene en cuenta aspectos clave como la percepción, la temporalidad, el medio y la luz. Su materialización forma parte del proceso de reflexión, volviéndose apariencia de las cosas, alterando la misma idea de realidad y de realismo, porque hay más de lo que se ve y en lo que se ve no está todo lo que hay.

ABSTRACT

Antithesis project introduces a theoretical-practical research based on artistic processes and methodologies. It aims to a reflection about materialization of light from the post-photographic and the photography itself. The antithesis of showing what is hidden and hiding the visible are the main axis of this practice that allude to experimental processes linked to photosensitive material, among others.

In this context, where things are both shown and hidden at the same time, invisible lines of thought are activated with respect to what we don't see but is latent. In this tendency to the invisible, we work with a procedure that can be called sinister, as a place of emergence of the Real, being the most effective way to get us closer to the essence of the image and reveal the *anti-visual*.

This investigation operates as an opposition to visibility, especially to the hegemony of expanded ocularcentrism. From the praxis, important aspects are taken into account, such as perception, temporality, the medium and light. Materializations are part of the reflection, evidences become appearance and turn over the concepts of reality and realism, because there is more than what is seen and what is seen is not all there is.

INTRODUCCIÓN

La desvinculación entre la realidad y su imagen mediante una técnica a priori creada expresamente para representar la realidad es el planteamiento en el que se sitúa este trabajo. La investigación en curso se basa en dar respuesta a algunas preguntas que han ido surgiendo (y seguirán surgiendo) con respecto a esas estrategias y metodologías en el proceso de trabajo. A través de la perversión de los parámetros para la reproducción objetiva de la realidad, de los procesos de interferencia y antivisión y las diferentes estrategias de negación de la imagen, se plantea un trabajo cuyo objetivo es doble:

- Analizar la antítesis entre mostrar lo que no se ve y ocultar lo visible
- Experimentar la posible ampliación de los límites temporales y parámetros de la fotografía

Antítesis recoge el constante replanteamiento de las imágenes (y no sólo imágenes) que nos rodean. Una revisión de las poéticas del no-ver como las propuestas por el escritor Galder Reguera en su ensayo sobre la obra velada, el cual basa sus argumentos en proponer una selección de obras artísticas que necesitan la palabra para ser comprendidas desde su fisicidad, debido a que una dimensión de ellas ha sido ocultada. También, desde un punto de vista más clasificatorio, Miguel Ángel Hernández Navarro plantea en *La so(m)bra de lo Real* (2006) este tipo de cuestiones. Nos habla de los modos y estrategias antivisuales (término acuñado por Rosalind Krauss en el artículo *Antivision* de 1986) en los que el arte contemporáneo niega la visión, con la intención de anular el placer de la mirada a través de la eliminación de lo visible. También el autor W.T.J. Mitchell afirma que “el objeto de la cultura visual no se agota en lo visible, sino que se extiende a la ceguera, lo invisible, lo oculto, lo imposible de ver y lo desapercibido” (Mitchell, 2003, p.25).

En esta tendencia a lo invisible, hacia aquello que no puede ser mostrado, en ese rechazo a la visión, Walter Benjamin introduce el término de inconsciente óptico, que hace referencia a una visión rota desde dentro, a una antivisión, “donde lo informe y lo sublime se tocan como formas de negación” (Hernández-Navarro, 2006, p.102). Hace ver que hay algo que puede concebirse y no puede ni verse ni hacerse visible. En las estrategias antivisuales, se trabaja mediante lo que podríamos denominar “procedimiento siniestro” (Hernández-Navarro, 2006), como lugar de emergencia de lo Real, siendo la manera más eficaz de llevarnos lo más cerca posible de la “cosa” y conseguir, como el punctum de Barthes, punzarnos, tambalearnos.

Existe un punto en común, un interés que traspasa lo visible, lo no percibido, lo apenas perceptible: lo escondido, el velo, lo inmaterial, lo desaparecido... Esto es lo que Derrida plantea como “visible in-visible, aquello que, sin estar a la vista, permanece siempre, no obstante, en el orden de la visibilidad, constitutivamente visible” (Derrida, 2006, p.88). En esta reclamación de lo no obvio, el proceso de interpretación de la obra va más allá de lo evidente.

Independientemente de todo estilo, discurso y movimiento, y de manera más profunda que la apariencia formal, esta línea afecta a gran parte del arte moderno y contemporáneo. Un proceso centrado más en la negación de la percepción que en ésta misma.

PROCESO EN PROCESO

Uno de los elementos básicos para la creación de imagen es la luz. En ella está el origen de la creación, es la esencia del arte y muy especialmente de la fotografía. Esta se crea a partir de ella dándole cuerpo y presencia física a la propia luz.

Definir qué es la luz es complicado ya que el campo va a determinar la respuesta. Antes del punto de vista científico, tanto en religión como en filosofía ya se tenía respuesta a esta pregunta. En el siglo XIX la mayoría de físicos la imaginaban como la vibración de una materia etérea; en cambio en el campo artístico tiene otra función más específica.

El hecho de querer materializar la luz de alguna manera, querer visibilizarla, captarla, retenerla... plantea una línea en la que ya en el arte se lleva trabajando durante mucho tiempo. Empeñados en ver, forzamos cada instrumento y cada músculo intelectual para escudriñar la naturaleza de una cosa invisible y cotidiana, la luz. Sea lo que sea, no es tangible, no es visible. Pero aun así es necesaria para ver y debería sernos útil para ser conscientes de qué y cómo vemos. Nuestro entorno está formado por cientos de imágenes que si fueran miradas del mismo modo crearían un desinterés general. Es por eso que la visión no es nada sin mirada consciente y reflexiva.

“En toda fotografía, la imagen retenida no solo da a ver lo que se ve en lo invisible, sino que también muestra lo que se quiere ver, lo que se sabe ver y aquello que se ve sin saber y sin querer” (Schnaith, 2011). Pero también es algo obvio que el ojo y la cámara no ven la misma imagen. Por tanto el material temático de la fotografía, no es lo visible sino, más bien, lo fotográficamente visible.

1. Algo que ver:

El proyecto Antítesis comienza en 2017 como respuesta a preguntas y dudas sobre la materialización invisible y forma de la luz y el propio medio fotográfico. Buscando estrategias de negación, es decir, aquellos procesos y modos de hacer y de pensar que anulan todo lo visible e identificable para que, desde lo antivisual, lleguemos a la esencia de la imagen. Llegar a ver la materia que nos hace ver.

Este trabajo empieza su práctica desde materiales translúcidos, donde las difracciones que ocurren a través de la proyección de la luz crean un espacio visual e intangible, sirviendo después estas proyecciones para llegar a ver esa luz que tanto se busca (Figura 1). El objetivo no es más que captarla mediante diferentes técnicas y metodologías para volverla el material esencial de esta práctica artística.



Figura 1. Instalación de luz. "Difracciones". Jugatx Astorkia. 2017

Este inicio da pie a crear nuevos soportes translúcidos para controlar esas sombras creadas a través del foco de luz (figura 2). En estos se incluyen imágenes creadas a través de procedimientos de negación tales como superposiciones de imágenes, perversión de los parámetros de la cámara digital, manipulación de los procesos químicos analógicos...



Figura 2. "Ustezkoetan". Jugatx Astorkia. 2017

En la creación de estas imágenes es cuando se llega a la hipótesis principal de que a mayor perversión de los parámetros objetivos para la captura de la imagen, mayor es la visión y materialización de la luz. Estas interrupciones entre el medio y la realidad hacen que se ponga en cuestión el campo de visión, pudiendo fijar mejor la atención en el propio medio y no tanto en el resultado.

Puesto que la luz es el elemento que nos hace ver lo que tenemos ante los ojos pero al mismo tiempo nos esconde muchas otras cosas, ocultar fabrica nuevas lecturas.

2. Algo que esconder:

Esta investigación sigue proponiendo una selección de casos de estudio que están vinculadas de alguna manera con los temas a tratar. En este ámbito, donde se nos muestra y a la vez se nos oculta, se activan líneas invisibles de pensamiento con respecto a lo que no vemos pero está latente. Desde un punto de vista fotográfico, desde la imagen, sus significados y la temporalidad, suceden una serie de procesos que el propio material fotosensible y la fenomenología de lo fotográfico hacen posible. Hasta no tener la imagen delante de los ojos, no existe, no es creada.

Debido a que el tiempo de la fotografía se puede interpretar desde múltiples dimensiones, el caso de estudio se centra en la duración de la operación fotográfica, que implica cierta acumulación temporal en la imagen. Esto sucede también en las fotografías de autocines de Hiroshi Sugimoto. El resultado es una pantalla totalmente saturada de luz, donde aparentemente no hay nada a la vista, pero, de alguna manera, *la película está en la foto*. También en la obra de Michael Wesely que con sus fotografías de muy larga exposición consigue fascinantes resultados que transmiten una sensación de flujo del tiempo.

Este tipo de imágenes que comprimen el tiempo y el espacio constituyen un imaginario de instantes discontinuos tentados a experimentar el tiempo pasado. El tiempo pasa, fluye, desaparece, y la obra también está influenciada por esas leyes temporales, produciendo su propio tiempo dentro del tiempo genérico y objetivo.

A la vez que se afirma la capacidad fotográfica para reproducir fracciones de tiempo, se constituye la antítesis del propio tiempo. La fotografía nos sitúa ante ese doble sentido: por una parte, interrumpe el movimiento porque en apariencia nada se mueve en la imagen; por otra parte es posible plasmar el tiempo y el movimiento que el ojo y la mente experimentan. Por tanto, no solo es posible la representación del tiempo, sino que también la producción del tiempo (de su tiempo, el de la imagen). La obra nos demuestra entonces que una cosa puede ser ella misma y su contraria contemporáneamente, sin que esto suponga una ruptura de identidad y de coherencia.

No obstante, la fotografía presenta también una temporalidad particular en su interior, independiente de su contexto y del aquí-y-ahora de su realización. En estas, el tiempo está más relacionado con el gesto producido, en cómo se ha generado. Francisco Miguel Martínez en su tesis separa este tiempo en dos grupos:

“Un tiempo *contenido* en la imagen, donde podríamos observar la capacidad de la fotografía para condensar todo un intervalo de tiempo, ya sea por la duración prolongada de la exposición que la ha generado o por una superposición de momentos instantáneos de la misma; y un tiempo *suspendido*, donde el instante se detiene para siempre, retando a la imaginación del espectador a continuar con la acción congelada en la imagen y a recrear la inercia que desemboca en la fotografía” (Martínez, 2017, p.29).

3. Registro de lo intangible:

Al traspasar los límites de las capacidades visuales, la fotografía ha incitado a la búsqueda de nuevos horizontes perceptivos y ha dado pie a la posibilidad de nuevas estructuras entre lo Real y lo Simbólico. Así, es evidente que la fotografía se ha constituido para una configuración del tiempo racional pero también para todo lo contrario; para una creación de un tiempo distinto, más intuitivo y polimorfo, un tiempo vinculado a otra duración. Por tanto, dejando a un lado la representatividad, las imágenes producen un tiempo propio, heterogéneo y visual, sensible a cualquier cambio plástico, fenomenológico y mental (Wall, 2010).



Figura 3. "Siempre a tiempo". Jugatx Astorkia. 2018

Teniendo en cuenta los objetivos propuestos y a través del uso de la luz como procedimiento consustancial a la fotografía, el criterio de la siguiente práctica se basa en la temporalidad de la imagen y en su dilatación a la hora de plasmar la luz en soportes fotosensibles. Este proceso dividido en dos partes se centra, por un lado, en la captación de la luz a través del desplazamiento que el papel fotosensible realiza mediante correo postal (figuras 3 y 4), y por otro lado en el uso no convencional de los líquidos reveladores en el laboratorio fotográfico. Se prescinde del revelador y directamente se *para* y se *fija* la imagen con los químicos correspondientes para ello, llegando así al resultado de esos viajes. De este modo se crea una geografía de la luz a través del territorio.



Figura 4. Resultados de los viajes. "Siempre a tiempo". Jugatx Astorkia. 2018

Se plantea un modo de acceso a esas parcelas que se consideran menos apropiadas para la actividad fotográfica: el registro de lo invisible. El principio en el que se basa la fotografía es que la imagen resultante no es única, sino por el contrario, reproducible hasta el infinito. Pero lo que mantiene única a la imagen es la toma, el tiempo necesario para capturar esa imagen, ya que ese momento será único e imposible de repetir.

En la práctica "Siempre a tiempo" las cosas no vistas se registran, como la luz. El desplazamiento del papel fotosensible mediante correo postal es clave para ese registro lumínico. En este trabajo colaborativo 5 personas de localidades diferentes envían papel fotosensible al mismo destino durante 7 días consecutivos. La compleja tarea de captar la luz en su esencia requiere un proceso de pruebas previas: auto-envíos postales, revelado con químicos manipulados, etc. Al usar estos líquidos con disoluciones diferentes a las recomendadas, la exposición del papel se detiene en otros tiempos, llegando a ralentizar la toma fotográfica. Analizando estos

resultados, se han usado diferentes sobres y tamaños del soporte, así como intervalos de tiempo más largos entre el envío y el revelado para estudiar la absorción de la luz. Como conclusión, la exposición de esas fotografías se amplía hasta los límites visuales y temporales que el papel permite.



Figura 5. "Antítesis". Jugatx Astorkia. 2018.
Papel fotosensible, revelador, agua y bolsa.

Todos estos modos de hacer constituyen un proceso cuyas formalizaciones no son más que excusas para llegar al objetivo principal. Las estrategias de invisibilidad son muchas pero en la actualidad se abarcan desde la experimentación post-fotográfica. Se trata de ocultar lo visible y mostrar lo no visible a través de dispositivos, cámaras estenopéicas, soportes fotosensibles... para la captura de la luz como imagen (figuras 5 y 6).



Figura 6. "Antítesis" Jugatx Astorkia. 2018.
Proceso de trabajo, caja roja y papel fotosensible.

Muchos críticos e historiadores del arte argumentan que la fotografía ha llegado a su fin como disciplina diferenciada, ya que el arte ha entrado en una condición post-medio en la que los artistas se mueven libremente entre distintas formas según convenga a su actividad (Soutter, 2015). Esto posibilita que lo fotográfico ofrezca algo más que un conjunto de formas o tecnologías. En muchos casos, los artistas se han puesto al frente de los límites propios de la disciplina y han intervenido en el marco más amplio del arte contemporáneo manteniendo elementos fotográficos. George Baker plantea en *Photography's expanded field* que el medio ya no es relevante. Anota también que “algunos artistas contemporáneos expanden la comprensión de la fotografía de modo productivo, mediante el rechazo de los aspectos tradicionales de la fotografía, tratándola como una forma relacionada con otras formas. Así, la fotografía se definiría por lo que *no es*” (Baker, 2005, p.138).

CONCLUSIONES

Podría decirse que el término *post* implica que los artistas impregnados de esta condición tienden a no relacionarse en absoluto con el medio con el que trabajan. Pero en la práctica, el término se refiere a obras que exploran aspectos específicos de formas de arte preexistentes, ya sea solas o en combinación. Por tanto, no es que la fotografía pueda ser cualquier cosa sino que se amplía a una variedad de posibilidades para los artistas y para el arte.

Hace tiempo que ha quedado claro que la reproducción de la realidad no se lleva a cabo de un modo objetivo pues, aunque la fotografía muestra lo que encuentra delante, esto no implica que cualquiera en la misma situación consiga los mismos resultados. Las fotografías no se limitan a mostrar la realidad de modo realista. Estas se han vuelto apariencias de las cosas, alterando la misma idea de realidad y de realismo porque la apariencia es engañosa y hay más de lo que se ve y en lo que se ve no está todo lo que hay.

Aunque se puede pensar que la fotografía conserva la hegemonía de la visión, ha supuesto una ruptura del privilegio del ojo como medio para el conocimiento, y, del mismo modo, una desconfianza ante lo visible, por no poder conocer lo que se ve pero también por temer ser objeto de engaño. La fotografía muestra que hay cosas en lo visible a las que el ojo no tiene acceso, desembocando en una crisis de la verdad visual donde lo percibido y la realidad ya no tienen relación directa; el ojo puede ver sin realmente ver.

La cámara fotográfica ha cambiado la relación con el mundo, cuya comprensión ya se presenta a través de imágenes. Es por eso que la realidad de la imagen ha de incluirse en la imagen de la realidad. Pero el verdadero contenido de una fotografía es invisible, porque no tiene tanto que ver con la forma sino con el tiempo. La elección fotográfica no está establecida entre fotografiar “A” o “B” sino entre fotografiar en el momento “A” o “B”. Por eso la relación entre lo que está presente y lo que está ausente es propia en cada fotografía. Cada una de ellas es una manera de comprobar, de construir una visión, una de las posibles visiones.

No se podrá saber qué había antes de esa imagen que se ve, pero queda imaginar y reconstruir todo el proceso anterior, ya que la temporalidad será la huella, el índice de una realidad acontecida que deja abierto el tiempo para reconstruirlo desde el final del intervalo que se contempla.

“Aquí va a entrar en juego la reconstrucción mental que hagamos del intervalo, puesto que, por mucho que acerquemos dos fotografías en el tiempo (en el momento de la captura), siempre habrá un instante y un proceso intermedios, que quedan bajo la completa imaginación del espectador.” (Martínez, 2017, p.61)

FUENTES REFERENCIALES

Baker, G. (2005). *Photography's Expanded Field*. *October*, 114, 120-140. Recuperado el 07/05/2018 en http://www.nancydavenport.com/v2/pdfs/Photography_Expanded.pdf

Barthes, R. (2009). *La cámara lúcida : nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.

Berger, J. (2014). *La apariencia de las cosas : ensayos y artículos escogidos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Derrida, J. (2006). *Dar la muerte*. Barcelona, Buenos Aires: Paidós Ibérica.

Gubern, R. (1992). *La mirada opulenta: exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.

Hernández-Navarro, M. Á. (2006). *La so(m)bra de lo real : el arte como vomitorio*. Valencia: Institució Alfons El Magnànim.

- Hernández-Navarro, M. Á. (2007). Resistencias a la imagen (Mary Kelly, la balada de la antivisualidad). *Estudios visuales: ¿Un diferendo "arte"?*, 4, 72-97. Recuperado el 17/12/2018 en <http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num4/miguelhernandez-4-completo.pdf>
- Hernández-Navarro, M. Á. (2008). El descrédito de la visión. *laFuga*, 6. Recuperado el 10/01/2018 en <http://www.lafuga.cl/el-descredito-de-la-vision/326>
- Krauss, R. (1986). Antivision. *October*, 36.
- Krauss, R., y Zelic, C. (2002). *Lo fotográfico : por una teoría de los desplazamientos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Martínez, F. M. (2017). *Fotografía y tiempo. La temporalidad contenida en la fotografía plástica a partir de los '90* (tesis doctoral). Universitat Politècnica de València.
- Meana, J. C. (2011). Poéticas de la negación de lo visual. En *Acta do II Congresso Internacional Criadores Sobre outras Obras* (pp. 395-401). Recuperado el 06/02/2018 en http://juancarlosmeana.es/textos/textos_de_investigacion/Poeticas_de_la_negacion_de_lo_visual.pdf
- Merleau-Ponty, M. (2003). *El mundo de la percepción: siete conferencias*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Mitchell, W.J.T. (2003). Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual. *Estudios visuales*, 1, 17-40.
- Prada, J. M. (2012). *Otro tiempo para el arte : cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. Valencia: Sendemà.
- Reguera, G. (2008). *La cara oculta de la luna : en torno a la "obra velada" : idea y ocultación en la práctica artística*. Murcia: Cendeac.
- Schnaith, N. (2011). *Lo visible y lo invisible en la imagen fotográfica*. Madrid: La Oficina.
- Sontag, S. (2008). *Sobre la fotografía*. Barcelona: Debolsillo.
- Soutter, L. (2015). *¿Por qué fotografía artística?* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Wall, J. (2010). *Entretiempos. Instantes, intervalos, duraciones : [exposición]*. Madrid: La Fábrica.
- Zajonc, A. (1996). *Atrapando la luz : historia de la luz y de la mente*. Barcelona: Andrés Bello.

Ávila, Mireia.

Estudiante del programa de doctorado en Arte: Producción e Investigación (UPV).

Tortosa, Rubén.

Profesor Titular de la Universitat Politècnica de València PDI (Departamento de Dibujo).

Transferencia: Archivos de memoria/contenedores visuales

Transfer: Memory files/visual containers

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Transferencia, imagen, procesos, arte, memoria.

KEY WORDS

Transfer, image, processes, art, memory.

RESUMEN

Ahora -término volátil y efímero de este contexto-, los espacios discursivos remodelan una gran cartografía de lo cotidiano. La transmisión, -o transferencia- de imágenes a través de plataformas como las redes sociales, propician su ingente abundancia, densidad y (re)producción. Esta propuesta reflexiona entorno a conceptos asociados a dicha sobreexposición, a la transcodificación de la imagen y su condición como archivo de memoria. Como proyecto de gráfica expandida, aborda la condición de la imagen actual, tanto física como digital, tratando el concepto *imagen-materia* como registro del acontecimiento mediante el transfer y el uso de materiales, portadores de significado, como la cera reciclada o el concreto.

Proponemos un discurso en torno al concepto de *Transferencia*, entendido como una 'puesta en movimiento' que implica controlar el exceso de significación o sentido del soporte original al soporte receptor, como una operación de traducción y paso de signos que lucha por la indeterminación del código y que niega el código original.

Partimos de la práctica e investigación en la que tiene lugar el viaje procesual condicionante de la imagen, que tal y como describe Anderson va del átomo al bit -de lo analógico a lo digital- y viceversa; donde se produce esta traducción húmeda y transferencia de códigos.

Estas prácticas cuestionan el plano dónde reside la imagen contemporánea, en una sociedad sumergida en un conglomerado contenedor visual; en el que constantemente visualizamos cambios de hábitos en las formas de producción, almacenamiento y modos de ver. La captura se transforma ahora en registro del acontecimiento de estas imágenes, o mejor dicho, archivos de memoria. La pulsión comunicativa y la multiplicidad son otros de los factores de esta práctica de desplazamiento. *Transferir* como un cambio de dimensión, un cambio entre diferentes formatos. Del formato virtual, público e intangible, al endeble, analógico y tangible.

ABSTRACT

At the present time -volatile and ephemeral- our discursive spaces are reshaping daily cartography. The image transmission -or transfer- through social networks, propitiate its enormous abundance, density and (re)production. This work reflects on overexposure concepts, the image transcoding and its condition as a memory file. As an expanded graphic project, it discusses about current image condition -physical and digital image-. We deal with image-matter concept as a record of the event via transfer, using raw materials, bearers of meaning: as recycled wax or concrete.

We propose transfer's concept discourse, understood as a 'put in motion'. This involves to control the excess of meaning from the original support to the receiving one, such as a translation operation and the passage of signs that fight for the code indetermination and denies original.

We come from the practice and research where fluctuating and conditioning journey of the image takes place. As Anderson describes this journey goes from the atom to the bit -from analog to digital- and vice versa; where this adaptable translation and code transmission occurs.

These practices question the plane where contemporary image resides. It is in a society submerged in a conglomerate visual container, in which we constantly visualize changes in the forms of production, storage and points of view. The capture now becomes a record of the event of these images, better said, memory files. Communicative impulse and multiplicity are other factors of this practice's displacement. Transfer as a change of dimension, a change between different formats. From the virtual format, public and intangible to the flimsy, analog and tangible.

INTRODUCCIÓN

Esta trabajo, en constante desarrollo, se propone replantear con el fin primordial de cuestionar, a través del arte, la percepción de la mirada actual en un acto activo, fluctuante, un ojo consciente y capaz de sacudir analíticamente la extensa trama generada por la imagen en esta cultura propia de la sociedad fluida del espectáculo¹ -hipermedia- y de la sociedad de la información. Llegados a este punto, nodo, signo determinante de exposición actual, o mejor dicho, de sobreexposición en cuanto a la imagen, cabe preguntarse por su -múltiple, variable y visible- generación imparable, circunstancia espacial y el contexto condicionante que le precede, algo que ya pronosticaron autores como Benjamin en 1935 o Bauman en 1999. Desde que los cambios en los modos de producción aparecieran y desde nuestro campo de observación y estudio estético, atendiendo a conceptos como la 'postfotografía' que postula Fontcuberta, se pone el foco en la complejidad derivada de los datos, la cual nos hace procesar una realidad y existencia inmersa en un flujo de información creciente que gira en torno a la visualización de datos dentro de esta era virtual, como bien evidencia Prada:

En esta línea emergente de la creación artística actual las estrategias de visualización de datos se emplean, más bien, con la intención de tematizar nuestra experiencia de vida en cuanto que está esencialmente condicionada hoy por una producción inmensa y permanente de datos y por su circulación continua. (Prada, 2018, p. 21)

De ahí que hablemos también de términos como sobresaturación, en relación con la ubicuidad y la cantidad de interfaces gráficas que permiten visualizar toda clase de datos, necesarias para comprender y 'cartografiar' lo cotidiano. Debido, en gran medida, a la incorporación de cámaras a toda una serie de dispositivos móviles como teléfonos, tablets, ordenadores portátiles, drones, consolas de videojuegos, etc. y la facilidad de transmisión -entendida en este trabajo también como transferencia- de imágenes, a través de plataformas como las redes, han multiplicado de forma exponencial la cantidad de personas que utilizan una cámara y con ello, la densidad de archivos y datos que componen la iconosfera². Así, Instagram, Facebook o Pinterest, entre otras muchas que surgen y surgirán; han condicionado la forma en la que almacenamos, los modos de ver y la visibilidad de las imágenes o 'datos gráficos'. Esta propuesta analiza las nociones y cuestiones, especialmente, vinculadas al proceso y a ciertos conceptos que la obra de los últimos años ha recorrido, mediante una metodología inédita de transferencia, en la que también se replantea, como un gran contenedor de memoria, al concepto de álbum fotográfico; elevado -ahora- a espacio discursivo de lo cotidiano.

Las actuales formas de producción, comunicación y tránsito de información han modificado hábitos que recodifican la percepción visual, el paso y el espacio-depósito de la imagen contemporánea. Desde su visibilidad intangible, este trabajo **parte del álbum actual, las redes y los dispositivos móviles como contenedores visuales**, abordando las transferencias y la puesta en movimiento -paso de signos- que esta práctica plantea en la que los datos de las imágenes se traducen en materia:

En vez de producir un objeto, el artista trabaja en el desarrollo de una cinta de significaciones, en la propagación de una longitud de ondas, en modular la frecuencia conceptual en la que un público descifrá sus propuestas. Una idea puede pasar así de lo sólido a lo flexible, de una materia a un concepto, de la obra material a una multiplicidad de extensiones y declinaciones. (Bourriaud, 2009, p. 157)

La propuesta devuelve fisicidad y reflexiona entorno a conceptos vinculados a dicha proliferación, a la transcodificación de la imagen y su condición como archivo de memoria. Abordamos el estado físico-digital de la imagen actual, su almacenamiento-peso y (re)construcción en el espacio, tratando el concepto de *imagen-materia* como registro del acontecimiento mediante el *transfer* y el uso de materiales, portadores de significado, como la cera reciclada o el concreto.

¹ Debord, G. (2008). *La sociedad del espectáculo*.

² Término utilizado en GUBERN, R. (1997) *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto* [capítulo 4].



Figura 1. S/T. Ávila, M. 2018. 11x11x41cm. Fotografías de los autores.

Cabe replantear estos recorridos, que entre sus singularidades y repeticiones, esbozan la presente práctica e investigación, en la que se cuestiona una cartografía de lo cotidiano, donde como cita Vicente (2005, p.10) a Jones³ “ya no sabemos cómo existir sin imaginarnos como una imagen”. El presente inmediato forma parte de la memoria compartida y pública, reinterpretando así patrones de imágenes y espacios que resultan alrededor del concepto de conglomerado desde su desempeño estructural, la visibilidad, el contrapunto formal y la multiplicidad. Sin duda, el tiempo del arte, es el tiempo de las redes, de sus tecnologías, de su forma de registro, de sus formas de flujo a tiempo real. Bajo todo este sistema, subyace el concepto de la multitud. Es un término usado décadas atrás por Spinoza, Hobbes, Ockham, Locke o Maquiavelo, está ahora en primera línea de pensamiento filosófico y estético. Explorar esta presencia en la imagen, está siendo uno de los grandes retos para la creación artística contemporánea.

DESARROLLO

A nivel cultural, la posmodernidad y la globalización, han creado más allá de la imagen, múltiples formas preconcebidas desde un punto de vista estético y artístico. Este proyecto centrado en los procesos, nos llevan a otras miradas en las que es posible concebir la imagen como matriz generadora de repetidos pero diferentes patrones de un complejo tejido visual, en el que se establecen dos variantes, subyacentes entre sí; desde un punto de vista deleuziano, con la forma del rizoma (Deleuze, Guattari, 1985) -en la que varios puntos se entrelazan generando conexiones sin origen ni fin- y la del radicante que según su autor Bourriaud (2009) esta basada en el trayecto y proceso de las formas. Este segundo se origina de la multiplicidad del rizoma pero va más allá y se establece como forma en el momento que inicia su itinerancia artística, traslaciones, pérdidas y transcodificaciones a las que nos acogemos en este trabajo.

Por ello, en base a la línea de investigación que guía este trabajo, se reflexiona en torno a la propia actividad y su breve recorrido, en el que tiene lugar el viaje procesual condicionante de la imagen, del que tanto ha hablado Anderson (2012) y en el que se basa el movimiento *makers*, como aquel en el que átomos y bits se trasladan de lo analógico a lo digital y viceversa, pasando por una serie de códecs que niegan el código fuente y hace cada parte del proceso, única y original. En este punto, es donde aparece la transferencia como acto de traducción húmeda. De forma que se abren nuevos paradigmas, trabajando el estado de la imagen actual con una intervención y producción que cuestionan su condición analógica-digital a través del soporte como extensión del significado. Se enfatizan términos como imagen-materia, acontecimiento, registro, proceso, transferencia o transcodificación. De este modo, venimos a localizar el sentido y las preguntas que han conducido la producción e investigación presente, más que sus respuestas. De este modo, venimos a localizar el sentido y las preguntas que han conducido la producción e investigación presente, más que sus respuestas. Desde comprender el plano dónde reside la imagen contemporánea, en una sociedad sumergida en un conglomerado contenedor visual que recopila y olvida revisar, destinado a ocupar un espacio indescifrable en nuestra memoria física y virtual; hasta las variaciones en las conductas y formas de producción, haciendo hincapié en la captura transformada ahora en registro, del acontecimiento.

³ Jones, A. (1998). *Body Art: Performing the subject*. Mineápolis, Estados Unidos: University of Minnesota Press.

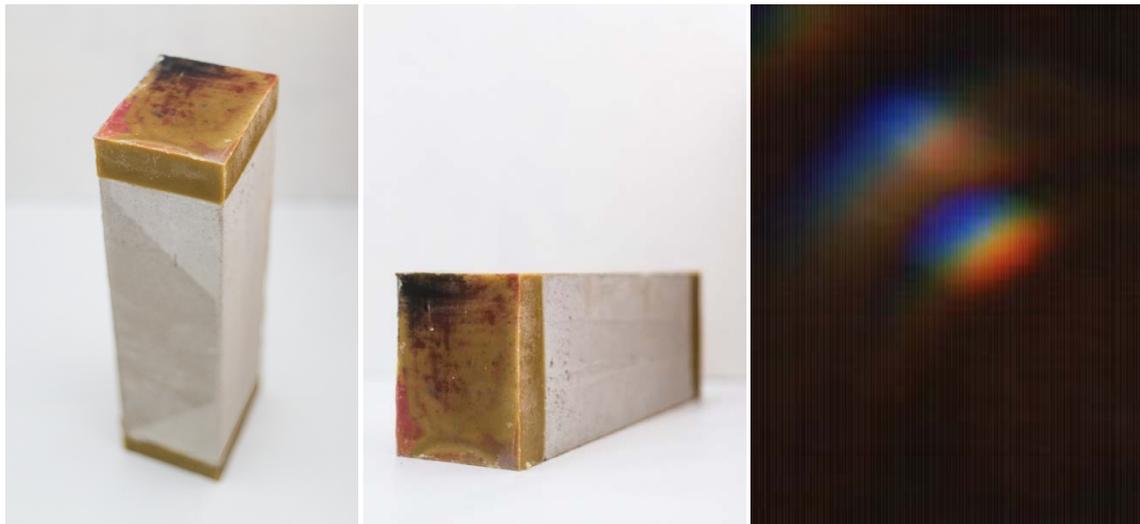


Figura 2. S/T. Ávila, M. 2019. 43,5x14x11,5cm

Figura 3. S/T. Ávila, M. 2019. 14x11,5x43,5cm

Figura 4. Referencia Imagen descomprimida.

1. Sobre la condición de la imagen

La imagen contemporánea, ahora posee una doble naturaleza visual: una física –tangible, analógica, tradicional–, y una virtual –intangible, representativa de la cultura digital–. Esta capacidad de nuestra cultura-red hace que, continuamente, la imagen se encuentre en un espacio híbrido de concepción y proceso: *input-output*.

Denominamos al hecho de transferir como un cambio de dimensión, un cambio entre diferentes formatos en el que se visibiliza una nueva mirada hacia el soporte donde se va trasladando y ubicando la imagen. No se podría considerar a estos pasos de signos como parámetros o recursos vacíos ya que contienen memoria, huella y experiencias previas codificadas desde la digitalidad del formato intangible, hasta la superficie endeble y tangible final que de aquí se origina. En este proceso técnico y conceptual, se entiende como **transcodificar** a la conversión de un códec a otro (de digital a digital y de digital a analógico). Si hablamos de imágenes fotográficas esta maniobra implica decodificar y/o descomprimir los datos originales del registro desde su formato inicial (raw data) de manera que son duplicados, reproducidos e imitados, recodiándose a su nuevo códec, en este caso, como nuevo soporte y fijándose en una nueva superficie.

El presente trabajo y producción se desenvuelve por una parte, en torno al espacio de almacenamiento de datos o archivos visuales traducidos aquí en materia -volumen- y espacio -tiempo-; y por otra, en la exploración de la pérdida o compresión de información derivada de la transcodificación que interviene en estas imágenes durante sus viajes entre formatos. El resultado de estas traducciones, visible en la obra (figura 1, 2 y 3), implican directamente una transferencia y traducción de la imagen desde el registro hasta su nuevo soporte, en este caso imágenes registradas, transcodificadas y descargadas de la red, obligadas a comprimirse, descomprimirse, adaptarse y visualizarse digitalmente en múltiples ocasiones al igual que como se entiende la técnica del transfer en este trabajo. En esta conversión directa e indirecta de códecs, las imágenes digitales sufren pérdidas de lo que entendemos como calidad e información, por lo que este proceso que las dota de fisicidad y tridimensionalidad no virtual, muestra en la mayoría de los casos, estos signos de devaluación. En primer lugar, sucede el acontecimiento vinculado a los emplazamientos escogidos como lugares de tránsito tanto físicos como virtuales, o *no lugares* de los que tanto ha hablado Marc Augé en sus ensayos. Recogidos aquí como ensamblaje y premisa con la que cuestionar y abordar el cruce con las materias encontradas, olvidadas y devueltas esta vez como signo físico de memoria, junto con imágenes interpretadas en el desglose de datos perdidos. El apilamiento de piezas en las obras **materiaspam I y II** (Figura 5), reducidas a pedazos y bloques de materia conformada por partículas encontradas en diferentes no-lugares, enclaves des-naturalizados del litoral como playas y montes, conjuga con los datos visuales restantes almacenados en un disco duro tras haber acontecido y habitado múltiples conversiones y transformaciones. Se trata de un ‘acto de devolución’, un retorno al momento, como acontecimiento, en el que la fotografía deviene en un sistema conector, una interface que devuelve a la imagen su capacidad de interconectar sujetos. Actualmente, la imagen sigue conservando este valor intersubjetivo.



Figura 5. *Materiaspam I y II*. Ávila, M. 2017. Registro digital sobre cera reciclada, resinas, partículas de plástico, vidrio, alambres. Medidas variables.

La imagen deja su condición como objeto de contemplación para valer de nuevos imaginarios a la experiencia física y digital actual de la memoria. Los desplazamientos de la imagen, las pantallas y los *no lugares*, permiten nuevas apreciaciones y actitudes en el marco de la creación artística.

2. *Imagen-materia* como registro del acontecimiento. Contenedores visuales

Existe una tipología de imágenes-data capaces de narrar una historia codificándola y mostrándola visible sobre nuevos medios y soportes. En cuanto a la *imagen-materia* de la que hablamos, Brea (2010) sostiene conceptualmente su valor de memoria ROM, en una analogía en la que trata esta de archivo rescatable, de *back-up*, en la que dispone toda su potencia *mnemónica* al servicio de una garantía: la del posible retorno de un lo mismo. Dentro de esta práctica, sus traducciones son llevadas, como hemos explicado, al campo del transfer, de forma que la imagen se reconstruye y se adapta a nuevas superficies, dejando lugar a una revisión de la mirada y a la interpretación del plano actual dónde reside dicha imagen.



Figura 6. *Privacy by default*. Ávila, M. 2018. Medidas variables. Fotografía de los autores.



Figura 6, 7, 8. S/T. Ávila, M. 2017. Registros digitales sobre cera reciclada, resinas y micro partículas de plástico. Medidas variables. Fotografía de los autores.

El concepto de transferencia, más allá de la técnica, se entiende como una ‘puesta en movimiento’, concepto de ideas y venidas desarrollado por Bourriaud (2009), que implica controlar el exceso de significación o sentido del soporte original al soporte receptor, y revertir en la adaptabilidad de la imagen como una operación de traducción húmeda que lucha por la indeterminación del código y que niega el código original, la fuente de origen único.

Atendiendo a la lógica de las conexiones en prácticas de cambio de formato planteada por Bourriaud (2009) los elementos de una obra trasladada a otros formatos, modifican la forma de otra obra. Las imágenes empleadas en esta propuesta replantean espacios y experiencias previas ahora traducidas en distintas capas de consistencia, ritmo y temporalidad, en las que se va más allá de lo retiniano, se experimentan materias y estructuras en base al contexto, expandiendo el sentido y significado de los diferentes soportes en el proceso, y llevando la producción a la interacción y dialéctica entre el espectador y el entorno. La idea de huella que se transcribe de este procedimiento de transferencia nos recuerda a las nuevas formas en cuanto a espacialización y temporalización descritas por Derrida (1989), en las que el simulacro de la presencia es lo que se desvanece, se desplaza y que de alguna manera no ocurre. Lo presente se convierte en signo del signo, en huella de la huella dotándola de nuevos significados. (fig.9)



Figura 9. Prints. Tortosa, Rubén. 2019. Impresión digital transferida sobre resinas acrílicas. 31x24 cm.



Figura 10. S/T. Ávila, M. 2018. Transfer sobre hoja, resinas, partículas de plástico y cera reciclada sobre concreto.

CONCLUSIONES

Es indispensable vincular esta metodología artística y su estudio conceptual, una hoja de ruta como plan de acción vinculado al proceso. Para ello, se ha reflexionado en torno a la **condición de la imagen actual**, por su criterio de **traductibilidad** con el que se crea un nuevo modo de ver a través del código, en este caso, una recodificación de experiencias encontradas en el **álbum y** en la red. No obstante, este proceso se entiende como un continuo retorno de la imagen en cuanto a su **intangibilidad** actual, un viaje de ida y vuelta que cuestiona al archivo digital devolviendo a los ojos lo observado, la huella registrada en un espacio-tiempo concreto a través de la fragilidad de la **memoria**. Más allá del aspecto formal, la extensión de significados o alusiones que surgen del vínculo *imagen-materia* y *imagen-soporte* mediante el proceso de **transferencia**, también han recodificado su sentido y su condición.

La imagen del álbum abandona su soporte habitual para trasladarse, al igual que en la metodología de este trabajo, a los diferentes estratos que permiten comprender en qué estado se encuentra. En la sociedad actual, se alude a la creación de una gran *necesidad* por perpetuar lo transitorio, de dar visibilidad a gran parte de las actividades privadas que realizamos. Las redes sociales se han convertido en los grandes álbumes y contenedores en los que, por una pulsión comunicativa y de forma compulsiva, se depositan y transitan imágenes; de forma que continuará emergiendo una amplia cartografía de lo cotidiano, en donde el presente inmediato alude y se transforma en datos pasando a formar parte de la memoria compartida y pública, un gran conglomerado social alejado de las taxonomías existentes en esta era de la desmaterialización.

Así el presente trabajo artístico invita al cuestionamiento en torno al uso de la memoria digital contemporánea ligada al archivo intangible y la huella, retomando para ello el acontecimiento doméstico mediante la recopilación de imágenes-recuerdo del archivo propio y materiales depositados y/o encontrados en espacios públicos. La imagen se inscribe en una nueva materia, la cera reciclada, resinas, parafinas, plásticos y concreto; de forma que reitera la reconstrucción de la mirada, inédita, un modo efímero de interconectar nuestro tiempo, nuestra cotidianeidad y su fragilidad, manteniendo aquello que no se corresponde con el soporte original. La imagen se traduce contenido tangible, como huella, incrustándose esta vez en endeables y visibles contenedores visuales.

Enfatizando en estos temas, se han analizado con el propósito de establecer parámetros y enmarcar una serie de praxis asociadas, que nos ayudan a conectar nuevas relaciones con y desde la imagen.

Así pues con todo esto, continuar trazando una metodología que permita replantear y afianzar una reflexión dentro de los procesos que requieren de la hibridación de varias disciplinas, y de las construcciones que se generan detrás del acto de mirar y de la visualización de nuestras imágenes.

FUENTES REFERENCIALES

- Anderson, C. (2012). *Makers, the new industrial revolution*. Nueva York, Estados Unidos: Crown.
- Augé, M. (1992). *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Barcelona, España: Gedisa.
- Barthes, R. (1992). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona, España: Paidós.
- Benjamin, W. (2010). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad mecánica*. Madrid, España: Casimiro.
- Bourriaud, N. (2009). *Radicante*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid, España: Akal.
- Debord, G. (2008). *La sociedad del espectáculo*. Valencia, España: Pre-Textos.
- Deleuze, G. y Guattari, F (1985). *Esquizofrenia y capitalismo. El Anti-Edipo*. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- Derrida, J. (1989). *La desconstrucción en las fronteras de la filosofía*. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes*. Barcelona, España: Galaxia Guternberg.
- Gubern, R. (1997). *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Barcelona, España: Anagrama.
- Joly, M. (2003). *La imagen fija*. Buenos Aires, Argentina: La marca editora.
- Prada, J. M. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Madrid, España: Akal.
- Vicente, P. (2015). Yo, me, mí, contigo. En T. Vicente y T. Zarza (Dirección editorial), *Autobiografía: narración y construcción de la subjetividad en la creación contemporánea* (p.10-17). Huesca, España: Diputación Provincial de Huesca.

Barbosa Ramos, Regina.

Profesora Maestra de la Universidad Anhembi Morumbi, Bacharelado en Diseño de Moda, Doctorado en curso en el PPG Design Universidad Anhembi Morumbi.

Prado, Gilberto.

Profesor Doctor del PPG Design Universidad Anhembi Morumbi.

Activación por el Diseño: colaboración y co-creación

Activation by Design: collaboration and co-creation

TIPO DE TRABAJO: comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Diseño; Activación de discursos; dis-ruptción; colaboración; co-creación; activismo.

KEY WORDS

Design, Discourse activation, disruption, collaboration, co-creation, activism.

RESUMEN

En el presente artículo, deseamos abordar procesos y procedimientos en Diseño que solicitan del campo activar discursos y proporcionar cambios de comportamiento que afectan la propia práctica del Diseño y la percepción sobre el área. A partir de la adopción y activación de discursos disruptivos, vemos el distanciamiento de la idea de diseño sólo como productor de bienes de consumo, y entendemos que los objetos -y las etapas para producirlos- pueden ser "adoptados" a fin de activar nuevos sentidos que los reubicar en el escenario y los hacen promotores de activismo.

ABSTRACT

In this present article, we desire to approach processes and procedures in Design that demand from this area to activate discourses and provide changes of behavior that affect the very practice of Design and the perception about this area. From the adoption and activation of disruptive discourses, we can perceive the distancing from the idea of design only as a producer of consumer goods, and start to understand that the objects – and the stages to get them produced – can be “adopted” in order to activate new senses that re-locate them in this scene and make them agents and promoters of activism.

ESCENA DE LA VIDA VIII

Un espíritu estaba dentro de un baño público. Sugerí que él fuera al cielo y formara parte de la luz.

"No quiero hacer eso", dijo.

"¿Por qué?"

"Porque quiero mantener mi individualidad."

Me pareció interesante que prefería quedarse en el baño público en lugar de quedarse en la luz. ¿Realmente valora lo que percibe como su individualidad o es que sólo tiene miedo de tomar una actitud?

Yoko Ono, "Acorn"

Ann Thorpe (2011) define activismo como la toma de acción alineada a las líneas de sostenibilidad, enfatizando metas a largo plazo, el bienestar social y ambiental, a fin de promover cambios a favor de un grupo excluido o descuidado. En la búsqueda de definir Diseño-activismo, visita una serie de autores y artefactos, delineando parámetros a partir de los cuales entiende que el activismo, además del aspecto disruptivo, tiene siempre como características revelar, desentrañar, o delimitar un problema.

El enfoque es particularmente interesante al proporcionar la discusión acerca del uso de los medios y mecanismos del Diseño a fin de producir objetos activadores de discursos y promotores de soluciones que subvierten lógicas de mercado.

Así:

... la propuesta del activismo es proveer un desafío más enfocado a los patrones dominantes de poder y subvertirlos en favor de algo mejor. En ese sentido los conceptos de disrupción, encuadrar, desvelar y grupos descuidados se convierten en herramientas para la elaboración de proyectos de diseño activistas.¹ (Thorpe, 2011, p. 14)

A aquellos comprometidos en estos proyectos cabe a menudo la subversión a la manera descrita por De Certeau (2008), en la que se escapa del poder sin dejarlo, y los objetos son entendidos en una instancia dominante en la que la producción encierra significados que difieren de las circunstancias de uso, forjando una "producción secundaria que se esconde en los procesos de su utilización" (De Certeau, 2008, p. 40). El autor menciona que en el que los hechos populares, la construcción de la lengua y las tácticas de supervivencia cotidianas también escapan a las esferas de dominación por medio de una producción-tangible o no- de contenidos inesperados.

Así, análogamente, el diseñador activista asume la responsabilidad por la generación de discursos por medio de lo que produce, en que da a conocer las cuestiones sobre las cuales desea manifestarse, y puede construir espacio de protesta y lugar de activismo por medio del Diseño.

De esta manera, creemos en proyectar a partir del entendimiento del campo como activador de discursos y críticas. La activación, así, pasa a ser el punto de partida para la parametrización de los proyectos a realizar, cuyos productos resultan de diálogos entre áreas, prácticas y personas, en que el Diseño es una actividad proyectual realizada de personas, para personas y con personas, y que tiene como variable imprescindible al usuario, visto como el motivador de esa producción a quien el diseñador va a atender en problemas reales identificados.

Por otro lado, en aquellos procesos que llamamos activados por el diseño, existe la llamada al compromiso, y el entendimiento del diseñador como parte activa de la sociedad que debe acercarse al grupo que pretende atender tanto como pueda, a quien si demanda la construcción de un área de diálogo que permita construir discursos, comunidades y productos que respeten un código de ética de aquel medio.

De esta manera, se constituyen posibilidades de interacción con el usuario por medio de la colaboración. Fletcher y Grose (2011) definen Diseño colaborativo como aquel que se desarrolla a partir de la participación del usuario. Es decir, el proyecto existe, pero el objeto sólo se materializa a partir de la intervención de éste. Sin él el producto es potencia. A partir de él, se hace realidad.

Este tipo de proyecto no se restringe a los bienes materiales, sino también a la promoción de experiencias, como propuesto por la aplicación N², desarrollado por el músico Jorge Drexler³ y el Samsung⁴, diseñado para tablets y smartphones en los que se dan al usuario tres opciones de interacción con composiciones musicales, con un número muy difícil de medir de combinaciones posibles. Cada uno de los N (figuras) tiene una cantidad de insumos, sujetos a variaciones más o menos complejas y que dan al usuario la sensación de ser, de cierta forma, autor en aquel proyecto.



Figuras: Pantallas de presentación e interacción de los N 1, 2 y 3 disponibles en la aplicación. Imágenes tomadas de: <http://www.annacarreras.com/esp/n-album-interactivo-jorge-drexler/>

¹ Traducción de la autora

² Para mayor información, se puede ver el vídeo de presentación del proyecto N disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=PycgYziA5uM&list=RDpYcgYziA5uM#t=68> (accedido el 14 de abril de 2017 a las 19:53).

³ El músico uruguayo, ganador del Oscar por la banda sonora de Diarios de Bicicleta y 14 veces nominado al Grammy.

⁴ Samsung es una corporación transnacional surcoreana que actúa en diversas áreas de tecnología de la información, fundada en 1938 y con sede en Seúl, Corea del Sur.

Ahora bien, existe un equipo de diseñadores, programadores, ingenieros entre otros profesionales, además de los músicos, para generar los inputs, pero la canción sólo existe después de esa intervención del usuario. Al término de la experiencia, se ofrecen las opciones de rehacer, grabar y compartir la versión producida por él en las redes sociales.

Ofrecer al usuario la percepción de que la salida de lo que selecciona es virtualmente único es lo que mueve algunas marcas de diseño en el sentido de la colaboración. Como ejemplo, se puede citar la marca de bolsos Guardamundo⁵, con sede en São Paulo, SP. Los modelos de bolsos se ofrecen con un número limitado de materiales y colores a aplicar en las diferentes partes y herrajes (figura).

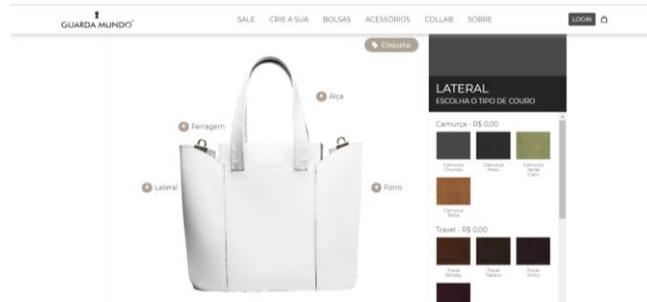


Figura: Bolsa Modelo Cláudia, tamaño medio en la pantalla inicial de interacción. El usuario puede elegir entre los materiales disponibles para laterales, tirantes, forro, centro y herrajes, las combinaciones que desee. Algunos materiales no generan aumento de precio inicial de la pieza. Imagen tomada de: <https://www.guardamundo.com.br/crie-a-sua/22>

El número de combinaciones posibles es bastante vasto, lo que confiere al producto finalizado la característica de una muy posible exclusividad. (figuras).



Figura: Simulación de Montaje de Bolsa Claudia, tamaño medio. Disponible: <https://www.guardamundo.com.br/crie-a-sua/22>

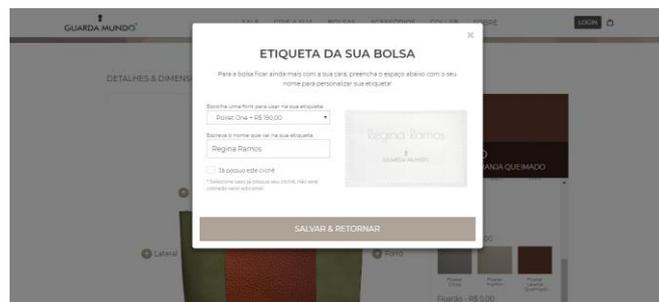


Figura: Simulación de etiqueta personalizada para Bolsa Claudia, tamaño medio. El usuario puede elegir la fuente y escribir el texto. Disponible: <https://www.guardamundo.com.br/crie-a-sua/22>

Los diseñadores ofrecen el servicio online y producir a demanda, lo que viabiliza su negocio y mantiene su propuesta de valor, sin que los precios se queden exorbitantes.

Los ejemplos están conectados a la relación de los sujetos con la Red y las nuevas tecnologías ya la capacidad de proyectar situaciones que les permitan "llenar" con contenidos 'biográficos' y con los propios 'talentos' el espacio que la Red propone al usuario, para luego trasladarlos a la vida real, especialmente en su modo de relacionarse y trabajar "(Morace, 2009, p. 11).

⁵Disponível em <http://www.guardamundo.com.br/> (acesso em 3 de Janeiro de 2017 às 13:23).

De esta manera, se dibuja al usuario como un protagonista en un proceso colaborativo, pero no necesariamente en un proyecto colectivo. Concepción y creación existen antes del sujeto usuario y, aunque su existencia ha sido tenida en cuenta y el producto sólo pasa a existir de él, no siempre el usuario está comprometido en todas las dimensiones de los discursos adoptados por los autores. Y es esa diferencia de actuación en la concepción del proyecto que merece destaque, pues es ahí donde se dibuja el escenario para la activación de diálogo a través del Diseño, en que es necesario que todos los sujetos sean conscientes de su participación y contribuyan no sólo con sus habilidades prácticas, sino con la comprensión del valor de su participación.

1. Desarrollo colectivo de proyectos de diseño

Contemporáneamente se observa la proliferación de grupos que desarrollan proyectos que involucran intercambios significativos a fin de concebir procesos y productos en que se permite a los sujetos que, asociados, tragan a la superficie sus repertorios, recursos, perspectivas y percepciones al respecto de lo que se entiende por problemas en Diseño y la búsqueda de soluciones para los mismos.

Tales actividades pueden ser vistas tanto como formadoras de "comunidad como un movimiento con valores atractivos, del cual las personas desean formar parte"⁶ (Gauntlett, 2018, p. 75) "una reacción contra una enorme cantidad de cosas, incluyendo nuestra cultura hiper-rápida, creciente dependencia de las tecnologías digitales, y la proliferación de la cultura de consumo"⁷ (Gschwandtner, 2008, apud Gauntlett, 2018, p. 75).

Los colectivos se organizan por voluntad propia y en ejercicio libre de reconocimiento, y no en coexistencia forzada. En "Comunidad", Zygmunt Bauman investiga las relaciones comunales, sociales, y la construcción de nación e identidad nacional, en abierta crítica a los discursos neoliberales acerca del multiculturalismo y la pluralidad, que, a su vez, apenas disfrazan la dominación de los valores de los valores comunidades "más fuertes" sobre las "más débiles". Así, cabría a las comunidades más débil ser asimiladas - y, con ello, tener aquello que las diferencia de la "nación" aniquilado -o perecer- y, consecuentemente, tener el diferente aniquilado. "Cualquiera que fuera la solución adoptada," ninguna de ellas dejaba espacio para la supervivencia de la comunidad "(Bauman, 2003, p. 85), porque la percepción de" comunidad "vigente es aquella que teme lo que es" diferente "y se dispone a la" "Dialogar" sólo con lo que se identifica, sin provocar tensiones.

Así, a fin de consolidar una idea de "comunidad" fundamentada en los discursos hegemónicos, el "diferente", el "otro", irreconocido y irrespetuoso, debería ser empujado hacia lejos, confinado en guetos, en que se "disuelve la solidaridad y destruye la confianza mutua antes de que éstas hayan tenido tiempo de crear raíces", en que se vive la" imposibilidad de comunidad "(Bauman, 2003, pp. 110-11).

Los colectivos, sin embargo, se constituyen, desde la perspectiva baumaniana, como comunidades, pues se lanzan en bases que son evidenciadoras de las diferencias, buscan mostrar sus valores (éticos, estéticos, políticos, poéticos que sean) y traerlos a y se ocupan de la consolidación de las áreas de diálogo, incluso cuando pueden causar más fricciones que acomodaciones (incluso entre los participantes). Tal perspectiva encuentra la lectura de Salles, para quien "el propio sujeto tiene la forma de una comunidad; la multiplicidad de interacciones no implica absoluta supresión del sujeto y el locus de la creatividad no es la imaginación de un individuo "(Salles, 2014, p 152), en que la autoría se establece dinámicamente en las relaciones entre los participantes del colectivo.

Esas comunidades -los colectivos- formuladas en el entorno del hacer, organizadas por la búsqueda de formar vínculos significativos, nos llevan al modelo de los sujetos peninsulares, acuñado por Amós Oz, para quienes:

... ningún hombre y ninguna mujer es una isla, pero cada uno de nosotros es una península, mitad ligada al continente, mitad hacia el mar (...). Creo que deberíamos tener permiso para seguir siendo penínsulas. (Oz, 2016, p. 82)

Proponer que cada uno de los involucrados permanezca península es solicitar que estén conectados, pero que sea preservado aquel conjunto de recursos que los individualiza. Creemos que esa relación que no amalgama a los sujetos proporciona el desarrollo de proyectos en los que la propuesta de diálogo es principio inatacable. Un "encuentro de penínsulas", en el que se está "cerca el uno del otro, a veces muy cerca, pero sin apagarse. Sin asimilarse. Sin anular la individualidad "(Oz, 2017, p. 47).

Para el Diseño, desde siempre una área interdisciplinaria, parece coherente que los involucrados en los proyectos se vean a sí mismos como un grupo en que la multiplicidad de las miradas, que es capaz de construir un área de diálogo que comporte los diferentes repertorios, autorizando así la ocurrencia de múltiples posibilidades de abordaje de las cuestiones planteadas para los proyectos realizados, en que "la comparación entre socios es entendido como sin importancia"⁸ (Gauntlett, 2018, p. 77).

⁶ Traducción de la autora.

⁷ Traducción de la autora.

⁸ Traducción de la autora.

Entendemos entonces que los colectivos operan a partir del reconocimiento de identidades y alteridades, en que los encuentros entre las partes son creadores de un espacio de negociaciones, convergencias y tensiones. También está acordado que se organizan en relaciones heterárquicas, en que los operadores son deseablemente autónomos y buscan actuar en consenso.

En este contexto, se construyen relaciones dinámicas y oriundas de la percepción de un panorama crítico, en el que se hace necesario romper con posiciones cristalizadas acerca de las ideas de producción, con la materialidad y los modos de existir:

... cuando las viejas historias de filiación (comunitaria) ya no suenan verdaderas al grupo, crece la demanda por "historias de identidad" en que "decimos a nosotros mismos de dónde venimos, quiénes somos y hacia dónde vamos"; tales historias son urgentemente necesarias para restaurar la seguridad, construir la confianza y hacer "posible la interacción significativa con otros." (Bauman, 2003, p. 90)

Diferentemente de los "estilos de vida" en que se popularizaron las libertades de parecer con lo que bien se entiende, y pertenecer, aunque momentáneamente, a cualesquiera grupos que se eligen, mucho más por gusto que por creencia (Lipovetsky, 2009), se encuentran los modos de existir, en que los individuos buscan formular una construcción ética de existencia, fundamentada en elecciones conscientes y que mapean los valores y relaciones de los individuos con los demás y con los ambientes en que se insertan.

Así, el diseño contemporáneo de colectivo adopta prácticas que corren para producir espacios en que el diálogo permite visibilizar las cuestiones del grupo, promover relaciones inter y transdisciplinarias posibilitadas por la existencia de las particularidades de los sujetos involucrados, capaces de "introducir y facilitar el flujo de" (Hickel, 2015, p. 80) y soluciones que pueden ser "ideas mejores", disruptivas ciertamente desestabilizadoras - en mayor o menor medida.

Los colectivos de diseño contemporáneos tienen como propuesta, en gran parte, producir discursos, apoyados o no por objetos. En el caso de los artistas y / o los diseñadores, tanto si producen obras materiales, inmateriales, perennes, efímeras, interactivas o no, en colectivo la heterarquía de las relaciones es un factor primordial, pues se espera que los diferentes operadores contribuyan a la completitud de la obra con aquello de que disponen, "posibilitando la autonomía de cada participante para encontrar su propio modo de estar en el proceso" (Gois, Bonfim y Brito, in Cirillo et al., 2015, p. 179). De esta manera, lo que se evidencia es la autonomía y la autogestión, la naturaleza dinámica de las inferencias y las posibilidades de rediseño de proyecto en curso, a partir de las contribuciones y competencias identificadas de los participantes, para quienes los procesos "auxilian a las personas a aprender y crear vínculos"⁹ (Gauntlett, 2018, p. 78).

Además, los colectivos contemporáneos, de acuerdo con Spampinato, hacen de sus trabajos una invitación para conversar con el público, oportunizan nuevos diálogos, pues como productores y público, experimentan el proceso de hacer, más atentos a los detalles y a las decisiones que fundamentan las elecciones cotidianas acerca de los objetos construidos y la experiencia de utilizarlos (Gauntlett, 2018, p. 71).

Sin embargo, organizarse en colectivo, supone crear la oportunidad para desarrollar conexiones sociales y crecimiento personal (Gauntlett, 2018), a partir del reconocimiento de las diferencias y de las consecuentes tensiones derivadas del no supresión del individuo, del "reconocimiento del derecho igual para todos los seres humanos de ser diferentes unos de otros y de cada individuo aislado se equipar a un mundo entero, cuya existencia merece respeto" (Oz, 2017, p. 59).

Así, se reescriben las narrativas y actividades comunales y se hace evidente que, al optar por trabajar colectivamente, el grupo asume un modus operandi, y también hace de él el mensaje, o al menos construye parte de ella a partir de su conformación, en que los operadores de un colectivo no son mayores que las causas que defienden, que las cuestiones que plantean, que las propuestas que hacen.

Acerca de las tensiones, estamos de acuerdo con Oz (2017, pp. 59-60), cuando dice que "la controversia no es una situación de debilidad preocupante, sino un clima positivo para el florecimiento de una vida creativa" que converge con la "Noción de contrapunto y también con la de polifonía humana, en la cual la comunidad es un coro de muchas y diferentes voces, una orquesta con instrumentos variados, todos regidos en un sistema de reglas consensuadas" (idem, ibidem, p. 69).

En resumen, los colectivos de Diseño se organizan, a la guisa de comunidades, por voluntad propia, en torno al hacer. En la mayoría de los casos, los cambios significativos realizados en situaciones heterárquicas (el poder descentralizado de responsabilidades compartidas), en que lo importante es la contribución hecha durante el proyecto.

Los participantes de los colectivos traen a la mesa de trabajo sus habilidades y los deseos de aprender y oportunamente enseñar, en un movimiento que privilegia el intercambio y construcción de conocimiento. Los coordinadores de proyecto, así, funcionan como proponentes y facilitadores de la formulación de las áreas de diálogos que seguramente serán establecidas entre aquellos que se involucran en situaciones de proyección en colectivo.

⁹ Traducción de la autora.

Las áreas de diálogo así constituidas delimitan - pero no limitan - el terreno necesario para la experimentación y la innovación, definida por Coelho (2008, p. 103), como la introducción de novedades en lo existente, pero que, de alguna manera, la forma como ese existente previo se presenta, a punto de parecer nuevo, como una invención.¹⁰

Para el Diseño, implica acercarse a un proceso de aceptación de que los proyectos pueden ser más que realizar lo que fue previamente concebido. La realización de un proyecto de diseño pasa a ser un camino de descubrimiento en el que las rutas siempre se vuelven a enriquecerse, en que nuevas y mejores ideas pueden ser formuladas durante el proceso de hacer.

CONSIDERACIONES FINALES

Nuestra percepción de Diseño Dialógico, permea relaciones, polifónicas, heterárquicas y ecuanímes. Para nosotros, el pensamiento de complementariedad causa una incomodidad pues vemos el Diseño Dialógico, fundamentado sobre nuestra lectura entrelazada de los modelos que elegimos, leída, mayoritariamente, con las presencias, semejanzas, reconocimientos (de las diferencias, inclusive) y deseos comunes y menos con las ausencias que la complementariedad presupone, y permite al diseñador colocarse en un contexto en el que puede experimentar diferentes y convergentes modos de existir.

Elegimos la investigación de procedimientos colectivos en Diseño activando diálogos que abordan pautas concernientes a grupos externos al colectivo, e incluso verse estimulado a los grupos repensar sus acciones en función de las cuestiones presentadas por esos agentes externos.

Así, si "acoge por tanto la miscelánea colaborativa, la construcción combinada de las peculiaridades y talentos individuales, una celebración de la imperfección, de la imaginación, y del "hacer lo que usted puede"¹¹ (Gauntlett, 2018, p. 38) y delimita¹² el área de diálogo en la que es posible proyectar juntos un futuro posible para el diseño y para los diseñadores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bauman, Z. (2003). *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Ed. Zahar.
- De Certeau, M. (2008). *A Invenção do Cotidiano: artes de fazer*. Rio de Janeiro: Ed. Vozes.
- Cirillo, J., Kinceler, J., Oliveira, L. (Eds.) (20015). *Outro Ponto de Vista: práticas colaborativas na arte contemporânea*. Vitória: PROEX/UFES.
- Coelho, L. (Ed.) (2008). *Conceitos-Chave em Design*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio. Novas Ideias.
- Fletcher, K.; Grose, L. (Eds.) (2011). *Moda & Sustentabilidade, Design Para Mudança*. São Paulo: Editora Senac.
- Ganem, M. (2016). *Design Dialógico: gestão criativa, inovação e tradição*. São Paulo: Estação das Letras e Cores.
- Gauntlett, D. (2018). *Making Is Connecting: the social power of creativity, from craft and knitting to digital everything*. Medford: Polity.
- Hickel, D. (2015, Julio). O Design Como a Expressão de Fazer as Coisas Juntos: um entendimento ecológico. *Projética*, Londrina, 6 (1), 77-96.
- Korn, P. (2016). *Why We Make Things and Why it Matters: the education of a craftsman*. Boston: David R. Godine Publisher.
- Lipovetsky, G. (2009). *O Império do Efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Morace, F. (2009). *Consumo Autoral: as gerações como empresas criativas*. São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora.

¹⁰ Optamos por presentar brevemente y conceptualmente las ideas de invención e innovación. Coelho entiende que la innovación es un proceso de descristalización de los sentidos de un signo, "permitiendo nuevas asociaciones entre sus elementos" (COELHO, 2008, p. 102), mientras que la invención se refiere al ineditismo, a la primera aparición de aquello. (Nota de la autora)

¹¹ Traducción autora.

¹² Y no se delimita.

- Oz, A. (2016). *Como Curar Um Fanático: Israel e Palestina: entre o certo e o certo*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Oz, A. (2017). *Mais de Uma Luz: fanatismo, fé e convivência no século XXI*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Salles, C. (2014). *Redes da Criação: construção da obra de arte*. São Paulo: Editora Horizonte.
- Spampinato, F. (2015). *Come Together, the rise of cooperative art and design*. Nova Iorque: Princeton Architectural Press.
- Thorpe, A. (2011). Defining Design As Activism. Artigo submetido ao Journal of Architectural Education.

Benavent Méndez, Rocio
Investigadora UPV DCADHA grupo Animación UPV

Retrospectiva y panorama actual de los Festivales de Animación en España

Retrospective and current panorama of the Animation Festivals in Spain

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Animación, Festivales, España, Análisis, Cultura, Arte, Industria.

KEY WORDS

Animation, Festivals, Spain, Analysis, Culture, Art, Industry.

RESUMEN

Los festivales son eventos que generan comunidad, y por ello, son relevantes tanto para la sociedad como para los artistas que representan esa disciplina artística, porque unen a agentes culturales, sociales y políticos importantes para la continuidad de ese arte en el ámbito público. En nuestro caso, vamos a analizar los festivales de cine de animación que han existido y existen en España, para poder conocer mejor su historia y su tendencia futura de esta disciplina audiovisual.

En este país, como en tantos otros, la animación es considerada una disciplina marginal respecto a la historia del cine pero básica para la constitución del séptimo arte. Así mismo la génesis de los festivales de animación llega en un contexto muy particular y con intenciones de establecerse poco a poco en la memoria colectiva de los amantes de este arte. Esta revisión retrospectiva, pretende conducirnos a una panorámica de la situación actual, analizar las tendencias futuras en cuanto a estos formatos culturales se refiere y dar a conocer las posibilidades existentes a los nuevos creadores, ya que actualmente todavía son grandes desconocidos para los futuros profesionales del sector.

Esta comunicación, toma como base la realización de una búsqueda intensiva de los referentes existentes, permitiéndonos un acercamiento a los diferentes festivales de animación desde su creación y su trayectoria. Empleando una metodología de investigación descriptiva de la trayectoria histórica de los festivales del pasado y del presente, podremos valorar las diferentes manifestaciones artísticas que se dan en los procesos culturales que llevan a la creación y continuidad de los festivales en el tiempo. Esta panorámica pretende abrir la visión de las múltiples posibilidades de formatos que existen y que construyen la identidad de la animación actual española.

ABSTRACT

Festivals are events that generate community, and therefore, are relevant to society as well as to the artists who represent that artistic discipline, because they unite important cultural, social and political agents for the continuity of that art in the public sphere. In this case, we are going to analyze the animation film festivals that have existed and exist in Spain, in order to better understand its history and future trends in this audiovisual discipline.

In this country, as in others, animation is a marginal discipline with respect to the history of cinema but basic for the constitution of the seventh art. Likewise, the genesis of animation festivals comes in a very particular context and with the intention of establishing little by little in the collective memory of lovers of this art. This retrospective review aims to provide an overview of the current situation, analyze future trends and formats sector.

This communication, based on the realization of an intensive search of existing relationships, allows an approach to the different festivals of animation from its creation and its trajectory. Using a descriptive research methodology of the historical trajectory of past and present festivals, we will be able to assess the different artist manifestations and cultural processes that lead to the creation and continuity of festivals over time. This panorama aims to open the vision of the multiple possibilities of the formats that exist and that build the identity of the current Spanish animation.

INTRODUCCIÓN

Los festivales de animación generan comunidad, y por ello, son relevantes tanto para la sociedad como para los artistas que representan esa disciplina artística, porque unen a agentes culturales, sociales y políticos importantes para la continuidad de ese arte en el ámbito público. En nuestro caso, se trata de los festivales de cine de animación que han existido y existen en España desde inicios del Siglo XXI, para poder conocer mejor su historia y su tendencia futura de esta disciplina audiovisual.

A pesar de que existan miles de festivales que contemplen la animación como sección secundaria en sus festivales, queremos señalar los pocos exclusivos de esta disciplina que han existido hasta ahora para poder valorar el panorama actual y las nuevas tendencias futuras de este formato. Son unos festivales muy particulares y con unas idiosincrasias bastante concretas. Vamos a ver los referentes existentes con un tratamiento histórico, pero sobretodo reflexivo de que es lo que significan estos festivales para el sector de la animación española y sus audiencias, abriendo la visión de las múltiples posibilidades de formatos que existen y que construyen la identidad de la animación actual española.

METODOLOGÍA

La metodología utilizada viene de la búsqueda intensiva de referentes existentes, ya que existe muy poca literatura científica en general sobre el tema, pero la observación participante también nos dan las pautas para esta investigación. Empleamos una metodología de investigación descriptiva de la trayectoria histórica, desde los años noventa hasta la actualidad, haciendo un recorrido de los festivales del pasado y del presente, para poder esbozar los procesos culturales que se llevan a cabo para la creación y continuidad de los festivales de cine de animación en el tiempo. El primero en España fue la Muestra de Animac, que se creó en 1996 y ha durado hasta la actualidad.

En esta parte cabe decir, que las investigaciones respecto a los festivales de cine en general “se pone en evidencia la ausencia de textos referidos a España” (Jurado y Nieto, 2014, p.2). Con este panorama desolador es evidente que en relación al cine de animación todavía son más escasos.

Únicamente encontramos textos sobre historia de la animación *Nuevo cine de animación en el estado español 2000-2006* (2006) y *Breve historia del cine de animación en España* (1993) ambos de Emilio de la Rosa, pero nada que tenga que ver con el origen de los festivales de cine de animación en España.

DESARROLLO

El origen del término “festival” etimológicamente procede de la palabra en inglés “festival” y con ella del latín “festivālis”, espectáculos culturales, exposiciones o concursos, jolgorio, socialidad, etc. Cualquier actuación que tiene como fin entretener o distraer, como una ocasión para festejar o celebrar, especialmente un día y a una hora particular, que se repite a intervalos regulares. También puede ser un grupo de representaciones que dedicadas a los artistas o a un arte en particular.

Un festival, en general, es un evento que se celebra en una comunidad y se centra en algún aspecto característico de esa comunidad y su cultura. Los festivales a menudo sirven para cumplir con propósitos comunales específicos de esa comunidad y ecosistema particular. Estas celebraciones ofrecen un sentido de pertenencia para grupos religiosos, sociales o geográficos, lo que contribuye a la cohesión grupal del mismo. También pueden proporcionar entretenimiento, y se centran en temas culturales o étnicos, siendo necesaria la participación de su comunidad para la continuidad de los mismos.

En la antigua Grecia y Roma, los festivales estaban estrechamente relacionados con la organización social y los procesos políticos. En particular, los festivales de cine son los que están mejor considerados según los profesionales del sector para poder generar comunidad y espacios comunes como explican a continuación Jurado y Nieto.

Los investigadores y expertos en el tema están de acuerdo en considerar que los espacios donde los autores noveles pueden mostrar sus

trabajos son, además de los festivales de cine, las salas de exhibición comercial de aquellos que excepcionalmente proyectan cortos antes de un largometraje, las cadenas de televisión que esporádicamente y/o intermitentemente encuentran hueco en su programación; y fundamentalmente Internet. De todos, sólo los certámenes están considerados los espacios más adecuados (Jurado y Nieto, 2014, p.102).

Todos estos aspectos se ubican hoy en los estudios sobre las industrias culturales y creativas. Los festivales de cine tienen un poder de estimular a las comunidades artísticas, pero sobre todo de hacer visibles obras que de otra manera se hacen bastante imposibles de ver.

La función de poner al alcance del público el cine no comercial es probablemente una de las significativas a nivel cultural, por la alternativa y la innovación que supone en la programación de películas, mostrando nuevas temáticas, creadores, profesionales en ciernes, etc. (Jurado y Cortés, 2018, p.92).

Los certámenes cinematográficos tienen una labor que no tratan otros formatos culturales ni medios, poniendo en valor las creaciones de esas disciplinas, sensibilizándolas y mostrando todo lo que se hace, que de otro modo no se podría exhibir.

El aspecto más interesante [de los festivales] es que acercan una buena oferta cultural a un público que normalmente no tiene acceso a ese tipo de creación audiovisual y suelen incluir retrospectivas interesantes que dan a conocer las obras de autores poco difundidos en los medios. (Mosquera, 2002, p.68)

Estos encuentros son la primera toma de contacto real del creador con su público o del estudiante con su sector. Se trata de un escaparate tanto para los que están empezando, como los que ya están metidos en el mercado, conectando sus cabezas, intereses, currículims, trayectorias para futuras colaboraciones o conexiones aunque sea. "Un festival de cine es primero una fiesta y luego, casi inmediatamente, una instancia de negocios." (Maza, 2008).

Velázquez y Ramírez (2000) citados por Jurado y Cortés (2018) destacan la labor de los festivales como exhibidores (...) "en muchas ocasiones son el único escaparate donde las producciones españolas, tanto de largo como de cortos, verán la luz; Los festivales son, en este momento, la ventana más abierta para la exhibición pública del cortometraje español. Es el espacio natural, y a veces, único, en el que muchos trabajos pueden confrontarse con el público." (p.91)

Es evidente el valor que pueden tener los festivales en ámbitos artísticos, pues son las galerías de arte del audiovisual y los mercadillos de "gangas" del sector cinematográfico. (...) Es por tanto, más realista pensar que el paso por festivales puede ser muy positivo para mostrar en pantalla grande el cortometraje a sus potenciales compradores. Y esta posibilidad se multiplica si el festival es internacional. (Jurado y Cortés, 2018, p.91)

Para poder hablar de los festivales de animación en España nos tenemos que situar a finales de los años noventa, en concreto en 1996. El festival de Annecy en Francia es el más antiguo de los festivales internacionales a nivel mundial y su aparición fue en 1960 de forma bienal, pero en 1996 pasó a ser un festival anual y con un gran futuro por delante.

En España, también surgió el Animac en la misma época, ya que fue creado en 1996 con el objetivo de promocionar a animación audiovisual y ser un punto de encuentro de profesionales de la animación en nuestro país. Con la excusa de celebrar el centenario del cine, Animac comenzó su andadura como muestra que se mantiene en la actualidad. En aquel año, apareció con otro nombre, Cinemagic 96, Festival Internacional de Cine de Animación, bajo la dirección de Eladi Martos y Jordi Artigas. Pero al año siguiente, tomó finalmente el nombre de Animac, Festival Internacional de Cine de Animación. En 2006 ya se estableció como la Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya, organizada y producida por el Ayuntamiento de Lleida y la Generalitat de Catalunya. A lo largo de estos 23 años de historia es la muestra española con más ediciones realizadas y uno de los eventos del audiovisual animado más conocido en el campo de la animación internacional celebrada en España.

Animac tiene una importancia y un gran prestigio a nivel internacional. Siendo una muestra, no un festival, ha conseguido poner en relevancia los trabajos que usan la animación como instrumento para su expresión artística. Animac, actualmente representa el único "festival" de España que funciona como laboratorio de ideas para los nuevos creadores, yendo más de los límites y del tiempo, apoyando las obras independientes que arriesguen y aporten novedades.

También cabe destacar la labor que durante algo más de diez años realizó Animadrid, Festival Internacional de Imagen Animada de Pozuelo de Alarcón-Comunidad de Madrid. Desde el año 2000 hasta el 2011. En 2001, el certamen puso su sede en Pozuelo de Alarcón (Madrid), convirtiéndose desde entonces en un festival internacional de animación, en el que se incluyeron nuevas secciones competitivas de producción extranjera, retrospectivas, presencia de escuelas de cine, homenajes, sesiones para niños y jóvenes, talleres, concursos, etc. Por Animadrid pasaron grandes personalidades de la animación española e internacional, realizadores tan importantes como Ray Harryhausen, María Trenor, Jordi Amorós, Juan José Mendy, Sonia Llera, Pablo Llorens, Juan Pablo Zaramella, entre otros.

Otros festivales que acabaron desapareciendo con los años o no son tan conocidos, son el caso de: Animabasauri, Festival Internacional de Cine de Animación de Basauri-Bizkaia, que dejó de existir en 2012 con su 8ª Edición; Festival de Cine de Animación AnimaTeruel, que finalizó en 1999; AnimaCaceres, Ani-mar Festival Internacional de Animación, que apenas duró un año, Tenerife Internacional Animation Festival en 2002, Animacor 2003-2011, etc.

Name	Est.	City	Type
Animac - Catalunya International Animation Film Festival	1996	Lleida	Special interest
Festival de Cine de Sitges	1967	Sitges	Special interest
Gijón International Film Festival	1963	Gijón	International
Las Palmas de Gran Canaria International Film Festival	2000	Las Palmas de Gran Canaria	International
Málaga Spanish Film Festival	1998	Málaga	Spanish
Marbella Film Festival	2006	Marbella	International
San Sebastián International Film Festival	1953	San Sebastián	International
Seminci	1956	Valladolid	International

Figura I. "Tabla de festivales de animación de Wikipedia". Fuente (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_film_festivals_in_Europe#Spain)

A pesar de lo que pueda parecer, y como podemos ver en la tabla, sólo se ha tenido en cuenta a Animac como festival de animación importante en España, junto a él, están otros festivales generalistas que tienen secciones competitivas de animación pero que no son únicamente de esta disciplina. Entre ellos podemos destacar las secciones que apoyan la animación española dentro de estos festivales: Festival de Sitges, Festival de Málaga, Festival de Alicante, Curtas Fest, ABCINE- Festival Internacional de Cine de Albacete, Rafal en Corto, Festival de cine corto ciudad de Consuegra, Becurt, Aguilar de Campo, Festival Internacional de cine de Gijón, Seminci, Festival de Lanzarote, Festival Ibérico de Cinema de Badajoz, Festival de cortometrajes de Calahorra "¡¡CORT...en!!", Filmets, ¡Requena y Acción!, Festival internacional de cine independiente de Elche, Avilacine, Festival Internacional de Cine de Calzada de Calatrava, Festival de Cine de Sant Joan d'Alacant, Medina del Campo Film Festival, Punto y raya festival etc.

A pesar de todo, algunos de los festivales exclusivos de animación activos en España son: Animac (1996), Animalada-Sevilla animation festival (2013), Non Stop Barcelona (2009), Mecal Pro (1998), Animayo: Intenational film festival of animation, visual effects and video games (2006), Animatic Muestra Internacional de Cine de Animación de la Fundación Caja Navarra (2007), Imaginaria Huesca (2013), Summa 3D (2013), Animadeba (2008) y el recién nacido Animakon, Bilbao international festival (2017). También existen puntos de encuentro que no son únicamente festivales sino que van más allá de las proyecciones y que pretenden generar mercado y debates sobre la animación en España: 3D Wire (2008), Mundos digitales (2015) y Congreso Quirino (2018). Donde los jóvenes realizadores pueden hacer *pitch* para presentar sus cortos y empezar a ser considerados en el mercado laboral.

En particular en la Comunitat Valenciana tenemos *secciones* o se tiene en consideración la animación en Cinema Jove (1986), Dona y cinema (2014), Quartmetratges (2010), Cortometrajes por la igualdad (2006), La cabina (2008), Festival Internacional de Cine y DDHH Valencia Human Fest (2015) y Catacumba film festival (2002).

Cabe destacar el Prime the Animation (2012) como el único festival internacional de jóvenes talentos de España. Lleva 7 años y es de las posibilidades más novedosas en el panorama actual de la animación en España para dar visibilidad a los nuevos talentos. Si ganan el concurso se les contrata para poder hacer la imagen del festival del año siguiente. Además, encontramos Corto Comenius (2006) o Cinemística-Jóvenes (2014) como festivales para jóvenes realizadores de la animación y vinculados a asociaciones o escuelas.

Podemos considerar además los premios como un punto de partida. Actualmente hay solo dos que pueden hacer que los cortometrajes se visibilicen más aún: Premios Fugaz de Cortoespaña (2017) y por supuesto Premios Quirino de la animación iberoamericana (2018) que a pesar de su corto recorrido están siendo de gran relevancia internacional.

Finalmente, otra manera de llegar al mercado y no menos importante, son los catálogos de comunidades autónomas como es el caso de CURTS (2008) de la Filmoteca de València o FILNOW (2016) de la Escuela de Cine de Madrid (ECAM) que llevan la distribución gratuitamente a los festivales más interesante para favorecer la visibilidad del producto autonómico y nacional.

CONCLUSIONES

Todos estos festivales ayudan a los jóvenes talentos a experimentar una posibilidad de conexión y reunión con su comunidad más afín. En el caso de los estudiantes, ellos son el caldo de cultivo para poder hacer frente a las exigencias futuras de la industria y en este tipo de encuentros pueden ser captados por agentes que los necesiten.

Para los animadores, como creadores y profesionales, es una oportunidad de darse a conocer, tanto por su trabajo y talento como por sus habilidades sociales puestas a disposición del festival al que asistan. Ya que a través de ellos se pueden llegar a poner en contacto con productores, distribuidores y profesionales del sector que en un futuro les pueden proveer de trabajos.

En particular, los festivales de cine de animación median entre los agentes culturales y los artistas y está es una de sus funciones más importantes. Generan esa comunidad que crea comunicación específica sobre nuevos proyectos, buenos portafolios o posibles creaciones animadas.

Aunque en general los festivales de cine puedan parecer un negocio del prestigio, se legitiman propiamente al otorgar premios a los filmes, ganando así prestigio el evento, sin embargo, las películas se abren camino en cuanto logran premios o reconocimientos en festivales acreditados. Son los epicentros de las de la industria del cine y en particular, constituyen un lugar importante de alcanzar para los nuevos creadores.

FUENTES REFERENCIALES

Jurado Martín, M. y Nieto Martín, A. (2014). Nuevas propuestas, viejos circuitos. El papel de los festivales de cine españoles en la consolidación de los nuevos realizadores. *Secuencias. Revista Historia del cine*, 39 (2014), 100-122.

Jurado Martín, M. y Cortés Selva, Laura (2018). Y, ¿para qué sirven los festivales de cine? Estudio sobre las funciones de los certámenes cinematográficos en España (2000-2002). *Sphera Publica*, 1 (18), 83-103.

Maza, G. (2008). ¿Para que sirven los festivales de cine?. *laFuga*, 7 (2008). <http://2016.lafuga.cl/para-que-sirven-los-festivales-de-cine/304>

Mosquera, L. (2002). Corto y Televisión. En Cerón Gómez, J. F. (coord.), *Años de corto. Apuntes sobre el cortometraje español desde los noventa*. Murcia: Universidad de Murcia y Primavera Cinematográfica de Lorca.

Rosa, E. de la, y Vilar, H. (1993). *Breve historia del cine de animación en España*. Teruel: AnimaTeruel.

Benedito Pérez, Carmen.

Doctoranda, Universitat Politècnica de València, Doctorado en Arte: Producción e Investigación.

Reproducción y producción, aproximación a los cuidados desde unas perspectiva y focalización artísticas

Reproduction and production, approach to care from an artistic perspective and focus

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual

PALABRAS CLAVE

Arte-Vida; Maternidad; Producción-Reproducción; Reproducción Social; Arte-Cuidados.

KEY WORDS

Art-Life; Motherhood; Production-Reproduction; Social Reproduction; Art-Life Care.

RESUMEN

El tema fundamental de la condición de la maternidad en las sociedades y teorías contemporáneas es el de los cuidados. El asunto aquí se investiga desde una perspectiva y con una focalización artísticas. La comunicación consta de seis apartados en el que se hace un resumen del proceso de una investigación en curso en este momento. Empezando por una introducción a nivel general y a nivel particular del tema, se detallan referentes artísticos en torno al tema de la maternidad desde los años sesenta hasta la actualidad, se expone el modo de obtención de datos en el estudio de casos y algunos resultados del mismo y se reflexiona sobre un modo de trabajo artístico y su modo de difusión, con el que dar visibilidad a nuevas narrativas que den lugar a nuevos conceptos y discursos acerca del tema en cuestión.

ABSTRACT

The fundamental issue of the condition of motherhood in contemporary societies and theories is child care. The subject here is investigated from a perspective and with an artistic focus. The article consists of six sections that summarize the process of an ongoing investigation. Beginning with an introduction at a general level and at a particular level of the issue, art references are given to the subject of motherhood from the 1960s to the present, it exposes the way of obtaining data in the case study and some results of it and reflects on a way of artistic work and its mode of diffusion, with which to give visibility to new narratives that give rise to new concepts and discourses about the subject in question.

INTRODUCCIÓN

"sabemos mucho más acerca del aire que respiramos o de los mares que atravesamos que acerca de la naturaleza y del significado de maternidad"¹
Adrienne Rich

Desde los años 60 y 70 el feminismo y la teoría de género junto con los avances tecnológicos en temas de anticoncepción y reproducción humana, entre otros factores, están originando una reorganización social en la que está cambiando el modelo de organización familiar y por lo tanto la sociedad se está reestructurando desde su núcleo.

¹ Esta misma frase la utiliza Irate Fernández Pujana en el comienzo de *Feminismo y maternidad ¿una relación incómoda?*

La incorporación de la mujer al mercado laboral, la política, la comunidad científica, la academia y las artes entre otros ámbitos, están creando una nueva forma de comprender la vida.

El tema de los cuidados es el tema fundamental de la condición de la maternidad en las sociedades y en las teorías contemporáneas, los cuidados en este momento siguen recayendo en su mayor parte en las madres (Legarretalza 2009), que derivan funciones por falta de tiempo a su red familiar, a instituciones públicas o privadas o a empleadas para el servicio doméstico, importante es mencionar que en el sistema económico actual no se contemplan como productivas las labores de reproducción y cuidados, disfunción del sistema que provoca una situación de discriminación económica estructural² puesto que no generan ningún tipo de rentas por lo tanto chocan de lleno con el sistema capitalista lo que está generando una bajada drástica de la natalidad.

Dado que los tipos de familia están cambiando a gran velocidad, es necesario unos estudios y reflexiones profundas sobre el tema de la maternidad y los cuidados puesto que de ellos depende, en gran medida y exponencialmente, el modelo de sociedad que queremos perfilar.

Los cuestionamientos que genera el tema eclosionan por necesidad, temas como el de la gestación subrogada y custodias compartidas impuestas, así como el envejecimiento de la población, lo ponen en el punto de mira. Parece imprescindible, como nuclear que es, que se analice y se trabaje para engranarlo al sistema con el fin de conseguir el desarrollo de un nuevo organismo social³.

Desde mi posición en la sociedad como una mujer trabajadora que ha tenido la posibilidad de acceder a unos estudios universitarios una vez ha sido madre, yuxtaponiendo ambas actividades, quedando junto a mi hija como una unidad familiar monoparental a la deriva⁴ en medio de la crisis económica, pretendo con mi investigación, buscar una dimensión común⁵ de la experiencia vivida como madre y artista mediante una serie de estudios de casos y mi propio relato vital como un sujeto al que se le rompen todas las dinámicas aprendidas en un momento determinado⁶, ejercitando mis capacidades creativas desde mi reproducción y producción artística.

PROYECTOS ARTÍSTICOS Y BÚSQUEDA DE UN LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL ANTERIORES A INVESTIGACIÓN DE PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN, MI CASO

La gran ansiedad que me generaba el no poder trabajar y producir más obra puesto que debía dedicar mi tiempo al cuidado de mi hija, hacía que mi contestación a la pregunta de *¿Por qué no han existido grandes artistas mujeres?* Que formulaba Linda Nochlin allá por los setenta era, en un momento determinado, la misma que daría Rosa Olivares

"[...] estaban pariendo, estaban haciendo la comida, estaban fregando. Estaban facilitando el triunfo de sus parejas, en una demostración todavía no suficientemente estudiada de cómo el Síndrome de Estocolmo afecta especialmente a las mujeres, tradicionalmente esclavas del entorno afectivo y familiar." (Olivares, 2008:4)⁷

Sin ser apenas consciente de ello en su momento, gran parte de los proyectos artísticos que desarrollé en la Facultad de Bellas Artes estaba relacionado con mi hija o la maternidad y cuidados.

² "Con más consistencia se puede afirmar que la fuerza motriz de la economía mundial ha sido la capacidad del capitalismo internacional de apropiarse de las masas trabajadoras globales de campesinos expropiados y de amas de casa, es decir, de la inmensa cantidad de trabajo no contractual, incrementando así de manera exponencial los porcentajes de extracción de plusvalía" (Federici 2013).

³ "I am searching for field character", declaración de Beuys de 1973 (citado en Tisdal 1974, 48) (Carrascosa 2016, Nota número 4).

⁴ El término de precaria lo he tomado de *A la deriva: por los circuitos de la precariedad femenina*.

⁵ "En este contexto, rescatar los cuidados es un modo de visibilizar la interdependencia que se encuentra en el corazón de toda vida. Lo que expone son los lazos robados, quebrados, de nuestro mundo hecho añicos. Aún en el terreno de la dispersión, las diferencias, los relatos fragmentados, no hay vida posible sin esa dimensión común de la experiencia. Aunque sea la experiencia común de un malestar. Y es en este sentido en el que lo común ya no es solo un reto a construir entre el oleaje de diferencias en movimiento perpetuo, sino algo que rescatar de entre lo que hay. Ya no solo un lugar al que llegar, sino también un lugar del que partir". Gil, Silvia. 2012.

⁶ "Pero la desestabilización de algún de estos elementos hace que se tambalee el ideal de independencia: dejamos de ser jóvenes, no gozamos de tal estatus social, nos sobreviene una enfermedad crónica o pasajera, decidimos tener hijos o cuidamos de otras personas. En ese caso se abre un abismo, un vacío, que nos muestra la crudeza del mundo precarizado, sin colchón que nos respalde o con el mismo de siempre: la familia tradicional que viene a tapar agujeros, si es que puede, una y otra vez". Gil, Silvia. 2012.

⁷ Cita extraída de la tesis de Ana Palomo, *La Maternidad en la creación plástica femenina. El caso de Ana Álvarez-Errecalde*.



2013, *Amor en azul*, pintura y fotografía, cianotipias y amor en azul



<https://www.youtube.com/watch?v=0PXNqayGZc4>
2014, *Eva y Carola*, video y fotografía



2015, *Ventanas adentro*, ensamblaje, pintura y fotografía



https://www.youtube.com/watch?v=LLJ8ad_jdo&t=163s
2015, *Amor doméstico* video y fotografía

Tras todos estos proyectos expuestos con anterioridad y coincidiendo con mis reflexiones y teorizaciones sobre el arte segregado de la vida y el arte del día a día, comencé a focalizar mi atención en los tiempos que estaba dedicando a los cuidados lo que ocasionó que surgiera la pregunta de si, efectivamente, podrían encontrarse manifestaciones artísticas en estos cuidados.

ANTECEDENTES Y REFERENTES PARA LA INVESTIGACIÓN

A finales del 2015, cuando comencé a trabajar en la investigación, me encontré con serias dificultades para desarrollar estado del arte del tema de la misma, puesto que no encontraba bibliografía suficiente para estructurar mi marco teórico. Pude aproximarme al tema basándome en las referencias que me proporcionó mi tutora de tesis y, posteriormente, mucha de la información sobre producción artística y reproducción, con la que estoy trabajando actualmente, la he conseguido conectándome con artistas por redes sociales. No fue hasta enero de este 2018 cuando encontré una tesis dedicada a la maternidad y el arte plástico *La Maternidad en la creación plástica femenina. El caso de Ana Álvarez-Errecalde. Un estudio narrativo a propósito de la elaboración de un discurso expositivo y su materialización*, la tesis del 2015, realizada por Ana María Palomo Chinarro, que me confirmó el problema al que me enfrenté desde el principio, la falta de bibliografía⁸ y me proporcionó mucha información sobre los referentes que se mencionan más adelante.

⁸ "Al iniciar la investigación sobre la maternidad en el arte contemporáneo sabía que me adentraba en un terreno inexplorado porque conocía de antemano la escasa bibliografía existente y porque presumía los vacíos teóricos que paulatinamente iría descubriendo. Si bien el camino del arte de

Siguiendo una línea de tiempo desde los años sesenta en el Arte contemporáneo hasta el día de hoy a continuación detallo una serie de artistas que han aportado o aportan actualmente narrativa escrita, plástica, visual y vivencial al tema de la maternidad.

Artistas como Marina Abramović y Tracey Emin se han manifestado públicamente sobre el tema de la maternidad y otras como Aleydis Rispa, Ana Álvarez-Errecalde, Ana Casas Broda, Art al Quadrat, Elinor Carucci, Alice Neel, Alicia Leal, Ana Cardim, Ana Mendieta, Ana Sabiá, Àngels Ribé, Anna Jonsson, Annie Leibovitz, Barbara Hepworth, Barbara Kruger, Bea Sánchez, Betye Saar, Carmen Calvo, Carmen Montoro, Carmen Sigler, Carolee Schneemann, Cindy Sherman, Cori Mercadé, Courtney Kessel, Darcy Padilla, Diane Arbus, Eulàlia Valllosera, Eva Hesse, Graciela Iturbide, Hackney Flashers Collective, Heather Gray, Jacqueline Tarry y Bradley McCallum, Janine Antoni, Jenny Holzer, Jill Miller, Judy Chicago, Leila Amat, Lenka Clyton, Louise Bourgeois, Margaret Harrison, Mari Chordà, María Llopis Navarro, Maris Bustamante y Mónica Mayer en Polvo de Gallina negra, Marisa González, Marlene Dumas, Marta María Pérez Bravo, Martha Rosler, Mary Kelly, Mayte Carrasco, Monica Sjöö, Natalia Iguiñiz, Nicola Constantino, Niki de Saint Phalle, Regina José Galindo, Renee Cox, Rineke Dijkstra, Sally Man, Susan Hiller, Susan Sontag, Ulrike Rosenbach, Verónica Ruth Frías, Yurie Nagashima entre otras trabajan actualmente o han trabajado en él.

De todas las artistas mencionadas con anterioridad las dos que detallo a continuación han llamado particularmente mi atención desde el principio de la elaboración de la tesis.

Mary Kelly, 1941

En la época en la que la artista estadounidense Mary Kelly trabajó, muchas artistas feministas consideraban la maternidad incompatible con su trabajo creativo y profesional.

En *Post-Partum document*, realizado entre los años 1973 y 1979 durante seis años, explora la relación madre e hijo y nos la presenta con una obra conceptual influenciada por el feminismo y el psicoanálisis. La artista exploró la contradicción que se le generaba entre el desempeño de su labor artística y su labor como madre, entre sus labores creativas y sus labores reproductivas, estableciendo en su obra una diferencia entre su experiencia y el análisis de la misma.

La obra consta de seis series y contiene más de un centenar de documentos, como ropa usada de su hijo, notas de diario, gráficos y otros objetos tales como pañales sucios, grabaciones de balbuceos, regalos, huellas, moldes y un amplio registro de memoria de la relación entre madre e hijo.

Mary Kelly grabó una serie de conversaciones con su hijo, reflexionó sobre ellas y luego le permitió garabatear una serie de documentos, con ello realizó una serie compuesta de trece obras de lápiz, ceras, tiza y diagramas impresos sobre papel.

Este estudio nos permite visualizar la maternidad desde un punto de vista que se sale del instintivo para introducirnos en el universo social y cultural de la misma en donde se yuxtaponen la artista profesional y la madre, la esfera pública y la privada, prescindiendo de su imagen, de su cuerpo en relación con la maternidad, enfatizando la labor de cuidado de su hijo.

Su objetivo era el de construir una feminidad sin objetualizarla, reflejando la posición social de las madres como primeras cuidadoras, demostrando que el papel de madre podría ser un catalizador para la creación. Un trabajo que cristaliza la maternidad como un proceso psicológico y social además de biológico y emocional.

Ana Álvarez-Errecalde, 1973

La artista argentina manifiesta haber descubierto un poder catártico en el arte, trabajando desde su historia personal utilizando la fotografía el vídeo y la instalación.

Muy activa en redes nos habla sobre su trabajo artístico yuxtaponiéndolo con su día a día, aporta la interpretación que ella hace de su realidad y está pendiente de lo que sus seguidores le comentan, Álvarez-Errecalde entrama su entorno vital y su capacidad artística e interactúa en la red, lo que hace que se genere conocimiento inmediato, cambiando el imaginario colectivo de maternidad y cuidados desde un enfoque artístico sobre el tema, aunque la artista trabaja en el tema de la maternidad y crianza vinculadas al cuerpo femenino, gestación, parto y lactancia, núcleo universal de la continuación de la vida humana, lo que más me llama la atención de su trabajo precisamente es el entramado de vida y arte en el que se desarrolla y que comparte en redes con la etiqueta #vidayarte.

género y del arte feminista, que eran las referencias que intuía más próximas, ya estaba demasiado trillado, la concreción del tema que me proponía estudiar se me presentaba como un oasis en un desierto” Ana María Palomo Chinarro.

Mary Kelly y su obra analítica y conceptual y Ana Álvarez-Errecalde, quien utilizando su cuerpo, se retrata con su hija en brazos justo después del parto y que, con su trabajo y presencia activa en redes, apunta el camino en el que se yuxtaponen arte y vida en un mundo de comunicación global, son dos referentes fundamentales la investigación que llevo a cabo.

EN BUSCA DE LA DIMENSIÓN COMÚN, NUESTROS CASOS

El estudio de casos correspondiente a la presente investigación ha consistido en la recopilación de cincuenta encuestas, realizadas a mujeres que, además de artistas, son madres. La encuesta consta de treinta y cuatro preguntas algunas de tipo cuantitativo y otras de carácter cualitativo. A continuación se exponen algunos de los datos obtenidos.

Los años de nacimiento de las colaboradoras se encuentran entre 1940 y 1980. El 84% de las encuestadas son de nacionalidad española y 6% son de distintas nacionalidades latinoamericanas.

El 92% del total son poseedoras de estudios universitarios o equivalentes, el resto de enseñanza profesional. Un 18% de ellas son pintoras, un 14% fotógrafas, otro 14% se definen como artistas multidisciplinares, un 6% se dedican a la docencia, un 5% a la escultura, y el porcentaje que suma las multidisciplinares más el 29% se reparte en artistas dedicadas al dibujo, grabado, ilustración, diseño, audiovisual, performance, instalación, arquitectura, restauración, dirección artística, comisariado, gestión cultural, e investigación.

Es resaltable el hecho para la cuestión que ocupa a la investigación, un 96% manifieste que la maternidad le ha cambiado la vida, indicando en un 88% el cambio de prioridades vitales tras la misma. Importante también resaltar que para el 92% de las encuestadas manifiesta como positiva la experiencia vital de la maternidad, y que, de ese 92% que la definen como una experiencia vital positiva, el 62% lo hagan de una forma rotunda y el 30% le den un carácter ambivalente a la respuesta, indicando que es una experiencia definitivamente positiva pero, a la vez, explican sus dificultades, un 6% indica serias dudas de que la maternidad sea un hecho positivo en la vida de una mujer.

Respecto a los cuidados que realiza el padre, el 50% de las madres han indicado que el padre se ha implicado igual que ellas, un 4% que lo ha hecho en menor medida que ellas, el 30% refiere que el padre se ha implicado poco en el cuidado de los hijos, el 10% que no se ha implicado nada, el 4% indica que el padre se ha hecho cargo de los cuidados en mayor medida que ellas.

El 80% de las encuestadas manifiesta que ha delegado el cuidado de sus hijos a otras personas, externas a la pareja en el caso de unidades familiares biparentales, el 22% indica que lo ha hecho por necesidad, el 10% indica que lo ha hecho por considerarlo mejor para ella y el 34% considera que ha delegado por ambas razones, es decir, tanto por necesidad económica como por considerarlo que era beneficioso para ellas. Del 80% que ha delegado el cuidado, el 20% ha delegado en su madre (la abuela), el 26% en establecimientos públicos o privados y el 16% en una empleada de hogar entre las que el 4% son inmigrantes. El 38% restante se reparte entre sus padres (el abuelo) con un 8%, familiares de segundo grado, amigas y amigos, y redes de madres.

Entrando ya en el tema de cambios artísticos tras la maternidad, un 74% de las encuestadas contestan que su obra artística ha sufrido cambios tras la maternidad, con un 66% que refiere una baja a nivel productivo. En cuanto a cambios a nivel matérico se manifiestan un 54%. Me ha parecido interesante que en este punto, un 38% han referido a que han tenido que cambiar de matérico a virtual, es decir han pasado de obra plástica a fotografía y vídeo, un 19% han cambiado a soportes más pequeños, un 10% refieren a que utilizan técnicas menos peligrosas o agresivas, otro 10% refiere a que utiliza acrílico dado que seca antes, el porcentaje restante se dividen entre las que indican que han preferido hacer barro porque se podía modelar en casa, se han dedicado a la ilustración, la realización de cerámica y textil, y el uso de objetos cotidianos para ejecutar obra.

A la pregunta de si su obra había sufrido cambios a nivel discursivo tras la maternidad, un 56% refiere que sí que ha habido cambios, refieren cambio de narrativa, obra más delicada e intimista, y temas como la ecología, cotidianidad, arte y vida, derechos humanos, educación, proyectos vinculados a los niños, lo doméstico, el género, política, cuidados, emociones, maternidad, familia y los sentimientos.

En cuanto a las preguntas de yuxtaposición de arte y cuidados, concretamente la de si alguna labor de cuidado de los hijos podría considerarse artística, un 56% manifiesta una respuesta positiva, como ejemplo la respuesta de *Rojo 5* que me indica *que entiende su vida como una unidad y no diferencia actitudes según labores, que no hay diferencia entre su labor artística, al menos de forma consciente y la de cuidado de sus hijos y que las labores de cuidado de sus hijos son actividades artísticas*. Importante también resaltar que, a la pregunta sobre si alguna labor de crianza o cuidados les ha parecido creativa, un 82% responde afirmativamente entre las que un 28% relaciona la creatividad con la educación de sus hijos.

CONCLUSIÓN, MI TRABAJO ARTÍSTICO EN LA ACTUALIDAD

Lo que la infancia vive determina el futuro, y el cuidado de la infancia necesita mucho tiempo de dedicación, *“tiempo que tiene un alto componente relacional”* (Legarretalza 2009) por tanto, necesario es pensar en un modelo de futuro en el que la reproducción humana se lleve a cabo de una manera reflexiva⁹.

Es importante reflexionar sobre la labor que ejercemos como madres y padres, junto con nuestros hijos, puesto que es un proceso de retroalimentación. Encontrar en nuestro modo de hacer aquello ayude a que se lleve a cabo un desarrollo vital saludable, desde una perspectiva artística, de la infancia, cuidando y respetando su materia y sin apenas intervenir en sus decisiones lo que les permitiría potenciarse y encaminarse en su propia dirección vital.

La sociedad necesita organizarse teniendo en cuenta las necesidades para el cuidado y la continuación de la vida, los hombres han de implicarse en el cambio, por lo tanto es necesario que reflexionemos y elaboremos discursos con la finalidad de crear un nuevo organismo social más justo para la infancia.

Podríamos observar casa, la ciudad, los no lugares, el mundo como “talleres” en los que desarrollamos nuestra labor como madres y padres.

Parece imprescindible es que los temas de reproducción humana y social sean investigados e impartidos a nivel académico en los ámbitos de las Ciencias Sociales, Psicología, Filosofía y Arte para complementar y equilibrar de forma transversal los conocimientos sobre reproducción humana que se están generando a nivel técnico desde ámbitos como de la biotecnología o la ingeniería biomédica¹⁰.

En mi caso particular, estoy haciendo el ejercicio de pensar en mi casa como taller y reflexionar y elaborar un discurso visual sobre un trabajo en el que se yuxtapongan los útiles, herramientas, utillajes, virutas, materia, colores, formas y objetos que aparecen en mis talleres, no porque sea el único lugar en el que desarrollo los cuidados de mi hija, como explico arriba, pero necesito focalizarme en algo para empezar a trabajar en el tema, inspirada en lo que manifestaba Judy Chicago acerca de la necesidad de experimentar hechos reales de la vida, sentimientos e inquietudes de las mujeres.

DIFUSIÓN

El tema de la maternidad es asunto cuyas narrativas se expanden a gran velocidad con el uso de las tecnologías sociales¹¹ y sus recursos para la comunicación visual y plástica han cambiado radicalmente con el uso de las nuevas tecnologías y las redes sociales desde los años 60 hasta el presente¹².

Los cambios estéticos narrativos, sobre un tema que hasta hace poco tiempo ha sido poco valorado y explorado, y el conocimiento que generan se expanden a gran velocidad.

⁹ “Fenómenos como el crecimiento de Internet, de los sistemas financieros, de la economía afectada por el envejecimiento y de la sociedad ecológica demuestran de forma evidente, que es necesario meditar sobre estas cuestiones y responder a ellas al mismo tiempo en sus dimensiones de inclusión e innovación. Los objetivos que Europa pretende alcanzar mediante este reto están clasificados en función del tipo de Sociedad al que van dirigidos: sociedades inclusivas; sociedades innovadoras y sociedades reflexivas” (Europa Horizonte2020).

¹⁰ “Henri Atlan, biólogo y especialista en bioética, señala una nueva y formidable frontera: aquella que verá a la especie humana reproducirse fuera del cuerpo de las mujeres.” “Niños de Máquina”. EL PAÍS. 2017.
http://elpais.com/diario/2005/06/12/eps/1118557609_850215.html?id_externo_rsoc=FB_CC.

¹¹ “Se llama Tecnología Social a la aplicación del conocimiento científico no a la materia inerte, sino a los sistemas sociales; este concepto es sinónimo de Tecnología Blanda, es decir, el conjunto de técnicas y métodos aplicados al desarrollo de las relaciones e interacciones humanas” (Carrascosa 2016, nota número 5).

¹² “Un nuevo sistema de comunicación, que cada vez habla más un lenguaje digital universal, está integrando globalmente la producción y distribución de palabras, sonidos e imágenes de nuestra cultura y acomodándolas a los gustos de las identidades y temperamentos de los individuos. Las redes informáticas interactivas crecen de modo exponencial, creando nuevas formas y canales de comunicación, y dando forma a la vida a la vez que ésta les da forma a ellas” (Castells 2005).

FUENTES REFERENCIALES

- Butler, J. (2002). Los cuerpos que importan. En: *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del sexo* (p. 53–94). Traducción de Alcira Bixio. Buenos Aires-Barcelona: Paidós. <https://doi.org/10.4067/S0718-71812012000200027>
- Carrascosa Vacas, A. (2016). La construcción del organismo social como una obra de arte (Repeating Beuys). *AusArt*, 4 (2), 23–34. <https://doi.org/10.1387/ausart.17237>
- Castells Oliván, M. (2002). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura. Vol. 1: La sociedad red*. Versión castellana de Carmen Martínez Gimeno y Jesús Alborés. México DF: Siglo XII.
- Castells Oliván, M. (2002). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura. Vol. 2: El poder de la identidad*. Versión castellana de Carmen Martínez Gimeno y Jesús Alborés. México DF: Siglo.
- Federici, S. (2013). *Revolución en punto cero: Trabajo doméstico, reproducción y luchas feministas*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Gil, S. (2012). *Nuevos Feminismos: Sentidos Comunes En La Dispersión. Una Historia de Trayectorias Y Rupturas En El Estado Español*. *Hispanic Review*, 80. <https://doi.org/10.1353/hir.2012.0042>
- Fernández Pujana, I. (2014). *Feminismo y maternidad ¿una relación incómoda?: Conciencia y estrategias emocionales de mujeres feministas en sus experiencias de maternidad*. Vitoria-Gasteiz: Emakunde. http://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/certamen_publicaciones/es_def/adjuntos/2013.feminismo.maternidad.r_elacion.incomoda.pdf
- Legarretalza Iza, M. (2009). El tiempo donado en el ámbito doméstico: Reflexiones para el análisis del trabajo doméstico y los cuidados. *Cuadernos de Relaciones Laborales*, 26 (2), 45–69. <https://doi.org/10.5209/CRLA.33400>
- Monleón Pradas, M. (2010). Hacia una visibilización de la crisis de los cuidados: Arte social frente a nueva esclavitud poscolonial. *Arte y Políticas de Identidad*, 2, 25–44. <http://revistas.um.es/api/article/download/117261/110911>
- Palomo Chinarro, A. M. (2015). *La Maternidad en la creación plástica femenina. el caso de Ana Álvarez-Errecalde. un estudio narrativo a propósito de la elaboración de un discurso expositivo y su materialización.* TDX (Tesis Doctorals En Xarxa). Universitat de Vic. <http://www.tdx.cat/handle/10803/313229>
- Precarias a La Deriva. (2004). *A La Deriva: Por Los Circuitos de La Precariedad Femenina*. Madrid: Traficantes de Sueños. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Rich, A. (1996). *Nacemos de mujer: la maternidad como experiencia e institución*. Postfacio a la edición española de Mercedes Bengoechea. Madrid: Cátedra.

WEBS VISITADAS

- Alonso, M. (2015). Arte, feminismo y maternidad. *Arte y Cultura Visual*. <http://www.m-arteyculturavisual.com/2015/03/19/arte-feminismo-y-maternidad/>
- Álvarez-Errecalde, A. (2005). “El nacimiento de mi hija”. *AlvarezErrecalde.com*, web personal de la artista. <http://alvarezErrecalde.com/portfolio/el-nacimiento-de-mi-hija/?nacimiento?de?mi?hija/>
- Amat, L. (2018). Nunca Es La Hora Del Sueño – Leilaamat. <http://leilaamat.com/nunca-es-la-hora-del-sueno>
- Art al Quadrat. (2019). web personal de las artistas. <https://www.artalquadrat.net/work-2/>
- Carucci, E. (2014). Mother. *Elinorcarucci.com*, web personal de la artista. <http://www.elinorcarucci.com/mother.php#9>
- Casas Broda, A. (2013). “Kinderwunsch”. *Anacasasbroda.com*, web personal de la artista. <http://www.anacasasbroda.com/kinderwunsch>
- Harrison, M. (2017). Work. *Margaret-harrison.com*, web personal de la artista. <http://margaret-harrison.com/?gallery=work-2>

Hiller, S. (1979). Ten Months. 2017. Susanhiller.org, web personal de la artista.
http://www.susanhiller.org/otherworks/ten_months.html

Kelly, M. (1973-79) 2015. Post partum document. Marykellyartist.com, web personal de la artista, última modificación 5 abril.
http://www.marykellyartist.com/post_partum_document.html

Llopis, M. (2010). El embarazo como el mega estadio sexual de los cuerpos. Mariallopis.com, web personal de la artista.
<https://www.mariallopis.com/portfolio/el-embarazo-como-el-mega-estadio-sexual-de-los-cuerpos/>

Mann, S. (1984). Family Pictures. Sallymann.com, web personal de la artista. <http://sallymann.com/selected-works/family-pictures>

Pardo S, Rebeca. (2012). La maternidad en el arte: Visiones renovadas tras el Post Partum Document. *En la retaguardia: Imagen, Identidad y memoria* (blog), 6 junio.
<https://rebecapardo.wordpress.com/2012/05/06/la-maternidad-en-el-arte-visiones-renovadas-tras-el-post-partum-document/>

Sabiá, A. (2013). Madonnas contemporáneas. Anasabia.com, web personal de la artista. <https://www.anasabia.com/madonnas-contemporaneas-2012-13>

Sanchez, B. (2016). No sé cómo puedes con todo II. Beasanchez.es, web personal de la artista.
<http://www.beasanchez.es/momisinthestudio/no-se-como-puedes-con-todo-ii/>

Blanco, Marcela

Alumna de doctorado en el programa de Investigación en Arte Contemporáneo Universidad País Vasco

Perdomo, Karina

Alumna de Máster en Artes Visuales y Educación, Universidad de Granada

SELF, un acontecimiento visual

SELF, a visual event

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Cultura Visual, Visualidad, Imagen, Self, Dispositivo.

KEY WORDS

Visual Culture, Visuality, Picture, Self, Device.

RESUMEN

En esta investigación se indaga acerca de las visualidades que adoptan las personas, especialmente adolescentes y adultos jóvenes, creadas a partir de un imaginario incorporado e influenciado por la cultura visual contemporánea. Autores como Mirzoeff, Martins y Tourinho nos adentran en esa temática, entendida como la excesiva proliferación de imágenes en los diversos soportes tecnológicos de circulación. Este fenómeno contemporáneo es conformado por el infinito universo de las redes sociales, las cuales se han convertido en el soporte por excelencia de nuestra imagen institucional y social. La creación de una interfaz experimental como plantea Català, se constituye como una propuesta que hace referencia al vacío representativo de las múltiples imágenes repetitivas e indiferenciadas a las cuales tenemos acceso de manera permanente y que se posicionan en nuestro cotidiano de una manera omnipresente y sublime y que distan de ser imágenes evocadoras de una identidad cimentada en estructuras de autenticidad, originalidad y singularidades que sean capaces de conformar nuestra personalidad que nos permita acercarnos y diferenciarnos del otro. El móvil con su cámara y la publicación en las redes sociales constituyen hoy el espejo del que ya nos habló Lacan en cuanto a la conformación del yo. Esta investigación se plantea la interrogante hipotética acerca de una posible regresión a esa etapa de inmadurez y de reconocimiento que inicia un camino hacia, tal vez, una nueva psicología digital del ser humano internauta, brindándose como un contorno a rellenar. Algo así como un nuevo mapa que precede a un nuevo territorio.

ABSTRACT

This research is about the visuals that people adopt especially adolescents and young adults, created from an imaginary incorporated and influenced by contemporary visual culture. Authors such as Mirzoeff, Martins and Tourinho take us into this theme, understood as the excessive proliferation of images in the various technological circulation supports. This contemporary phenomenon is shaped by the universe of social networks, which have become the stand for excellence of our institutional and social image. The creation of an experimental interface as proposed by Català, is constituted as a proposal that makes reference to the representative vacuum of the multiple repetitive and undifferentiated images to which we have permanent access and that are positioned in our daily life in an omnipresent and sublime way. These images are far from being evocative of an identity based on structures of authenticity, originality and singularities that are capable of shaping our personality that allows us to get closer and differentiate ourselves from each other. The mobile phone with its camera and the publication on social networks are today the mirror that Lacan told us about, in terms of the conformation of the self. This investigation raises the hypothetical question about a possible regression to that stage of immaturity and recognition that initiates a path towards, perhaps, a new digital psychology of the human being internet user, offering as a contour to fill. Something like a new map that precedes a new territory.

INTRODUCCIÓN

De forma habitual nuestras sociedades se ven asfixiadas en ambientes visuales, imágenes que se presentan frente a nuestra vista de forma irreflexiva e instantánea.

Como reflexiona Mirzoeff (2003) vivimos en “la tendencia moderna a plasmar en imágenes o visualizar la existencia” (p.23). Esta idea representa la sociedad de hoy en día, donde cada individuo intenta representar las cosas que no son visualmente representables asistidos por la gran cantidad de dispositivos tecnológicos que nos rodean, porque de otra forma no conseguiríamos verlo.

Mirzoeff continúa explicando “efectos más espectaculares de la visualización han tenido lugar en la medicina, ya que a través de una tecnología compleja, la tecnología visual lo han transformado todo: desde la actividad cerebral hasta el latido, en un modelo visual” (p.23).

Esto se debe según los autores Martins y Tourinho (2009) a que los aparatos multimedia se han convertido en un recurso de fácil acceso al alcance de toda la población mundial. Esto si bien es una gran democratización tecnológica a su vez contribuye al desarrollo de la polución visual debido a la incesante cantidad de imágenes que se producen.

Según el portal de estadísticas Statista¹, en su artículo publicado con fecha del siete de marzo de dos mil dieciocho, expone datos sobre el universo online correspondiente al año dos mil diecisiete, dando como resultado un promedio de 243.000 imágenes por minuto en Facebook y 65.000 en Instagram. Pero la fascinación por la imagen no es algo resiente, según la mitología Narciso quedo fascinado por su propia imagen, luego la aparición de la cámara oscura, después la invención de la Linterna mágica, evolucionando hasta alcanzar el cinematógrafo y así podemos encontrar muchos más ejemplos sobre el atractivo que produce la representación de la imagen.

METODOLOGÍA

En la década del setenta, la obra *TV Buddha* del videoartista Naum June Paik, se expone en Bonino Art Gallery en New York. Este trabajo nunca fue explicado conceptualmente por el autor. A partir de esta razón se han realizado diferentes líneas interpretativas y una de ellas fue elaborada por Charles Garoian y Ivonne Gaudelius (2008) colocando el énfasis de la obra en una alerta crítica a la condición visual en la contemporaneidad. El autor realiza su obra con una estatua de Budda, sentado mirando para una imagen de sí mismo reflejada en la pantalla de una televisión, ese escenario esta mediado por una cámara de video creando un circuito cerrado. Creando una metáfora solipista de miradas, el Buda mira fijamente a la televisión, en la cual esta representada su imagen, la televisión mira al Buda devolviéndole su representación, la cámara también mira al Buda y capta su imagen para trasmitirla, de esta manera todos los dispositivos que conforman el circuito cerrado miran al Buda. Aquí los autores plantean una interrogante: “¿Quizás esta mediación electrónica de la cultura visual representada en esa televisión simboliza ese “sistema cerrado” en sí mismo dentro del cual los espectadores son seducidos y anestesiados por la cultura de la mercadería?”² (p.96, traducción propia)

La potencia de la obra se encuentra en los objetos empleados, lo que simbolizan cada uno de ellos por separado, pudiendo hacer un sin fin de combinaciones para conseguir un concepto sobre la propuesta que plantea el artista. Pero debemos pensarla en su conjunto, como una creación visual, cada elemento compone ese universo expuesto por Paik. Garoian y Gaudelius, (2008, traducción propia) afirman que “Paik desafío el concepto de cuerpo como “la pantalla” en la que se proyectan los códigos culturales que predominan, a través de los cuales se determina la identidad.”³ (p. 97)

En esta obra Paik construye una metáfora contemporánea en función del cuerpo, un cuerpo desbordado de doctrinas y conceptos culturales que constituyen una identificación. El Buda representa una proyección intrínseca de una imagen corporal que esta siempre en permanente transformación. Cuerpos que se van adaptando, se van disciplinando, conforme a la sociedad en la que viven.

El objetivo principal del proyecto y el fundamental requisito que mantenía la investigación era buscar producir relaciones entre un dispositivo de imagen y los sujetos en un espacio y tiempo determinados. Analizando estas referencias nos adentraremos en la línea interpretativa que es de especial interés para el proyecto, concordando con Mirzoeff (2003) “cuando entramos en contacto con aparatos visuales, medios de comunicación y tecnología, experimentamos un acontecimiento visual. Por acontecimiento visual entiendo una interacción del signo visual, la tecnología que posibilita y sustenta dicho signo el espectador” (p.17). De esta manera la pesquisa contribuye al desarrollo de un ojo crítico, abandonando el concepto ordinario de imagen cómo fuente de información o ilustrativa.

¹ Empresa dedicada a recopilar datos e información sobre los consumidores fuera y dentro de internet, con su sede principal en Hamburgo.

² “Could the electronic mediation of visual culture through television be considered a “closed system” unto itself within which viewers are seduced and anesthetized by the visual tropes of commodity culture?” (Garoian y Gaudelius, 2008, p.96)

³ “Paik challenged the concept of the body as the “screen” on which the prevailing codes of culture are continually projected and through which identity is determined” (Garoian y Gaudelius, 2008, p.97)

A partir de la colaboración del profesor Daniel Argente perteneciente al área de Lenguajes computarizados del “Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes”, de Montevideo, Uruguay, se comenzó a producir la interfaz que debería capturar los movimientos entre el espectador y el dispositivo. Además debería funcionar de manera autónoma provocando con sus movimientos a los sujetos colaboradores localizados delante del dispositivo.

A partir de un sensor kinect se creó el aparato cuya función era la de estimular con sus movimientos a los sujetos colaboradores. El sensor logra identificar a los sujetos que se colocan por delante, mediante un algoritmo que va mapeando la imagen que se encuentra en su campo de visión.

Esta interfaz experimental como bien plantea Català (2005) :

“se conjugan, pues, dos mundos antagónicos y dos dramaturgias igualmente opuestas, que ahora pueden trabajar conjuntamente, de la misma forma que otra de sus características destacadas es que, en su terreno, las operaciones matemáticas se transforman en estética y ésta en operaciones matemáticas” (p.540)

Es decir se fusionan dos universos diferentes y distantes, colaborando, procesando guarismos con la finalidad de otorgar imágenes y a la inversa se produce el mismo procedimiento. A partir de esta conjunción entre la tecnología y el ser humano se obtienen unas imágenes que transmiten una representación del sujeto (*fig.1*) que tiene por delante en sensor.



Figura 1. Fotograma de video, elaboración propia.

DESARROLLO

Fenómenos tales como la democratización de la web, su uso como hábito natural, la saturación de imágenes, las multimedias, la realidad virtual y simulada, etcétera, se presentan como elementos influyentes en nuestra comunicación, en nuestro pensamiento y en nuestra identidad.

La era digital ha cambiado nuestra manera de ser, aprender, enseñar y de estar en el mundo.

Baudrillard (1990) plantea una reflexión “estadio video ha reemplazado al estadio del espejo” (p.31). Esta categórica afirmación, retrata una realidad contemporánea, el autor entiende que el estadio del espejo es una marca significativa para los individuos. El espejo no altera, solo refleja una imagen visual coherente con una imagen física. Reproduciendo, duplicando, investigando una correspondencia entre la razón de la representación y aquello que ella representa. Obviamente podemos decir que hay una similitud y siendo de esa manera, esa proyección se transforma en seducción.

Baudrillard (1981) manifiesta:

Narciso apaga su sed: su imagen ya no es «otra», es su propia superficie quien lo absorbe, quien lo seduce, de tal modo que sólo puede acercarse sin pasar nunca más allá, pues ya no hay más allá como tampoco hay distancia reflexiva entre Narciso y su imagen. El espejo del agua no es una superficie de reflexión, sino una superficie de absorción (p.67).

La imagen reflejada que cautiva no es el propio esplendor de su rostro, hay algo mucho más atrayente, algo que seduce, algo ilusorio y que no es real.

Con ese enfoque se intenta comprender el imaginario visual que provoca la producción de selfies, uso de filtros, poses y gestos repetitivos que se presentan como imágenes identificativas, en adolescentes y adultos, proponiendo una mirada alternativa que rescate o intente rescatar un vínculo más íntimo con nosotros mismos llevando al límite de nuestra visualidad en el entendido de identificarnos con una mancha de color que contornea nuestro cuerpo.

Poner en cuestionamiento una tarea introspectiva que intente rescatar ese “yo utópico” o un “yo original”, sería la finalidad renunciando a los estereotipos y usos sociales impuestos por las redes.

En las últimas décadas la cultura digital ha tenido un crecimiento que ha impactado y ha impuesto un nuevo paradigma en nuestra vida cotidiana.

Publicaciones que muestren dónde estamos, qué comemos, cómo vestimos, etcétera, se convierten en parte de ese mundo virtual.

La imagen está presente, es omnipresente y es sublime.

Experimentamos día a día, acontecimientos visuales soportados por medios tecnológicos que cada vez más se familiarizan con nosotros al punto tal de crearnos la necesidad constante de estar conectados, de comunicarnos y de presentarnos a través de las imágenes tal vez descuidando o soslayando nuestra naturaleza introspectiva que propicia nuestras auténticas emociones y nuestra genuina identidad.

Retrotrayéndonos a la teoría de Lacan (1949) sobre la formación del yo que se produce en la fase de desarrollo psicológico del niño que va desde los seis hasta los dieciocho meses, podemos sostener que el niño, en esta etapa, adquiere la capacidad de reconocer su propia imagen en el espejo; siendo éste un acontecimiento que implica una gran alegría porque gusta de su imagen proyectada. Posteriormente al entrar en relación con el otro seguirá proyectando su identidad en otras personas, dando lugar a descubrir aspectos que no le agradan, siendo el otro el espejo que seguirá contribuyendo a la formación del yo.

Este acontecimiento nos permite avanzar conceptualizando al narcisismo como una etapa de identificación propia y exclusiva del ser humano.

El término “narcisismo” (2011) describe un comportamiento por el cual una persona brinda a su cuerpo el mismo trato que daría a un objeto sexual para obtener una plena satisfacción.

Sostiene la existencia de un narcisismo primario y normal basado en la observación en el ánimo de los niños y de pueblos primitivos, estableciendo en la sobreestimación del poder de los deseos, la omnipotencia del pensamiento y de la magia.

Respecto a esto, y situándonos en nuestra época contemporánea resulta importante y necesario señalar que hoy día vivimos insertos en una cultura visual donde la esencia, el ente, el ser de la imagen supera la realidad a la que antes aquella se constituía como referente o medio. Prada (2005) plantea que en esta postmodernidad “lo visual se ha convertido en pensamiento, y ya no es su resultado, medio o lenguaje” (p.131).

Al decir de Baudrillard⁴ el mundo entero ya no es real, vivimos en el orden de lo hiperreal y de la simulación, donde no se interpreta la realidad, sino que se intenta ocultar que ya no es necesaria. Es de esta manera que lo visual se convierte en el producto de una irreflexión que pertenece a la plenitud de lo ilusorio, plenitud simulada, con un exceso de sentido en un sistema que se auto-produce. La imagen ya no es el reflejo, ni desnaturaliza, ni enmascara la ausencia de una realidad profunda, sino que nada tiene que ver con la realidad, siendo su simulacro.

Estamos viviendo el fenómeno de una cultura visual extremadamente compleja, sin estructuras fijas, que lleva a una autosuficiencia de la imagen, y esto sumado al hecho de que el Arte sea un terreno complejo donde se han implantado circunstancias que significan rupturas en cuanto a sus prácticas, nos empuja, ineludiblemente, a reclamar herramientas conceptuales y creativas para insertar los lenguajes del Arte en los sistemas de la imagen contemporánea, para su adecuación, su mejor aprovechamiento, interpretación y para una óptima actitud crítica.

⁴ Esta idea Baudrillard la desarrolla "Cultura y Simulacro" traducido al castellano 1978.

Zygmunt Bauman (2000) habla de una modernidad líquida para referirse a esta época. Utiliza el concepto de fluidez para designar a la etapa actual de la era moderna y lo hace como una metáfora; haciendo una comparativa entre los sólidos y los líquidos, siendo éstos últimos aquellos que constantemente cambian su forma, no se fijan al espacio y no se atan al tiempo. Señala a la era moderna actual como un cambio permanente. La vida tiene diversas formas y todas son frágiles, vulnerables, temporales y cambiantes todo el tiempo. Lo único certero es la incertidumbre. Y es éste nuestro estado normal, llevándonos a ser seres inestables, esquizofrénicos, maníacos, herméticos. Usamos los avances tecnológicos para centrarnos aún más en nuestra individualidad, escuchando el eco de nuestras propias voces y viviendo en un hall de espejos donde lo único que se refleja es nuestra propia imagen.

Según el artículo "Necesidad de reconocimiento y síndrome de selfie: un análisis relacional basado en minería de datos"⁵ las selfies-las que se instituyen como una moda social que se fundamenta en que todo lo que existe es a través de los medios y van más allá del concepto de autorretratos pues necesitan de la publicación y el ser compartidos como una obsesión - son un producto del auge de las redes sociales y su uso excesivo pone en evidencia nuestra vanidad y nuestro narcisismo. Psicólogos, sociólogos y psiquiatras argumentan que este fenómeno puede responder a una baja autoestima, a una construcción de una identidad para ser aprobada, validada por el otro. Es decir, necesidad evidente de construir una identidad y de auto-afirmarse solo con la aprobación del otro. Esta aprobación se implementa con un "me gusta" o un "retwees", además de los comentarios que pueda llegar a tener. Y esto se traduce en popularidad, que a su vez, pretende menguar la soledad, la baja autoestima, la inseguridad y fortalecer nuestro ego mediante la vanidad. Además, de tener la potencialidad de soslayar problemas como la depresión, trastornos obsesivo-compulsivos, etcétera.

La moda selfie modifica conceptos como intimidad, amistad, que hasta ahora se sustentaban en la proximidad física. Este análisis nos habilita a sostener aunque de manera hipotética que la moda de las selfies en las que se evidencia una cierta pobreza representacional, con poses y gestos repetitivos, constituyen una especie de regresión a esa etapa del espejo sostenida por Lacan (1949) donde hay cierta necesidad identificatoria pero con cierta extrañeza e inmadurez, con una alta dosis de narcisismo, donde el espejo es sustituido por la cámara del móvil y su publicación en las redes. Una regresión que tal vez se convierte en una sustitución en la manera de auto-percibirse y en la forma de la conformación de la identidad.

CONCLUSIONES

La propuesta de esta investigación consistió en realizar una reflexión sobre la cantidad de imágenes reinantes a nuestro alrededor que proliferan con la ayuda de los dispositivos móviles. El experimento desarrollado en Montevideo, fue una experiencia de observación utilizando un dispositivo electrónico que funcionó de manera autónoma, registrando el comportamiento de los colaboradores en archivos de video. Los datos obtenidos de la propuesta indican que la mayoría de los individuos frente al dispositivo no sienten desconfort al interactuar con él. Podría decirse que son "seducidos" por sus movimientos.

De esta manera o visual se nos presenta como la libertad necesaria de optar personalmente por aquellas posibilidades, aquellas relaciones, y condiciones complejas y subjetivas, a través de las cuales afloran fenómenos tales como deseos, valores, significaciones, etcétera, y que nos brindan opciones de discursos sustentados por una experiencia estética, pero que no constituye un develamiento de la verdad, sino que obliga a una aproximación a esa experiencia propia e individual. Y ya es nuestra verdad. Y esa verdad, que se nos muestra fragmentada y no única, dependerá de la capacidad interrogatorio que cada uno posea y de la cualidad sensible que tengamos en relación con las imágenes, los soportes visuales tecnológicos y la comunicación con otras subjetividades que aportarán diversos significados. Esto nos evidencia la multiplicación de la interpretación personal acerca de aquella idea de verdad, y obliga a la construcción de un posicionamiento crítico que nos lleve a una comprensión de la imagen visual, que puede ser desde la composición, el soporte tecnológico, y desde los vínculos sociales, económicos, políticos que permiten su observación y su uso. Esto lleva a planteamientos tales como considerar cómo se mira, los contextos, las condiciones y el /los público/s partiendo de la idea de identidades sociales.

FUENTES REFERENCIALES

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro* (1ª ed.). Barcelona: Kairós.

Baudrillard, J. (1981). *De la seducción* (1ª ed.). Madrid: Cátedra.

⁵ <https://docplayer.es/65407721-Necesidad-de-reconocimiento-y-sindrome-de-selfie-un-analisis-relacional-basado-en-mineria-de-datos.html>

Baudrillard, J. (1990). Videosfera y sujeto fractal. En: Aneschi. (Ed.), y otros. *Videoculturas de fin de siglo* (pp. 27-36), (1ª ed.). Madrid: Cátedra.

Bauman, Z. (2000). *Modernidad Líquida*. Recuperado de: <https://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2009/05/modernidad-liquida.pdf>

Català, J. (2005). *La imagen compleja: la fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual* (1ª ed.). Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona.

Garoian, Ch y Gaudelius, I. (2008). *Spectacle Pedagogy. Art, Politics, and Visual Culture* (1ª ed.). New York: State University of New York Press.

Gil, V. (2017). *Necesidad de reconocimiento y síndrome de selfie: un análisis relacional basado en minería de datos*. Recuperado de <https://docplayer.es/65407721-Necesidad-de-reconocimiento-y-sindrome-de-selfie-un-analisis-relacional-basado-en-mineria-de-datos.html>

Martins, R. y Tourinho, I. (2009). *Educação da CULTURA VISUAL: NARRATIVAS de Ensino e Pesquisa* (2ª ed.). Santa Maria: Ed.de UFSM.

Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual* (1ª ed.). Barcelona: Paidós.

Prada, J. (2005). *La enseñanza del arte en el campo interdisciplinar de los estudios visuales*. En: Brea, J. L. (Ed.), *Estudios Visuales, La Epistemología de la Visualidad en la Era de la Globalización* (pp.131-144). Madrid: Akal.

Vega, V. y de Vedia, P. y Roitman, D. Narcisismo e identificación en la fase del espejo. Una articulación entre Freud y Lacan.

Recuperado de:

http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/obligatorias/055_adolescencia1/material/archivo/narcisismo_identificacion.pdf

Boyano López Villalta, Delia.

Alumno, Universidad de Valencia, Dpto. Escultura, Laboratorio de Luz.

El desplazamiento del icono: estrategias de revisión y actualización de la tradición en el audiovisual contemporáneo

The dislocation of the icon: revision and updating strategies of tradition in contemporary audiovisual

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Tradición, Desplazamiento, Performance, Identidad, Feminismos, Multiculturalidad.

KEY WORDS

Tradition, Dislocation, Performance, Identity, Feminisms, Multiculturality.

RESUMEN

La presente ponencia se centra en el análisis de narrativas que actualizan la tradición por medio de la estrategia del desplazamiento en el ámbito de la performance multimedia contemporánea, en concreto a través de una revisión de la tradición barroca pictórica española.

Para ello, estudio los distintos modos en los que el desplazamiento es utilizado en obras de artistas como Cindy Sherman, Coco Fusco o Pilar Albarracín. Este marco me permite introducir mi obra *But When she unfolded her apron...*, en la cual actualizo el mito de santa Casilda. La tradición cuenta que Santa Casilda de Toledo era hija de un rey musulmán del siglo XI, que tras convertirse al cristianismo comenzó a llevar pan a los presos cristianos. Cuando un día la detuvieron ante las sospechas de su traición y le pidieron que mostrara su mercancía, los panes que llevaba en su delantal se transformaron, milagrosamente, en rosas. Dentro de la Historia del arte, la hagiografía de la santa es revisada en el siglo XVII por el maestro barroco Francisco de Zurbarán, que la retrata como parte de una serie de cuadros dedicados a mártires cristianas que portan sus objetos de martirio. En mi pieza performativa parto de ambas referencias. La pieza consiste en una mesa alargada y estrecha con una secuencia de dibujos sobre ella y un rail sobre el que se desliza un rodillo. Durante la performance, asumo el papel de la santa al tomar el rodillo entre mis manos y deslizarlo como si amasara el pan prohibido. Es esta relación cuerpo versus objeto el punto de partida de la actualización de la historia, pues como conexión entre el personaje mítico y yo misma, posibilita dicho desplazamiento. Al manipular el objeto no solo me convierto en la santa sino que además me hago partícipe de su sufrimiento. Así, a lo largo de la conferencia, nos preguntamos de qué manera este desplazamiento de la identidad en el que me convierto en una mujer oprimida y perseguida, tiene implicaciones en torno a los debates de género, feminismos y multiculturalidad.

ABSTRACT

This paper analyses the dislocation of the icon as a strategy to bring tradition to the present in the field of contemporary multimedia performance.

In order to fulfil this aim, I connect my work with other cases of dislocation in artists such as Cindy Sherman, Coco Fusco or Pilar Albarracín, who use the same devices to hide or mask their identities. This context enables the introduction of my work *But when she unfolded her apron...*, as a performative sculpture in which this strategy is used to update the myth of Saint Casilda. Tradition tells that Saint Casilda was the daughter of a Muslim king of Toledo in the 11th Century. After becoming Christian, she started to bring bread to Christian prisoners. In suspicion of her betrayal, one day she was arrested and asked to reveal her goods and miraculously, at that time, the bread she was carrying turned into roses. The hagiography of the saint is revised in the history of art by the baroque master Francisco de Zurbarán in the XVII Century, as part of a series of paintings that portrait female Christian martyrs. My work I draw from both references, the medieval myth and the history of art. The piece of work consists of a long and narrow table with a sequence of drawings on top and a rail to slide a roller pin. Over the course of the performance, I embody the figure of the saint when taking the object with

my hands to make it roll along the table. This body versus object relationship is the starting point to bring the myth to the present. Throughout the paper, we question the ways in which a dislocation of identity that involves becoming a repressed woman, has impact on gender, feminism and multicultural current agendas.

INTRODUCCIÓN

La presente ponencia se centra en el análisis de narrativas que actualizan mitos hagiográficos por medio de la estrategia del desplazamiento, a través de una revisión de su presencia en la tradición barroca pictórica española y en el ámbito de la performance multimedia contemporánea.

Con objeto de comprender las implicaciones y los temas que subyacen de la actualización y desplazamiento de esta tradición, así como su relación con conceptos teóricos y obras de otros artistas, propongo el análisis de mi obra performática *But When she unfolded her apron*, que actualiza la fábula medieval de Santa Casilda por medio de la revisión que Zurbarán hace de ella. Así, desde el punto de vista del arte contemporáneo, y con un pie en la tradición, me pregunto cómo estas estrategias nos llevan a debates en torno a los feminismos, cuestiones de género o la multiculturalidad.

Desplazar significa mover o sacar a alguien o algo del lugar en que está. Un desplazamiento, por tanto, habla de la diferencia, de lo otro, de salir, en definitiva, tiene que ver con el carácter plural y diversificado en el que vivimos en el cual los conceptos inamovibles desaparecen. A lo largo de las últimas décadas han sido numerosos los intentos de crítica a las categorías cerradas. Judith Butler aboga por partir de la deconstrucción de las identidades (Butler, 2002). Pero esta deconstrucción no significa la eliminación acrítica y total de las categorías identitarias. En su lugar, la deconstrucción es, tal y como indica Stuart Hall, un emborronamiento o una tachadura: “La línea que los tacha [los conceptos] permite, paradójicamente, que se los siga leyendo”. Siguiendo a Jacques Derrida, Hall propone para la deconstrucción de nuestras identidades fomentar un proceso de reescritura desalojada y desalojadora que piense nuestras identidades en el límite (Hall, 2003: 14). Presentar ciertos conceptos, sobre todo conceptos identitarios tales como el género, la raza o la sexualidad, como naturales fomenta la idea de que son necesariamente inmóviles, ahistóricos, eternos e inmaleables. Si la sexualidad, el género o la raza son naturales, nada podemos hacer para modificarlas (Kristeva, 1980). Partiendo de esta noción de identidad, contemplo el desplazamiento como espacio para la renegociación de experiencias derivadas de la intersubjetividad.

En la serie de reappropriaciones *Seven Easy Pieces*, Marina Abramovic pone en cuestión la noción de performatividad de género. En esta serie de performances, la artista reinterpreta siete trabajos icónicos de los 70, con lo cual establece un dialogo con la historia del arte, pero también hace subyacer una serie de temas bajo la superficie de la re-apropiación de las acciones. Para la presente investigación, nos interesa atender, en concreto, a su elección de recrear performances que fueron originalmente realizadas por artistas hombres. Este es el caso de las re-performances de *Seedbed* (1972) de Vito Acconti y *How to explain Pictures to a Dead Hare* (1965) de Beuys. El acto de apropiación de lo tradicional masculino por parte de Abramovic nos lleva a considerar cómo las cuestiones de género y masculinidad podrían ser abordadas en la performance de estos trabajos por una artista mujer, erosionando así los binarios tradicionales de lo masculino y lo femenino. De modo similar a las re-apropiaciones de Abramovic, la performance de Pilar Albarracín *She Wolf* recrea la performance de Beuys de *Coyote*, en este caso recodificada por medio de elementos del cuento de Caperucita Roja y el lobo. Así pues, Albarracín hace un ejercicio doble de actualización y desplazamiento, pues no solo se reapropia de una performance artística realizada por un hombre, sino que además actualiza una tradición perteneciente al folklore, convirtiéndose en una versión contemporánea de la niña, con las consiguientes connotaciones irónicas y feministas. Ambos ejemplos se relacionan íntimamente con el concepto de performatividad que Judith Butler introduce en su libro “El género en disputa”, y que implica un replanteamiento del pensamiento tradicional sobre la performatividad de género. En este texto argumenta que el “género no es algo que uno es, es algo que uno hace, un acto o, más concretamente, una secuencia de actos, es un verbo más que un nombre, un “haciendo” en lugar de un *siendo*”. (Butler, 1990: 25).

La autorepresentación a menudo ha constituido un ejercicio de introspección del artista, una forma de explorar su subjetividad, pero también se ha usado para enmascarar la identidad propia y reflexionar sobre categorías genéricas. A partir de los 70 las artistas a menudo toman su propio cuerpo como soporte de la obra y el posicionarse como sujeto y objeto es una de las vías para cuestionar las imágenes existentes de la mujer. Las fotos de Cindy Sherman imitan y actualizan imágenes de la mujer con un giro: en su caso se trata de imágenes de mujeres glamurosas, bellas y deseables, producidas en masa como iconos del modernismo; la imagen de la mujer, la mujer como imagen. Sherman permanece oculta y anónima, se enmascara para cuestionar las imágenes estereotipadas de la mujer. Toma la imaginaria propia de la seducción visual para parodiarla. En su obra, pues, podemos contemplar cómo el desplazamiento ha sido una estrategia usada en la obra de artistas feministas para generar no-identidad, elusión o división, una encarnación que fracasa en representar. Las imágenes de Sherman nos dan una lectura del deseo y al mismo tiempo de su frustración, a través de la distorsión, la dislocación y la deformación, por medio de una mínima variación con respecto al estereotipo. En este sentido, muestran que imitan, reconstruyen y citan. En las vidas de estas mujeres – como muestran las fotografías- lo que prevalece es lo que R. Barthes dice de la fotografía: la imagen del Uno como Otro. En relación con esto, Laura Mulvey dice que la mujer antes es “hablada por el hombre, y objeto de su placer escópico” [Mulvey, 1988]. De modo similar, Luce Irigaray afirma de forma tajante que “la afirmación de que hombres y

mujeres están igualados o en vías de estarlo, se ha convertido prácticamente en un nuevo opio popular. Hombres y mujeres no son iguales, y orientar el progreso en este sentido me parece problemático e ilusorio” (Irigaray, 1977). ¿Cómo administrar el mundo en cuanto mujeres si no hemos definido nuestra identidad ni las reglas que conciernen a nuestras relaciones genealógicas, ni nuestro orden social, lingüístico y cultural? Como parece decirnos Elfriede Jelinek en sus novelas, las mujeres en la actualidad se parecen todavía demasiado a las princesas que los Grimm retrataron en sus cuentos populares, atrapadas, incluso a veces por su propia voluntad, en el discurso patriarcal.

En *Year of the White Bear & Two Undiscovered Americans visit the West* (1992-94), Coco Fusco y Guillermo Gomez-Peña generan debates en torno a la multiculturalidad por medio del desplazamiento. El trabajo de Coco Fusco and Guillermo Gomez-Peña exploraba el absurdo de dar por sentado la información que procede de las instituciones, a través de una performance en la cual ambos encarnan a una pareja de indígenas americanos durante el “quinto centenario del descubrimiento de América” en 1992. Así, ambos trabajaron en ideas de *site-specific* performances que tocan cuestiones como la colonización o la explotación de sociedades indígenas. Este hecho ridicularizaría, a su vez, el hecho de que fueron invitados a mostrar su trabajo por tratarse del año oficial del multiculturalismo. De las consecuencias más sobresalientes de lo que se viene llamando globalización, es precisamente la creciente heterogeneidad cultural de nuestras poblaciones y con ella la consiguiente fragmentación de las identidades. A pesar de que este pluralismo no parece más que beneficioso, lo que se denomina el pluralismo civil genera problemas de todo orden que todavía no sabemos muy bien cómo abordar, pues nuestras instituciones se construyeron históricamente sobre la base de la homogeneidad cultural enraizada en cada territorio singular. Esta diversidad hace emerger en muchos casos una desconfianza generalizada que nos lleva a cuestionar cómo podemos integrar a inmigrantes y a minorías multiculturales. Ante este desafío al capital social encontramos posturas optimistas, como la de los filósofos canadienses Taylor y Kymlicka, que sostienen que es la buena voluntad de los ciudadanos lo que hará que minorías e inmigrantes se integren a todos los efectos en nuestras sociedades sin grandes rechazos.

METODOLOGÍA

Mi obra *When she unfolded her apron...* parte del mito de Santa Casilda. La tradición cuenta que Santa Casilda era hija de un rey musulmán de Toledo del siglo XI, medio siglo antes de que Alfonso VI recristianizara la ciudad. Tras convertirse al cristianismo, la princesa comenzó a llevar a escondidas pan a los cautivos cristianos encerrados en la cárcel de la ciudad. Cuando un día la detuvieron ante las sospechas de su traición y le pidieron que mostrara lo que llevaba en su delantal, Casilda declaró que a los prisioneros les llevaba "rosas" y, el pan, milagrosamente, se transformó en rosas. La leyenda dice que la mujer fue martirizada y elevada a los altares.

Dentro de la Historia del arte, la hagiografía de la santa es revisada en el siglo XVII por el maestro barroco Francisco de Zurbarán, que la retrata como parte de una serie de cuadros dedicados a mártires cristianas que portan sus objetos de martirio. En su versión de la historia de la santa, Zurbarán la pinta como una mujer real sin rasgos de idealización que lleva un vestido contemporáneo. Con sus manos recoge la falda del vestido, al tiempo que sostiene una corona de flores que aluden a su episodio milagroso.

En mi pieza performativa, parto de ambas referencias para realizar una actualización de la leyenda medieval. Tanto de la propia fábula como de la interpretación de Zurbarán de la misma, me interesa en especial la relación contradictoria entre el cuerpo y los objetos de martirio de las santas, que adquieren un carácter dual en tanto en cuanto el objeto es al mismo tiempo el conductor de su martirio o el puente a su santidad. El objeto simbólico que la tradición e iconografía relaciona con Casilda, es el delantal lleno de panes que después se transforman en rosas. Este elemento representa por un lado la posibilidad de ser condenada a muerte por su traición y, al mismo tiempo, de convertirse en santa y mártir y, con ello, acceder al paraíso prometido. En ambos casos, el objeto encarna una cualidad milagrosa que repercute en el destino de la santa por medio de su performance dentro de la narración. Es este elemento antagónico el que escojo como punto de conexión entre el personaje mítico y su actualización pues, por medio de su performance, el objeto me permite encarnar a la santa. Posibilita el desplazamiento.

La pieza consiste en una mesa alargada y estrecha con una secuencia de dibujos sobre ella y un rail sobre el que se desliza un rodillo. Durante la performance, me convierto en la santa, asumiendo su papel dentro de la historia en el momento en el que tomo el rodillo entre mis manos y lo deslizo como si amasara el pan prohibido, dando con ello vida a la secuencia de dibujos. El rodillo sobre la mesa como objeto en reposo, sin ningún tipo de interacción, es un objeto que contiene un movimiento en potencia, habla de distintas posibilidades pero también supone un eclipse en el relato que hace invisibles ciertos elementos. Es sólo en el momento en el que éste mecanismo es activado por medio de la performance, y a través del desplazamiento de la identidad según el cual yo me convierto en ella, cuando la actualización de la fábula se completa y narra una nueva historia en el presente. Lo sostengo, le doy vueltas, acciono el tiempo. Cuando se acaba el recorrido del rodillo por los railes de la mesa, la acción se detiene o se repite de nuevo, como si de la edición de una película se tratara. En este desplazamiento en el que yo soy Santa Casilda, soy también la manipuladora del tiempo, la creadora de la película en *stop-motion* que activa la secuencia de dibujos a su antojo. La acción, la tortura, el milagro... todas esas posibilidades están comprimidas en la mesa, pero mi performance sobre ella decide todo, como si a Casilda se le brindara la oportunidad de hablar en el presente para sobrescribir su propia historia.

DESARROLLO

En mi obra, me transformo en santa Casilda, una mujer que en el entorno de una sociedad patriarcal es perseguida por cambiar de religión y, por tanto, hacer tambalear el sistema de creencias y poder liderado por su padre. Este desplazamiento genera una serie de temáticas subyacentes.

1. La performance del género.

En mi performance actualizo la historia de una mujer, *siendo* mujer. No hay un desplazamiento del género ni reelaboro una acción originariamente masculina como Abramovic, pero al igual que sucede en las obras que hemos analizado anteriormente, es precisamente en esa performance donde el género se constituye.



Figura 1. Vista de la pieza *But when she unfolded her apron...* durante la performance.

2. Casilda como mujer reprimida

En *But when she unfolded her apron...* escojo una leyenda que habla de la represión de una mujer por su fe en el siglo XI, actualizándola en el siglo XXI. Durante la performance de la pieza, yo misma como artista me pongo en la piel de Casilda, otra mujer, a la que no trato como icono religioso, sino a la que represento en su carácter de mujer real de carne y hueso. Emulo y reinterpreto un episodio que fue decisivo en su vida y que la hizo pasar a la historia como santa. Así, en el mismo sentido que las fotos de Sherman, *When she unfolded her apron...* no es un autorretrato sino que es utilizar mi propio cuerpo para referirme a otra mujer, una mujer perseguida. A diferencia de Sherman, en la performance no me enmascaro ni disfrazo sino que, en su lugar, hablo de la otredad vestida con mi ropa de diario, plenamente consciente de ser una mujer del siglo XXI. Por medio de esta acción metafórica de salir de mi siendo yo misma pero haciendo las acciones que se le suponen a otra, sincronizo su sufrimiento y opresión con el de mujeres de otro tiempo, generando un vínculo que amplía las voces silenciadas de mujeres que han sufrido lo mismo en otras épocas y, en concreto, con mujeres que están viviendo episodios de maltrato y represión en nuestro presente. En esta obra no solo actualizo una hagiografía católica, un tipo de narración ya de por sí marcada por la tradición patriarcal, sino también de una iconografía barroca, la de Zurbarán, en la que la santa es una vez más retratada por un hombre. Las consecuencias de esta acción reinterpretada plantean, pues, interrogantes con respecto al papel de la mujer en la actualidad.



Figura 2. Vista de la pieza *But when she unfolded her apron...*

3. Casilda dentro de una minoría religiosa

Casilda, hija de un rey musulmán, decide convertirse al cristianismo en el contexto de la ciudad musulmana de Toledo, unas décadas antes de la Reconquista cristiana. A pesar de que se habla de la convivencia de las tres culturas en Toledo, esto es una realidad mitificada, pues estas minorías religiosas y étnicas tuvieron que soportar cada cierto tiempo los asaltos de aquellos no partidarios de una convivencia pacífica, así como los rigores de gobernantes musulmanes no siempre benévolos con respecto a las minorías. Si buscamos en nuestro contexto contemporáneo un análogo a esta situación de convivencia, nos daremos cuenta de que las conductas hacia las minorías culturales y religiosas del siglo XI no distan tanto de los escenarios de la ciudad global del siglo XXI. En *But when she unfolded her apron...*, escojo ser de la minoría religiosa, la persona que se siente repudiada y extranjera dentro de su propio país. Con la actualización del episodio en el presente, reflexiono en torno a cómo en nuestro aparentemente idílico contexto de globalización, nomadismo y nuevas tecnologías, aún nos queda mucho camino por recorrer en el ámbito de pluralismo civil y la convivencia multicultural. En el contexto de Londres, ciudad donde la performance se ha realizado por primera vez, la idea de un cosmopolitismo utópico esconde una realidad llena de desigualdades y fricciones sin resolver.

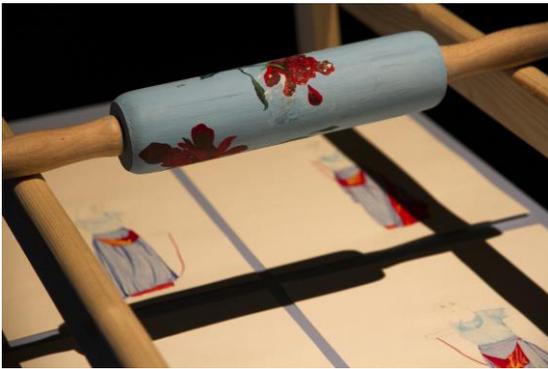


Figura 3. Vista de la pieza *But when she unfolded her apron...*(detalle).

CONCLUSIONES

Son diversas las estrategias que hoy día utilizan los artistas para generar obra, y la actualización de episodios históricos, mitos o manifestaciones pertenecientes al folklore popular por medio del desplazamiento de la identidad es uno de ellos. Decido ponerme en la piel de Casilda, tomar entre mis manos el rodillo de amasar el pan prohibido y pecaminoso. Contemplo este desplazamiento en primera persona, como una manera de reflexionar sobre una identidad colectiva, cuestionar las imágenes estereotipadas, mirar al pasado y preguntar o, más bien, evidenciar que todas esas formas de violencia como la homofobia, sexismo, racismo, misoginia están muy presentes y son incluso más espectacularmente mostrados hoy día, ya sea en las calles o en nuestros teléfonos.... En el contexto en que vivimos esto debería ser una contradicción si tenemos en cuenta los progresos que se han ganado institucional y pedagógicamente con respecto a las políticas de identidad, pero el hecho de que hablemos más no cambia nada. En esta nueva situación, es en muchos casos el desplazamiento bajo distintas apariencias el que ha permitido el surgimiento de una cultura llena de nuevos significados. Así, en el ámbito del arte contemporáneo, propongo la creación de narrativas audiovisuales y performáticas que actualizan la tradición por medio de estrategias de desplazamiento, como una de las vías de sabotaje de las políticas, estereotipos, identidades, deseos y miedos presentes en nuestra sociedad actual.

FUENTES REFERENCIALES

Butler, J. (1990). *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós: Barcelona.

Butler, J. (2004). *Deshacer el género*. Paidós: Barcelona.

Hall, S. (2003). *Cuestiones de identidad cultural*. Amorrortu: Buenos Aires.

Irigaray, L. (2009). *Ese sexo que no es uno [1977]*. Akal: España.

Kristeva, (1987). *El lenguaje, ese desconocido: introducción a la lingüística*. Fundamentos: Madrid.

Mulvey, L (1988). *Placer visual y cine narrativo*. Episteme: Valencia.

Bruna Chávez, Rodrigo.

Artista visual y doctorando del Programa de Doctorado en Historia del Arte y Musicología, Universidad Autónoma de Barcelona.

El museo y el régimen in situ de la instalación (arte)

The museum and the in situ regime of the installation (art)

TIPO DE TRABAJO: Comunicación

PALABRAS CLAVE

Instalación (arte), In situ, Museo, Daniel Buren, Juan Pablo Langlois.

KEY WORDS

Installation (art), In situ, Museum, Daniel Buren, Juan Pablo Langlois.

RESUMEN

El surgimiento de la instalación (arte) a mediados de los sesenta puso en crisis la institución museal a partir de una apropiación consciente del espacio. Esta apropiación se escapaba de las lógicas museográficas imperantes al incorporar a la obra las dimensiones arquitectónicas, históricas y simbólicas del lugar. Dos instalaciones emblemáticas del periodo evidencian esta crisis, nos referimos a *Cuerpos Blandos* (1969) del artista chileno Juan Pablo Langlois realizada en el Museo Nacional de Bellas Artes de Santiago y *Peinture-Sculpture* (1971) del artista francés Daniel Buren exhibida en el Salomon R. Guggenheim Museum de Nueva York. Ambas obras, desde sus contextos particulares de producción, respondieron a un régimen *in situ* que tensionó el espacio y el discurso museal.

La presente comunicación explorará, a partir de estos dos casos de estudio, cómo el discurso y el espacio museal se actualizan a partir de la instalación (arte) de régimen *in situ*. De igual modo se buscará evidenciar cómo la instalación (arte) se legitima como práctica artística al interior del espacio museal. Mediante una metodología centrada en el análisis crítico de documentos e imágenes se describirán y analizarán las nociones y obras propuestas con el fin de dar respuesta a las preguntas enunciadas.

ABSTRACT

The emergence of the installation (art) in the mid-sixties put the museal institution in crisis from a conscious appropriation of space. This appropriation escaped from the prevailing museographic logics by incorporating the architectural, historical and symbolic dimensions of the place into the work. Two emblematic installations of the period show this crisis, referring to *Cuerpos Blandos* (1969) by the Chilean artist Juan Pablo Langlois made at the National Museum of Fine Arts of Santiago and *Peinture-Sculpture* (1971) by the French artist Daniel Buren exhibited at the Salomon R Guggenheim Museum of New York. Both works, from their particular production contexts, responded to an in situ regime that stressed the space and the museal discourse.

The present communication will explore from these two cases of study how the speech and museum space are updated from the installation (art) of regime in situ. In the same way, it will be sought to demonstrate how installation (art) is legitimized as an artistic practice within the museum space. Through a methodology focused on the critical analysis of documents and images, the notions and proposed works will be described and analyzed in order to respond to the questions posed.

INTRODUCCIÓN

Ver hoy una instalación (arte) en el museo no es algo excepcional sino más bien habitual, forma parte de nuestra actual experiencia estética como espectador. Esta nueva experiencia responde a las transformaciones experimentadas por la institución museal a lo largo del siglo XX y donde las vanguardias jugaron un papel fundamental. En este escenario la irrupción de la instalación a fines de los sesenta marcó un hito en la forma de actuar y pensar el espacio museal.

A partir de esta irrupción del género de la instalación (arte) surgen las siguientes preguntas: ¿qué tipo de vínculo establece la instalación con el espacio museal? y ¿cómo reacciona el espacio museal ante la irrupción de esta práctica? En consideración a estas interrogantes la presente ponencia busca comprender cómo el discurso y el espacio museal se actualizan a partir de la instalación (arte) de régimen *in situ*. De igual forma, se intenta constatar cómo la instalación se legitima como género artístico al interior del espacio museal.

Con el fin de abordar estos objetivos, se revisarán dos instalaciones del periodo: “Cuerpos Blandos” (1969) de Juan Pablo Langlois y “Peinture-Sculpture” (1971) de Daniel Buren. A partir de estos dos casos de estudio se propone una metodología de análisis centrada en el examen crítico de documentos e imágenes relacionados con las obras en cuestión.

En atención a lo expuesto, la presente ponencia se estructuró en tres partes, una primera orientada a revisar las nociones de museo e instalación, una segunda centrada en presentar las obras en estudios y finalmente una tercera enfocada en el análisis de la instalación de régimen *in situ* a la luz de las obras en estudio y sus vínculos con el espacio museal.

1. Museo e Instalación

El museo es una institución decimonónica que se funda en una vocación pública garante de un patrimonio que debe ser motivo de investigación, conservación y difusión. Este espacio es puesto en crisis por las vanguardias y por las nuevas prácticas artísticas surgidas en la segunda mitad del siglo XX. Actualizar esta institución no ha sido una labor fácil ya que pone en crisis principios históricos y fundamentales que el propio Theodor Adorno de manera elocuente afirma:

La expresión alemana "museal" tiene en alemán un aura hostil. Designa objetos respecto de los cuales el espectador no se comporta vitalmente y que están ellos mismos condenados a la muerte. Se conservan más por consideraciones históricas que por necesidad actual. Museo y Mausoleo no están solo unidos por la asociación fonética. Museos son como tradicionales sepulturas de obras de arte, y dan testimonios de la neutralización de la cultura. (Adorno, 1962, p. 187).

En esta cita Adorno sintetiza un momento crucial en el desarrollo de las artes visuales, en donde las nuevas propuestas democratizan la institución y empoderan al espectador. Caso emblemático de este nuevo escenario es la instalación (arte), práctica contemporánea surgida en la década del sesenta en el seno del minimalismo norteamericano (Stahl, 2009) y como resultado de una puesta en crisis de la obra como objeto transable y museable (Sánchez, 2009) En su condición de práctica de lugar, la instalación *ocupa-actúa* en el espacio (Larrañaga, 2001) con el fin de generar experiencias perceptivas y cognitivas que relevan el papel del espectador como agente transformador del espacio y de su significado. En igual sentido, la instalación es un género artístico que reconfigura las cualidades del espacio (Suderburg, 2000), poniendo en evidencia un desborde categorial (Maderuelo, 2008) que tensiona las disciplinas artísticas. En un contexto amplio y de síntesis la noción de instalación (arte) responde a un modo de pensar y actuar que implica el espacio (museo) y la participación activa del espectador.

Para el teórico alemán Boris Groys el museos cumplen la función de presentar los objetos artísticos a los ojos de un espectador que transita sin ninguna implicancia física con lo que observa. En igual sentido Groys entiende la instalación (arte) como una forma simbólica de privatizar el espacio público de exhibición: «La instalación transforma el espacio público, vacío y neutral, en una obra de arte individual e invita al visitante a experimentar este espacio como un espacio holístico y totalizante y de la obra de arte» (Groys, 2014, p. 54). En este sentido, el autor aporta a la discusión al afirmar que la instalación rompe con la autonomía de la obra para transformarse en un ente social, abierto y participativo, que releva su condición democrática. Condición que permite entender la instalación como un gesto político que emerge desde la propia soberanía que ejerce el artista sobre el espacio. Soberanía que tanto Juan Pablo Langlois como Daniel Buren desplegaron en el museo.

2. Cuerpos Blandos: el recorrido de una escultura

El 31 de octubre de 1969 Juan Pablo Langlois (Santiago, 1936) presentó *Cuerpos Blandos* en el Museo Nacional de Bellas Artes. Mediante esta instalación (arte) el artista intervino el interior y exterior del museo a través de una manga de plástico de 150 metros de largo rellena de periódicos. El volumen creado recorría diversos espacios del museo concluyendo su periplo en el frontis del edificio amarrado a una de las palmeras del jardín (figura 1). Atendiendo a la propuesta realizada Langlois señala:

El resultado de mi acción no tiene valor como objeto de arte, sino como acción creadora, como expresión de un concepto. El material usado no tiene valor sino como para comunicar una idea. El “oficio” no me interesa, la idea puede ser ejecutada por otros. La obra material no es trascendente, puede desaparecer después de expuesta o cambiar varias veces durante la exposición. Un acto de “desubicación” de lo habitual crea lo “inhabitual” y por lo tanto la conciencia de ello. (Langlois, 1969, p. 1).

La cita del artista permite vislumbrar la lección de Marcel Duchamp, para quien el gesto intelectual está por sobre el gesto mecánico-manual. En igual sentido podemos constatar que la “desubicación de lo habitual” en Langlois responde a la descontextualización del objeto, acción que cuestiona las categorías estéticas tradicionales y los principios que rigen la institución museal. En concordancia con este punto Langlois declara: «Una bolsa llena de papeles en una vereda es un hábito urbano. Una bolsa llena de papeles en un Museo es un concepto.» (1969, p. 2). En esta declaración del artista vislumbramos los atisbos de un arte conceptual que cuestiona la autoría y la trascendencia de la obra, a partir de un gesto impersonal, frágil y efímero.



Figura 1

Juan Pablo Langlois
Cuerpos Blandos
1969.
Dimensiones variables;
Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago, Chile.

Fuente: Archivo Juan Pablo Langlois

Cuerpos Blandos pone en crisis el espacio museal proponiendo una nueva relación entre la obra, el espacio y el espectador. En este punto es importante relevar la nueva mirada otorgada al museo por Nemesio Antúnez. Bajo su óptica, el museo debía abrirse a la ciudadanía y a las nuevas manifestaciones del arte contemporáneo; en ese escenario la obra de Langlois responde plenamente a los nuevos lineamientos del museo. A través de la irreverente pieza, se intentó renovar la imagen decimonónica del museo a partir de un discurso crítico que pone en evidencia el poder simbólico de la institución.

Pese a lo rupturista de la obra de Juan Pablo Langlois, la recepción del público y la prensa fue indiferente; la obra no logró generar el impacto que Antúnez pronosticaba, situación que tal vez se explica por la efervescencia política que definió un escenario donde los grandes cambios acontecían en la calle y no en el museo. Al respecto Langlois reflexiona sobre la recepción de su trabajo señalando:

Mi impresión es que el eventual público chileno está *en otra* en esa época; la contingencia política, las tomas sucesivas de las calles por unos y otros, tragaban toda atención. El Museo, que era el único museo entonces, no era prioridad ni representaba el conflicto, por lo que tampoco despertaba el interés de quienes podían hacer una recepción o difusión del arte. (Risco, 2009, p. 252).

Los espacios de participación política eran variados y el arte en ese momento había dejado los muros del museo para implicarse en el espacio público, surge de esta manera un arte comprometido con la contingencia política, el cual lleva las consignas de cambio a la calle a través de la acción emprendida por las brigadas muralistas. En este contexto, *Cuerpos Blandos* no responde a la contingencia política del momento, sino más bien a una acción soberana que se apropia del museo para reestablecer nuevos vínculos que validan la autonomía de la obra como idea y proceso.

3. Peinture - Sculpture: una pintura monumental

La sexta versión de la *Guggenheim International Exhibition*¹, realizada en el Salomon R. Guggenheim Museum, el año 1971, será recordada por la controversia que generó la obra *Peinture-Sculpture* del artista francés Daniel Buren (Boulogne-Billancourt, 1938). Este *travail in situ* o trabajo en el lugar consideró dos partes; una montada en el interior del museo y otra en el exterior. La primera contemplaba una tela blanca con franjas azules de 20 x 10 metros, colgada como una gran bandera desde la cúpula poligonal del edificio. La pieza ocupaba el espacio central evidenciando en su verticalidad la orgánica laberíntica del espacio museal creado por Frank Lloyd Wright (figura 2).

¹ *The Guggenheim International Exhibition* se realizó por primera vez en el año 1956 y tuvo como principal objetivo la revisión de la situación del arte actual. La sexta versión fue organizada por el director del *Salomon R. Guggenheim Museum* Thomas M. Messer y por los curadores asociados Diane Waldman y Edward Fry. En la exhibición participaron los artistas: Carl Andre, Daniel Buren, Victor Burgin, Hanne Darboven, Walter De Maria, Antonio Diaz, Jan Dibbets, Dan Flavin, Michael Heizer, Donald Judd, On Kawara, Joseph Kosuth, Sol LeWitt, Richard Long, Mario Merz, Robert Morris, Bruce Nauman, Robert Ryman, Richard Serra, Jiro Takamatsu, y Lawrence Weiner.



Figura 2

Daniel Buren
Peinture-Sculpture,
1971.
Dimensiones variables;
Salomon R. Guggenheim Museum, Nueva York.

Fuente:
Archivo Daniel Buren

La segunda parte contemplaba una tela de iguales característica, cuyas dimensiones eran de 10 x 1,50 metros, pieza que sería emplazada en la fachada curva del museo y de forma horizontal, generando un contraste con las líneas del edificio.

La monumental tela instalada en el interior del *Guggenheim Museum* fue censurada por el director Thomas Messer y excluida de la exhibición². Dicha decisión estuvo influenciada por los artistas Donald Judd, Dan Flavin y Michael Heizer quienes esgrimieron como argumento, para el retiro de la pieza, que esta: «[...] excedía en su protagonismo y perjudicaba seriamente la presencia y exhibición de las obras situadas en los corredores circulares.» (Cruz, 2006, p. 103). La aprensión manifiesta de estos artistas sería evidenciable por el público, quienes al transitar entre los trabajos verían como la obra de Buren se transforma, en un eje articulador de la exposición. Interesante de mencionar en este punto es la experiencia vivida por Juan Pablo Langlois durante la exhibición de “Cuerpos Blandos”. La instalación fue desmontada sin previo aviso por director saliente del museo Luis Vargas Rosas, quien en el contexto de inauguración de una muestra de arte chileno, decidió sacar las mangas y dejarlas en una bodega junto a otras obras del museo. La experiencia de Langlois ante esta situación más allá de frustrarlo le permitió reflexionar sobre su propia práctica en el museo, la que fue entendida como una acción de despojo que vuelve a dar vida a otras obras ya olvidadas (figura 3).



Figura 3

Juan Pablo Langlois
Cuerpos Blandos
1969.
Registro desmontaje de la obra;
Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago, Chile.

Fuente:
Archivo Juan Pablo Langlois

En respuesta a la censura acontecida, Buren propone una crítica a la institución museal a través del protagonismo de una arquitectura que fagocita la presencia de la propia obra. El artista reflexiona sobre la condición autorreferencial de una arquitectura pensada como obra y no como contenedora de obras. En relación a este punto, el artista francés comenta: «Guggenheim Museum (...) es un ejemplo perfecto de una arquitectura que, aunque envolvente y acogedora, excluye, de hecho, lo que se muestra (normalmente) en beneficio de su propia exposición» (Cruz, 2006, p. 103). No es la pieza de Buren la que eclipsa los trabajos, sino el museo que en su presencia magnificente invisibiliza las obras. Desde otra arista, Daniel Buren constata con esta obra, su interés por desplazarse del muro hacia el espacio arquitectónico mediante el uso de su *outil visual* o recurso visual (telas industriales impresas con franjas). Recurso a través del cual el artista pone en evidencia el carácter escultórico y crítico de la pintura emplazada en el museo.

4.- El régimen in situ de la instalación

La noción *in situ* proviene del latín en el sitio, en el lugar, e identifica aquellas acciones realizadas para un lugar específico, las que entran en vínculo con el contexto que las acoge. Vale decir, son acciones regidas por un aquí y un ahora que determinan su condición temporal y espacial. Al respecto el teórico Pablo Oyarzún (1999) aclara la relación existente entre la noción de *in situ* y la práctica de la instalación señalando que: “El régimen de la instalación es *in situ*. No puede concebirse fuera de lugar, no puede repetirse de manera idéntica en lugares diversos, como si los sitios y las pautas dispositivas fuesen neutros unos para otros.” (1999, p. 153). La cita reafirma el vínculo que la instalación establece con los lugares desde su dimensión física, histórica y simbólica, relación que se fundamenta en las posibilidades que brinda el régimen *in situ*.

² Thomas Messer ofreció a Daniel Buren solo instalar la pieza exterior, ofrecimiento al cual el artista se negó. Esto incrementó la polémica suscitada.

En el campo de las artes visuales es común el uso de la noción inglesa *site specific* para referirse a igual fenómeno. En este sentido, Doris Krystof afirma que el *site specific* es: «un arte hecho para un lugar preciso, al que está inseparablemente unido, y que se relaciona no solo formalmente (arquitectónicamente, funcionalmente), sino también sustancialmente (histórica, sociológica y políticamente) con dicho lugar.» (2009, p. 201). En relación a lo comentado por Oyarzún y Krystof, resulta pertinente afirmar que mientras la noción de *in situ* es una expresión de amplio uso no solo en las artes visuales sino también en campos tan diversos como la Arquitectura y la Arqueología; el concepto *site specific* presenta un uso particularizado en el campo de las artes visuales.

Hecha la constatación se puede afirmar que Daniel Buren ha sido enfático en catalogar su obra como «trabajos in situ» y no como obras *site specific*, por tanto, dicha decisión se podría interpretar como un gesto de autoría que inscribe una práctica al interior del campo de las artes visuales. En el caso de Juan Pablo Langlois no existen evidencias que constaten si el artista pensó su trabajo como una práctica in situ. Sin embargo y en respuesta a la evidencia, es posible afirmar hoy que “Cuerpos Blandos” se inscribe dentro del régimen de instalaciones in situ, al ocupar y hacer visible la arquitectura del museo a través del recorrido. En concordancia con lo expuesto, Josu Larrañaga afirma lo siguiente:

Básicamente podemos decir que la instalación ocupa un espacio en el que se adecua una propuesta sin que las condiciones de uno y otro interfieran, mientras que en otra actúa sobre él lo que es lo mismo se le incorpora a la obra con su historia, referencias y características formales, o incluso aquella está proyectada para hablar de y con la arquitectura que la acoge (2006, p. 55).

El término *ocupar* propone una acción pasiva frente al espacio, el cual se asume como un contenedor neutral que hace posible el despliegue de la obra. En el extremo opuesto emerge el *actuar* como una acción de implicancia que atiende no solo a las particularidades arquitectónicas del lugar sino también a las dimensiones históricas y simbólicas de este. En este punto “Cuerpos Blandos” ocupa un lugar a partir de un dispositivo escultórico frágil y residual, que a través del desborde se apropia del espacio museal. Por su parte *Peinture-Sculpture* actúa en el lugar mediante la monumentalidad de un dispositivo pictórico que en su constitución de material apela a la contención de un espacio arquitectónico que se invisibiliza ante los ojos del espectador.

Finalmente, estas dos instalaciones de régimen *in situ* abordan el museal desde lógicas espaciales y conceptuales vinculadas al ocupar y al actuar el espacio. En este sentido, ambas obras establecen una soberanía con el lugar que legitima el género de la instalación (arte), a partir de una visibilidad de carácter institucional. En igual sentido esta legitimación permite al museo revisar y actualizar no solo sus prácticas museográficas sino también su discurso frente a una práctica que surge al margen de las convenciones que rigen el mercado y la institucionalidad cultural.

FUENTES REFERENCIALES.

- Adorno, T. (1962). *Prisma. La crítica de la cultura y la sociedad*. Barcelona: Ariel.
- Cruz, P. (2006). *Daniel Buren*. Donostia-San Sebastián: Nerea.
- Groys, B. (2014). *Volverse Público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Krystof, D. (2009). Site Specificity. En H. Butin, *Diccionario de Conceptos de Arte Contemporáneo* (págs. 201-204). Madrid: Abada.
- Langlois, J. (1969). *Cuerpos Blandos* (catálogo). Santiago: Museo Nacional de Bellas Artes.
- Larrañaga, J. (2001). *Instalaciones*. Donostia-San Sebastián: Nerea.
- Maderuelo, J. (2008). *La idea de espacio: en la arquitectura y el arte contemporáneo*. Madrid: Akal.
- Oyarzún, P. (1999). *Arte, Visualidad e Historia*. Santiago: La Blanca Montaña.
- Risco, A. (2009). De limpieza y de olvido. En J. P. Langlois, *De Langlois a Vicuña* (págs. 249-295). Santiago: AFA.
- Sánchez, M. (2009). *La instalación en España 1970-2000*. Madrid, España: Alianza.
- Stahl, J. (2009). Instalación. En H. Butin, *Diccionario de Conceptos de Arte Contemporáneo* (págs. 140-143). Madrid: Abada.
- Suderburg, E. (Ed.) (2000). *Spece, Site, Intervention: Situating installation art*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Caballero Caballero, Jesús
Universidad de Jaén

Laberintos de cicatrices: Un proceso de Investigación Artística basado en el cuerpo como no lugar

Labyrinths of scars: A process of artistic research based on the body as non place

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Cuerpo, identidad, no lugar, investigación artística, práctica artística.

KEY WORDS

Body, identity, non place, artistic research, artistic practice.

RESUMEN

La Investigación que aquí se presenta forma parte de un proceso en el cual se reflexiona sobre la concepción de cuerpo e identidad a través del espacio "no lugar". Un proyecto de investigación artística en el cual la propia práctica que muestro es método y resultado del proceso de indagación. En esta comunicación se constituye un alucinógeno recorrido fotográfico, textual y experiencial en el cual se proyecta la idea de huella transferida del cuerpo al espacio, estableciendo una simbiosis que invite a conectar con el "no lugar" de una manera mucho más profunda e íntima correlacionando cuerpo e identidad a través del espacio. El texto comienza con una introducción en la que se justifica la idea de cuerpo como no lugar, hipótesis principal que ocupa este estudio, con el fin de resolver a través de la práctica artística los vacíos que también construyen la identidad. Continúa presentando las corrientes de pensamiento que reflexionan sobre el espacio, el paseo y/o la deriva como una práctica artística con el ánimo de resolver las cuestiones emocionales e internas que constituyen la experiencia humana, una pequeña introducción a la corriente situacionista. Por último, se propone una especie de psicogeografía como resultado de ese proceso de investigación previo. Un ensayo visual que recoge la experiencia de deriva y el paseo por el "no lugar" como práctica artística. Un recorrido emocional, desde la oscuridad y el desasosiego, un laberinto de cicatrices en el espacio que conectan con las huellas experienciales del cuerpo y el alma que conforman mi identidad, mi construcción actual. Un laberinto de papel donde cohabitan mis monstruos, mis contradicciones, mi historia y mis proyecciones y que quedaron ahí para transformar el espacio.

ABSTRACT

This research is part of a process in which the concept of body and identity is reflected through the space "non place". An artistic research project in which the practice that I show is the method and result of the process. This communication constitutes a photographic, textual and experiential journey about the relationship between body and space, establishing a symbiosis that invites to connect with the "non place" in a much deeper and intimate way by correlating body and identity through space. The texts start with an introduction about the idea of body like non place, the main hypothesis in this study, in order to solve through artistic practice the non place also build identity. The next part talk about the currents of thought that reflect on the space, the walk and / or the drift as an artistic practice with the intention of solving the emotional and internal issues that constitute the human experience, a small introduction to the situationist current. Finally, psychogeography is proposed as a result of research. A labyrinth of scars in space that connect with the experiential traces of body and soul that make up my identity, my construction just now.

INTRODUCCIÓN

La configuración física de este trabajo de investigación se basa en un estudio sobre el autoconcepto desde la corporalidad y el espacio no lugar. Un estudio autoetnográfico sobre la experiencia que pretende relacionar, de manera poética y artística, cuerpo y no lugar.

Siempre he creído en las relaciones del cuerpo con los espacios y lo que estos pueden llegar a causar en la experiencia corporal, es decir, los espacios, primeramente concebidos como no lugar, pueden convertirse en auténticos lugares emocionales e íntimos, lugares antropológicos según la tesis de Marc Augé, en los que la relación con los mismos se transforma llegando a repercutir en el devenir de la experiencia y de la corporalidad. En mi experiencia particular, los no lugares han sido decisivos en muchas situaciones para situarme en el lugar que estoy ahora. Esta vez, a través de este proceso de investigación artística, autoetnográfica, he decidido pensarme de otra forma, he decidido relacionarme con el espacio de otra manera, partiendo de las huellas, de las cicatrices en el espacio extrapolando las huellas con el cuerpo a través de estos no lugares y el proceso de asociación con la corporalidad y la identidad. Generando diálogo.

El punto de partida, a partir del cual se inicia este proceso, se relaciona directamente con esta fotografía (fig. 1). La toma de esta imagen, así como la experiencia vivida en ese sitio y todo lo que derivó posteriormente a causa de ese momento personal, determinó la transformación de ese espacio. Esa salida de una boca de metro de Granada no era un lugar de paso, un no lugar efímero y de tránsito, pasó a ser un lugar de gran impacto, se convirtió en un lugar íntimo, con una fuerte carga simbólica y emocional. Por otro lado, la trascendencia que tomó el punto de partida en el mismo transformó mi experiencia corporal con el espacio, incluso a niveles sensitivos, mi corporalidad se vio transformada, cambió.

Es por eso que a raíz de una experiencia traumática con el espacio surge el cuestionante de elaborar una narrativa personal, un diálogo autónomo. Este espacio no lugar se transformó, fue una huella personal que desencadenó un cambio personal en cuanto a la idea de identidad y abrió la posibilidad de estudiar mi narrativa, autonormalizar con perspectiva, como autoetnografía. Un concepto de autonarrativa con el espacio en busca de una narración personal a través del espacio no lugar, una nueva forma de transformar el espacio, de relacionarse con él.



Figura 1. Imagen propia (2017)

El diálogo con el espacio y todas estas cuestiones relativas, han sido abordadas desde muchas perspectivas en la creación e investigación artística. A modo de referentes, en lo que a esta investigación se refiere, la producción artística de María Martínez Morales en su investigación *“Andando...La acción de andar como práctica artística desde una perspectiva A-R-Tográfica”* (2016) es un ejemplo ilustrativo en el que la artista reflexiona, partiendo de su perspectiva como peregrina del espacio, sobre la acción de andar y el paseo como un proceso de investigación “basado en el paseo como práctica artística de indagación por la posibilidad que me ofrece de crear nuevos discursos, conexiones (...) favoreciendo la creación de un mapa de acciones que enriquece el proceso creativo y la construcción de nuevas narrativas” (Martínez, 2016: 15). Es una mirada alternativa que inspira a la hora de concebir una consciencia sobre la íntima relación que existen entre cuerpo y espacio, a través de las experiencias que surgen del propio paseo, pues al habitar los espacios se teje “un camino más allá de lo perceptible, dando visibilidad a otras representaciones” (Martínez, 2016:17), en este caso a otras representaciones de la corporalidad.

Por otro lado, otro gran referente en la construcción formal de este proceso es la producción de la activista transexual Effy Beth. La obra de esta artista es una interesante reflexión sobre su autoconcepto a través del cuerpo y cómo la corporalidad es forjada en el espacio geográfico en el que se desenvuelve. La serie *Pasado/Presente* es una reflexión desde el espacio no lugar que lo define como una “extensión del autorretrato” (Máximo, 2016: 273) generando una serie de obras en las que se proyecta su transición de su corporalidad mediante intervenciones fotográficas en un no lugar o lugar de tránsito como el pasillo y la idea que le sugiere.

Por último un conector de las cuestiones de cuerpo y no lugar en este trabajo de investigación es la investigación titulada: *La deconstrucción del cuerpo femenino, el no lugar en el arte*, (2009) una tesis sobre la definición simbólica del cuerpo como no lugar en el contexto artístico, pero que a su vez genera interesantes preguntas sobre la narrativa del cuerpo en diferentes situaciones y contextos que se vinculan directamente a la idea de no lugar como elemento o recurso de investigación, invitando a una reflexión que sitúe el cuerpo y su narrativa desde otras miradas. Ligado a estas teorías, sobre la idea de pertenencia del cuerpo en el espacio lugar y no lugar, existen diferentes investigaciones que han abordado el tema generando otras ideas de pertenencia al espacio a través de la irrupción de nuevos modos de pertenencia. La era digital es significativa en esta cuestión. Hemos cambiado del espacio propio privado a “una habitación conectada, un espacio público privado. Un espacio que aún siendo habitación nos permite afirmar que habitamos la complejidad de un mundo que se esconde tras la pantalla” (Zafra, 2017) ya que en las redes virtuales habitamos una pequeña parcela compuesta por millones de personas íntimamente vinculadas a la pantalla de sus dispositivos, “cuartos propios conectados: puerta cerrada, conexión encendida” (Zafra, 2017). En definitiva, todas estas teorías e investigaciones despiertan el interés por explorar las conexiones entre cuerpo y espacio y cómo, partiendo de la experiencia personal en un entorno y contexto determinados, pueden surgir reflexiones para experimentar la corporalidad, ser conscientes de nuestra narrativa.

METODOLOGÍA

Ya he analizado, mediante los anteriores referentes, cómo se abre un interesante abanico de posibilidades a través del cual abordar el vínculo entre cuerpo y espacio. Las conexiones generadas mediante acciones artísticas entre la narrativa personal y el espacio, me deriva a indagar sobre teorías que me permitan entender la ciudad, los espacios y las experiencias de manera conjunta es por eso que Guy Debord con sus aportaciones sobre la teoría situacionista y las acciones artísticas que de ellas se generan que se convierte en un método fundamental para abordar este trabajo de investigación.

Según Vidal (2005) “la apropiación (del espacio) es entendida como un mecanismo básico del desarrollo humano, por el que la persona se “apropia” de la experiencia generalizada (...) lo que se concreta en sus significados de la realidad” (Vidal, 2005: 282) Esta apropiación del espacio por parte de las personas contribuye a la propia construcción personal ya que “la persona se hace a sí misma mediante las propias acciones” tratándose de “un proceso dinámico de interacción de la persona con el medio” (Korosec-Serfaty en Vidal, 2005: 283)

Sobre las aportaciones de estas acciones en el individuo y su idea de autoconcepto, Vidal señala que las personas “transforman el espacio dejando en él su “huella”, es decir, señales y marcas cargadas simbólicamente. Mediante la acción, la persona incorpora el entorno en sus procesos cognitivos y afectivos” (Vidal, 2005: 283). Es decir, mediante el desempeño y la creación de estas acciones en los espacios, se involucran de manera directa con los intereses e intenciones personales, estableciendo un diálogo y conectando así espacio y cuerpo, transformando (en las experiencias que esta comunicación plantea) los no lugares en espacios recurrentes de acción, de diálogo y cambiando su concepción general al partir de una intención y una experiencia personal, ya que mediante las acciones se “dota al espacio de significado individual y social” (Vidal, 2005: 283). Precisamente a esta cuestión hace referencia también Grauman, definiendo tres procesos que “de manera dialéctica provocan (...) el cambio en la identidad: identificar el entorno, ser identificado por el entorno e identificarse con el entorno” (Grauman en Vidal, 2005: 288) Siguiendo con este procedimiento planteado, el paso uno se corresponde a un establecimiento de conexiones directas mediante la búsqueda de situaciones, en mi caso, este primer paso se corresponde con una selección acotada por diversas experiencias personales que determinan el cambio en la corporalidad. Al partir de un espacio no lugar en proceso de transformación, este paseo identifica el entorno y define las conexiones, generando una investigación en lo cotidiano de la que “independientemente de todo carácter lúdico o artístico, trate de una finalidad transformadora en la ética del sujeto” (González, 2011: 34). Por lo tanto, es una cuestión importante ya que, al margen de las razones anteriores, este primer paso define “la construcción concreta de ambientes momentáneos de la vida y su transformación en una calidad pasional superior” (González, 2011: 34), siendo también herramientas para la transformación concreta de la vida, el devenir y la narrativa de las personas mediante una interacción íntima, emocional y concreta del cuerpo como objeto y nexo entre la experiencia y el espacio. En definitiva, para llevar a cabo las acciones artísticas en las cuales se produzca y genere este encuentro es interesante tener en cuenta esta corriente al proponer un acercamiento con el espacio como punto de partida y “un urbanismo que conjugue la vida y el arte” (Berestein en Barreiro, 2015: 6).

Aunque se profundizará en el siguiente punto, el modo de proceder ligado a esta Teoría Situacionista para dar forma y proyección a todas estas cuestiones será mediante el desarrollo de la deriva como práctica artística. Una deriva basada en la reflexión y el ejercicio de la memoria que materializará en obra artística las experiencias pasadas, pero sobre todo las generadas en el momento presente de la acción, haciendo un ejercicio de reflexión y extrapolación del yo utilizando cuerpo y espacio como herramientas de investigación autoetnográfica.

DESARROLLO

La deriva y el paseo en el devenir de esta experiencia.

El método seguido en el que desarrollo mi acción se obtuvo con la ya citada deriva. Para las teorías de la deriva, las decisiones que tomamos son muy importantes para enfocar nuestro camino, de ahí que “el instante en el que el imaginario propio se convierte en un sistema dinámico, la percepción de la ciudad cambia” (Debord, 1958) al establecerse un contacto arbitrario a la par que atento. En el momento que esa búsqueda se hace presente de esta forma “atenta” “la percepción de la ciudad cambia, y finalmente puede llegar a ser el producto de un imaginario propio basado en una experiencia meditada de relación entre el espacio y el individuo que habita ese espacio” (Debord, 1958). Esta idea conecta directamente con la premisa fundamental de esta investigación al establecer esas conexiones personales que modifican la percepción de un espacio concreto, proyectando en él pinceladas de la propia experiencia mediante un proceso de reflexión interna en la que el espacio no lugar se convierte en objeto de creación.

En cuestiones generales, la deriva constituye un paseo sin interrupción a través de ambientes diversos, (en este caso espacios y lugares que parten de una experiencia efímera previa que se considera de relevancia en la narrativa de la corporalidad), generando otras maneras de hacer y generar experiencias. De este mismo modo se entiende la deriva en la investigación de María Martínez, ya citada como referente, tomando esa deriva como método de desarrollo de la investigación y punto de partida para la generación del conocimiento y la nueva experiencia en el plano estético. Por esto se propone la idea de paseo por el espacio no lugar como un proceso de investigación artística, un desarrollo que genera experiencias artísticas que ayudan a discernir o dar forma a diversos aspectos internos de la construcción personal y emocional del *flâneur* durante la propia experiencia de caminar “suscitando nuevas ideas y reflexiones desde el movimiento” (Martínez, 2017: 119). Por lo tanto, el acto de pasear con una actitud libre y abierta a todas esas impresiones que surgen a cada paso pueden generar maneras filosóficas de vivir y pensar. Un proceso de aprendizaje personal y de descubrimiento identitario.

En definitiva, la práctica artística, como resultado de la investigación aquí presentada, se sucede como una traducción poética de la misma vida como deriva de acontecimientos que fluyen tomando como punto de partida e inicio del recorrido aquellos lugares y no lugares que determinan o, se piensa, han determinado la posición actual en el mundo. De ese punto de partida se sucede una deriva de reflexión a través de los espacios en la que “hacer la deriva me ha implicado en un proceso de pensar que ha ido enlazando con mi experiencia vital, un proceso en constante cambio” (Martínez, 2017: 119). Un modo de entender la deriva exhibido a través de mis experiencias propias, expuestas a modo de mapa en el proceso de diálogo con mi cuerpo y con mi construcción a través del espacio no lugar como recurso y dando como resultado un conjunto de voces que dan forma a un particular cuaderno de peregrinación.

La psicogeografía como proyección plástica del proceso de investigación.

El carácter onírico de esta práctica, a través de esa deambulación por el espacio, es que se forma un mapa subjetivo de las ciudades y de la experiencia. Cartografías realizadas partiendo de emociones, vivencias y construcciones internas que me conducen a un proceso autoetnográfico.

Guy Debord, mencionado anteriormente como referente del situacionismo, defendía esta teoría de representación de las ciudades a través de las emociones frente a la representación literal de las mismas. La materialización de todo ello es lo que se denominó como Psicogeografía. Las psicogeografías son, en su mayor parte, el resultado de esas derivas y caminatas sin rumbo, dejándose llevar por las emociones que provoca el espacio “como lugar de encuentro, dispositivo de contacto o discusión donde las emociones y afectos dan lugar a nuevas situaciones” (Martínez, 2017: 119). Esta defensa del espacio como vehículo para la expresión, tanto en la configuración de la acción artística como en la propia experiencia de habitarlo, contribuye a una interesante relación que nos hace ser, en primer lugar, conscientes de dónde estamos, cómo vivimos el espacio y cómo lo sentimos. En segundo lugar, contribuye a una aclaración acerca de quiénes somos, cómo habitamos los espacios y cómo podemos convertirlos en recurso para la construcción de nuestra experiencia y favorecer la idea de autoconcepto. Esto mismo es lo que propuso Guy Debord cuando diseñó El mapa Psicogeográfico de París (1957). Con esta obra se invitaba a “abandonar los espacios turísticos de la ciudad, invitando al individuo a perderse en la urbe y en su propia mente, descubriendo lugares de su propio subconsciente” (Barreiro, 2015: 7). Por otro lado, la idea de no lugar también está muy conectada con el planteamiento que este texto propone en la cuestión de la Psicogeografía. The Naked City: *Illustration d'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographie* (fig. 2) muestra “una ciudad vacía, inexistente, carente de todo significado para el individuo” (Carreri en Barreiro, 2015: 7) y es aquí donde según el planteamiento de Bárbara Barreiro (2015) entra en juego la deriva y la teoría Situacionista como metodología de desarrollo y conexión con el espacio y la experiencia del individuo, pues “son los situacionistas los que defiende que el urbanismo no debe tener como culminación la construcción en masa si no la elevación del individuo como partícipe de su propia ciudad” (Parreiras de Faria en Barrerio, 2015: 8) entendiéndose la ciudad como objeto de ayuda para el individuo y su parte emocional, en la que “en vez de ser prisioneros de una rutina diaria, se plantea seguir las emociones y mirar las situaciones urbanas de una nueva forma” (Martín, 2016: 121).

En definitiva, en ese proceso de investigación se entiende la psicogeografía como un intento de “escribir con imágenes” (Saldanha, 2014: 8) que aprovecha una de las capacidades más destacadas de la creación/acción artística: la confluencia e interacción de vías de comunicación, pues el lenguaje de las artes no se encierra en la palabra escrita o la imagen visual. La creación artística sobrepasa estos límites, creando múltiples sentidos y otras formas de describir y escribir la vida. Una unión que se produce al igual que se sucede la propia experiencia personal, una fusión de elementos que recorren distintas vías y se cruzan entre lugares. Tal y como cita Berridge: “ninguna parte del conocimiento puede quedar sola o estar completa en sí misma. Existen siempre caminos que se cruzan aunque las conexiones puedan ser impuestas artificialmente o creadas para separar un campo de otro” (Berridge en Saldanha, 2014: 8)

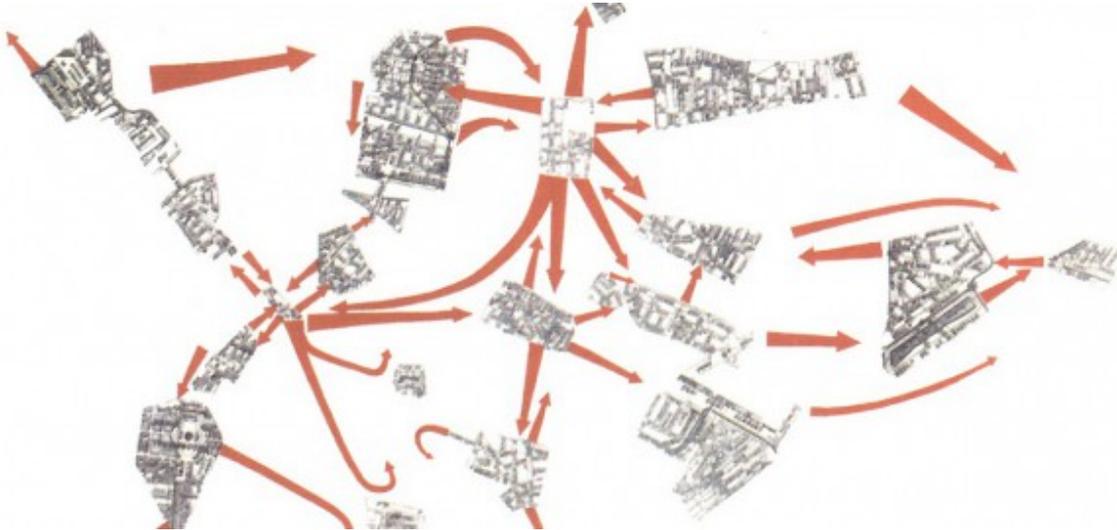


Figura 2. Debord. *Illustration d l'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographie (1957)* Fuente: ual.es

CONCLUSIONES (OBRA GRÁFICA): El no lugar, extensión del cuerpo: Intervenciones en el espacio no lugar. (work in progress)

Tal y como se ha podido intuir en el anterior punto, en este proyecto se entiende la cartografía como un tipo de poesía que recorre los no lugares (o posibles entrelugares) de forma orgánica y fluida recreándose constantemente en las vivencias que sugieren y se despiertan del proceso reflexivo y creativo de habitar el espacio. Es por eso, que a modo de resultado de la investigación, se han generado una serie de obras que dan cuenta de todo el proceso proyectado en esta comunicación. A través de derivas por diversos espacios, se han generado reflexiones durante esos momentos y esos paseos sobre la experiencia y narrativas personales, un diálogo con la experiencia de uno mismo en una búsqueda por generar una narrativa personal y que por ende, el proceso reflexivo y emocional de esta forma conduce a una modificación del espacio no lugar por dos vías: Por la experiencia de esa reflexión y por la propia intervención en el espacio.



Figura 3. 41°07'09.5"N 8°34'54.6"W
Fotografía digital y papel intervenido con buril y texto en parte posterior.



Figura 4. 41°07'10.2"N 8°34'49.5"W

Fotografía digital y papel intervenido con buril y texto en parte posterior.



Figura 5. 41°07'14.5"N 8°34'46.3"W

Fotografía digital y papel intervenido con buril y texto en parte posterior.

FUENTES REFERENCIALES

Augé, M. (2000). *Los "no lugares" Espacios de Anonimato*. Barcelona: Gedisa. Traducido por: Margarita Mizraji.

Barreiro, B. (2015). Psicogeografía y ciudad: Iconografía de la ciudad Surrealista. *Ángulo Recto: Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 7(1), 5-12.

Cavalcanti Franco, W. de A. (2016). El cuerpo como no lugar: imagen corporal, transferencia y síntoma a partir de un caso. Colombia: Federación Psicoanalítica de América Latina. Recuperado de: <http://fepal.org/wp-content/uploads/329-esp.pdf>

Creación de situaciones. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 07 de noviembre de 2018 de https://es.wikipedia.org/wiki/Creaci%C3%B3n_de_situaciones

Debord, G. (1958). Teoría de la deriva. *Internationale situationniste*, 1.

Debord, G. (2004). Introducción a una crítica de la geografía urbana. En *La revolución del arte moderno y el arte moderno de la revolución*. La Rioja: Pepitas de Calabaza.

- Echeverri, S. (2009). La Educación Artística como comprensión crítica de la Cultura Visual. *Pensamiento, palabra y obra*, (1).
- Flâneur. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 07 de noviembre de 2018 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Fl%C3%A2neur>
- González Rodríguez, D. (2011). *La masonería en la construcción de sociedades*. Oviedo: Masónica.es
- Hammill, S. (2016). Technical: Kintsugi. *Journal of Australian Ceramics, The*, 55(3), 70.
- Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio siglo XXI*, 26, 85-118.
- Hinoja, L, Masó, S, Turon, E y Esteban, M. (2011). Identidad, fondos de conocimiento y formas de vida de la “Familia Cardona Rodríguez”: Un estudio psicogeográfico. *Papeles de Trabajo sobre Cultura, Educación y Desarrollo Humano*, 7(3), 1-28.
- Korstanje, M. (2006). El viaje: una crítica al concepto de “no lugares” *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 1(10), 211. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/athenead/v1n10.303>
- Martín Escudero, P. (2016). *Fausto en la nube: sociocrítica del capitalismo tecnomágico*. Madrid: Editorial Verbum.
- Martínez Morales, M. (2016). *Andando... La acción de andar como práctica artística desde una perspectiva A-R-Tográfica*. (Tesis Doctoral). Universidad de Jaén, España.
- Martínez Morales, M. (2017). Un lugar común. El proceso colaborativo desde mi experiencia como a/r/tográfica. *Tercio Creciente*, 11, 117-130. <https://doi.org/10.17561/rtc.n11.8>
- Máximo, M. (2016). Que el mundo tiemble. *Cuerpo y performance en la obra de Effy Beth*. Buenos Aires: Edulp.
- Monteiro Brito, C. (2018). El cultivo del cuerpo femenino: la investigación de una escena videoinstalativa en la ciudad de Jaén. *Tercio Creciente*, 13, 39-56. <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n13.4>
- Moreno-Montoro, M. I., Tirado de la Chica, A., López-Peláez Casellas, M.P. y Martínez Morales, M. (2017) Investigación Basada en las Artes como Investigación Educativa: análisis de una experiencia en el Colegio San Isidro en Guadalén. *Educatio Siglo XXI*, 35 (1), 125-144.
- Saldanha, A. (2014). *No caminho para casa. Um estudo a/r/tográfico de recolha de memórias numa comunidade informal*. (Tesis Doctoral). Universidad de Porto. Portugal.
- Traquino, M. (2010). *A construção do lugar pela Arte Contemporânea*. Ribeirão: Húmus.
- Vadillo Rodríguez, M. L. (2009). La deconstrucción del cuerpo femenino: el ‘no lugar’ en el arte. En *Investigación y género, avance en las distintas áreas de conocimiento. Actas del I Congreso Universitario Andaluz Investigación y Género, Facultad de Ciencias del Trabajo de la Universidad de Sevilla, 17 y 18 de junio de 2009*.(Coord.) Isabel Vázquez Bermúdez;(Com. cient.) Consuelo Flecha García...[et al.] (1385-1401). Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Vidal i Moranta, T., y Pol, E. (2005). La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares. *Anuario de Psicología*, 36 (3), 281-297.
- Zafra, R. [Foto Colectania] (2017, enero 18). *Cuerpo/Cuerpo, deseo y ciberespacio* [Archivo de video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=HMleelzG444&t=1335s> (05/11/2018).

Cabrera Balbuena, Iria.

Profesora de animación. Escuela Superior Politécnica del Litoral. Escuela de Diseño y Comunicación Visual. Guayaquil. Ecuador.

Proto stop-motion: Análisis de las primeras apariciones del stop motion en el cine de acción real

Proto stop-motion: Analysis of first stop motion appearances in live action

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Stop motion, proto-stop motion, cine de trucaje, Méliès, magia, efectos especiales.

KEY WORDS

Stop motion, proto-stop motion, trick films, Méliès, magic, special effects.

RESUMEN

A lo largo de la historia, plasmar el movimiento ha sido una inquietud para el ser humano. Previo a las primeras películas, encontramos muestras como pinturas en cuevas o juguetes ópticos que se engloban dentro de los términos pre-cine o proto-cine. De igual manera, si nos referimos a la animación, manejamos la categoría de proto animación. El *stop motion* es una técnica animada en la que realizamos sustituciones de objetos o personajes para generar la ilusión de movimiento, en medio de la acción de parar y reiniciar nuestra cámara repetidamente. Las primeras apariciones de esta técnica tienen lugar en el cine de acción real y son conocidas como trucos de sustitución. En este trabajo se revisan, analizan y clasifican considerando la técnica, proponiendo la categoría de proto-stop motion como contenedora de los antecedentes de la animación *stop motion* contemporánea.

ABSTRACT

Throughout history, shaping the movement has been a concern for human beings. Samples of that fact have been found prior to the first films, such as cave paintings or optical toys, both included within the terms “pre-cinema” or “proto-cinema”. Similarly, if we refer to animation, we use the category of proto animation. Stop motion is an animated technique in which we substitute objects and characters to generate the illusion of movement in the middle of the action of stopping and restarting our camera repeatedly. The first appearances of this type of animation take place in real action cinema and are known as substitution tricks. They are reviewed, analyzed and classified in this research work, considering the technique and proposing the category of proto-stop motion as a container of the antecedents of contemporary stop motion animation.

INTRODUCCIÓN

El contexto político, social y los avances tecnológicos son relevantes en la creación del cine y por lo tanto, de la animación *stop motion*. El nacimiento de esta técnica está muy ligada al cine de acción real y su aparición tiene lugar en la Segunda Revolución Industrial. Observamos que en ciertas películas de acción real hay segmentos que sentarán las bases de la animación *stop motion* tal y como la conocemos actualmente. Estas primeras muestras de trucaje en el cine, que observamos se dan en su gran mayoría en películas con temática mágica, intuimos que se tratan del *stop motion* más primitivo.

METODOLOGÍA

Como metodología a seguir en el presente trabajo se ha partido del método cualitativo, desde la observación y el análisis de obras. Dentro de esta metodología podemos seguir ciertos aspectos para llevarla a cabo, sin tener que utilizarlos todos. En concreto, para el tema tratado, se parte de la observación participante que nos propone Martínez Barragán como parte del método cualitativo en las Bellas Artes:

Como participantes nos dirigimos a la confrontación de las obras, a su análisis. Nuestra mirada no es la del historiador que ante la obra busca datos contextuales, cronologías, correlación de autores, etc. Tampoco vemos en primer lugar, la adecuación de la obra a una teoría estética o a un desarrollo filosófico. Tampoco vemos la coherencia expositiva de las obras dentro de un recinto o museo. (...) después de sentir empatía con la obra, nos acercamos para ver cómo se ha hecho, que procesos están presentes en ella, con qué se ha construido (...) (Barragán, 2011: 56)

Partiendo de este método, analizamos cómo se han hecho los trucos de sustitución en estas primeras películas, que reclasificamos según temática para proponer un nuevo punto de vista y comprensión del origen del *stop motion* como un elemento que aunque forma parte del cine, podemos situarlo de manera independiente en la historia propia de la animación.

DESARROLLO

A continuación hacemos un acercamiento a la técnica de animación *stop motion*, en relación al término y concepto. Posteriormente se propone el término proto-stop motion entendido como categoría inclusiva de las primeras sustituciones en el cine de acción real a modo de antecedentes de la técnica específica denominada animación *stop motion*. Para comprender esta nueva definición, nos apoyamos en los términos de proto-cine y proto-animación. Para reclasificar los tipos de muestras proto-stop motion, se realiza el análisis, según la temática tratada, de algunas de las primeras películas de acción real, reconociendo dos tipos diferenciados: El cine mágico y el de truco. Esta clasificación se utiliza para exponer dichas muestras como el stop motion más primitivo que dará lugar al *stop motion* animado contemporáneo.

1. La animación stop motion. Definición

La animación *stop motion* es una técnica animada en la que inicialmente, se paraba la cámara de cine y se reiniciaba mientras se creaban sustituciones en el plano utilizando objetos, marionetas diseñadas para este fin o incluso actores, siendo en este último caso conocida como pixilación. Este término, atribuido a Gran Munro, se refiere a una técnica no tradicional de stop motion, en la que normalmente se anima una persona como si fuese un muñeco (Tom Gassek, 2017:3).

La técnica del *stop motion* surge como “ayuda” al cine de acción real y evoluciona hasta convertirse en una técnica de animación, independiente del cine. Actualmente para realizar películas de *stop motion* no se utilizan cámaras de cine sino que valiéndose de cámaras de fotografía digital se toman imágenes independientes que posteriormente son editadas para generar la ilusión de movimiento. Siguiendo la evolución de esta técnica, observamos que el *stop motion* no solamente es un término que define una técnica, sino que engloba un proceso, que guarda una estrecha relación con el cine de acción real. Las fases de creación de una película *stop motion* actualmente se corresponden con las del cine: preproducción, producción y postproducción. Como términos para definir este tipo de animación partimos de la lengua inglesa, en la que se origina la palabra *stop motion*. Donald Crafton, Toni Dalton o Harryhausen manejan diferentes términos para referirse a las muestras previas de este tipo de animación: *stopping motion*, *stop action*, *stop trick*, *trick of substitution*, o *stopped camera substitution* antes de utilizar *stop motion*, término referido solamente a las películas realizadas fotograma a fotograma, enteramente con esta técnica. Estas palabras en inglés las traducimos como “parando el movimiento”, “parando la acción”, “truco de sustitución” o “sustitución de la cámara parada”. Sin embargo, ya encontramos el término stop motion unido al de “sustitución” en Charles Musser para definir el truco de la decapitación de la reina María, del que hablaremos más adelante. Al leer textos en español, la técnica previa a la animación *stop motion* se define como “paso de manivela” y hace referencia a la acción que se realizaba con las cámaras de cine para dar lugar a sustituciones en la pantalla. Todos estos términos hacen alusión a lo mismo: parar el movimiento, parar la acción y parar la cámara de filmación para realizar una sustitución. Abarca una amplia gama de prácticas que implican la captura del movimiento *frame-by-frame* (fotograma a fotograma) de un objeto corpóreo que se reutiliza una y otra vez (Furniss, 2017: 184).

A pesar de que el primer truco de sustitución en el cine se registra en el año 1895, el descubrimiento de la técnica del *stop motion* se le atribuye al ilusionista francés Georges Méliès. Un día de rodaje en la Place de L’Opéra del año 1.896, su cámara se atasca durante apenas un minuto, tiempo que tarda en desbloquearla. Posteriormente, al proyectar la película observa que un autobús se ha transformado en un coche fúnebre. Así es como descubre el paso de manivela o *stopping motion* del que se valdrá para realizar trucos de sustitución en sus películas parando la filmación, realizando sustituciones previamente planeadas y volviendo a activar la cámara.

Sin embargo, en este momento aún no se hace uso del *stop motion* como una técnica de animación en la que se sustituyen a los actores por muñecos y se desarrolla el filme enteramente con decorados realizados en miniatura. Es una herramienta, apoyo al cine, mediante la que se generan efectos especiales y trucos de magia. “El reemplazo por stop motion, aunque es un truco ingenioso y efectivo, no implica, por supuesto, la animación.” (Tony Dalton y Harryhausen, 2008:38).

2. El proto-stop motion. Cine mágico y de trucaje

Para referirnos a las muestras previas al cine de acción real, utilizamos los términos pre-cine y protocine y en ellas englobamos los trabajos más primitivos que contribuyeron a su desarrollo. “El protocine, praxis fílmica inscrita en un período cronológico que admite la referencia a prácticas pre-cinematográficas y espectáculos afines, (...)” (Cuéllar, 1999:177-178). Todos estos dibujos, espectáculos, recortables, pinturas o relieves, así como los juguetes ópticos están contenidos dentro del término protocine, ya que son muestras de lo que sería en un futuro el cine. De la mano del protocine y para englobar los inicios de la animación, nos encontramos con la definición de proto animación como “empleo de técnicas utilizadas más tarde por animadores y que no están estrictamente o enteramente realizadas fotograma a fotograma” (Nelmes, 1.996: 215). Un buen ejemplo es la película *Humorous Phases of Funny Faces* (Blackton, 1906) realizada con tiza sobre pizarra que se vale del truco de sustitución para mostrarnos, a modo de adelanto, cómo serían los futuros dibujos animados. Se trata de un ejercicio previo al futuro cine de animación pero sin serlo en su totalidad, razón por la que se sitúa como un trabajo de proto animación.

Partiendo de estos dos conceptos, proponemos como categoría específica dentro de la proto animación, el término *proto-stop motion* para englobar las primeras muestras contenidas en el cine de imagen real como los antecedentes de una técnica de animación en particular: La animación *stop motion*. Clasificamos la categoría de *proto-stop motion* en cine de trucaje y cine mágico. Realizamos esta diferenciación respecto a la temática tratada en las películas en las que hace su aparición, desde 1.895 hasta aproximadamente 1.900 cuando damos por concluido el cine mágico.

Es importante destacar que durante los inicios del cine y por tanto, de la animación, el contexto tiene mucho peso en las producciones que se realizan: los temas tratados están muy relacionados con las preocupaciones de las personas de la época. Y esto, junto al descubrimiento del paso de manivela y su posterior desarrollo tiene mucho que ver en la aparición de algunas películas. Se trata de algo circular: Un avance tecnológico ayuda a dar forma a historias ficticias y estas historias pueden materializarse en el cine gracias al conocimiento para su ejecución técnica.

El cine siempre ha estado relacionado con la magia. En el S.XIX los espectáculos de magia gozan de gran popularidad y ciertos sectores de la población pueden acudir, gracias al tiempo libre que poseen debido a los avances en las ciudades industriales. El atributo mágico del cine ya proviene del invento del primer proyector en el S.XVI. Su inventor, Athanasius Kirchner denominó a su artefacto como mágico. Y este atributo de la linterna mágica lo heredará el cine hasta el punto de que un empleado de Lumière será tomado por brujo al realizar la proyección de un zar (Gubern, 2014:15).

Si la animación *stop motion* hace sus primeras apariciones como parte del cine de acción real, entonces este atributo mágico también se puede vincular a la técnica animada. El animador, encargado, a través de su mano, de conseguir la ilusión de movimiento, toma una fotografía, cambia elementos o mueve las marionetas para volver a fotografiar. Es importante tener en cuenta el papel de la magia en la sociedad de finales del S.XIX como telón de fondo para su aparición en el cine y por tanto, como parte de la animación *stop motion* más primitiva. Entendemos que dentro de la historia de la animación *stop motion* existen dos etapas diferenciadas que marcan un antes y un después. La primera de ellas tiene que ver con un *stop motion* más primitivo aplicado como recurso técnico (sin pretensión de ser animación) como en *Fun in a Bakery shop* (Edison Company, 1902), donde se utiliza el truco de sustitución o paso de manivela en un segmento concreto sin que la película esté realizada enteramente fotograma a fotograma. La siguiente etapa, como podemos observar en *El teatro eléctrico de Bob* (Chomón, 1909) casi la totalidad del filme está rodada fotograma a fotograma, al igual que en el *stop motion* actual. En este momento, el truco de sustitución pasa a convertirse en un recurso artístico sobre el que generar una idea para transmitir al espectador.

Nos valemos del término *proto-stop motion* (como ramificación proveniente de la proto animación) para clasificar este tipo de películas que tratan de reproducir trucos de magia o efectos especiales como el germen previo a partir del cual comienzan a realizarse segmentos animados antes de la creación de películas totalmente realizadas en *stop motion*.

El cine de trucaje lo podemos localizar a finales del S.XIX, posteriormente a las películas de los Lumière, de corte netamente documental. A pesar de que el descubrimiento técnico del paso de manivela, como hemos visto anteriormente, se le atribuye a Georges Méliès, la técnica ya se había utilizado previamente en 1.895 pero no es hasta que lo experimenta Méliès que se convierte en un recurso utilizado por muchos interesados en la imagen o provenientes del mundo de la pintura y la fotografía, que comienzan a plantearse que este invento no tiene por qué ser meramente técnico. Se realizan pequeñas películas de ficción o integrando lo que actualmente conocemos como efectos especiales. El truco de sustitución pionero en la historia del cine lo encontramos en la película *Mary Queen of Scots* (Alfred Clarke, 1.895) considerada como la contenedora de la primera secuencia de efectos especiales en el cine. Esta película, de unos segundos de duración, trata la ejecución de María Estuardo, reina Mary I de Escocia. El filme nos presenta su decapitación, para la cual, se sustituyó a la actriz por un maniquí. Para realizar el efecto correctamente, se paró la cámara antes de que el verdugo bajase el hacha. En su lugar y misma posición se colocó un maniquí, haciéndose efectivo el truco. De igual manera, este efecto se utiliza en ciertas películas como *La manoir du diable* (Méliès, 1896) o *The Enchanted Drawing* (Stuart Blackton, 1900), sin tenerse en cuenta como un recurso que por sí solo nos cuenta una historia, sino que se trata de una herramienta a través de la que llevar a cabo estos trucos. No estamos ante películas de animación pero "Este tipo de realización cinematográfica fue el precursor de varias ramas diferentes en el árbol del stop motion, incluyendo los efectos especiales modernos, el stop motion de títeres o modelos, y la pixilación y sus diversas formas" (Tom Gasek, 2017:4).



Figura 1. Fotograma de *Mary Queen of Scots*. (Alfred Clarke, 1895)

El cine mágico es similar al del trucaje, ya que utiliza el mismo recurso de la sustitución por *stop motion*. La diferencia radica en que el cine de trucaje utiliza este recurso en momentos puntuales y el mágico se vale de él para recrear espectáculos que previamente se realizaban en los teatros. Como cine mágico, que se extiende aproximadamente hasta el 1.900, englobamos el título *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin* (1896) realizada por Georges Méliès. En el filme *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin*, Méliès pone en práctica un truco que solía escenificar en su teatro. Una mujer se sienta en una silla, se le pasa un velo por delante y desaparece. En el teatro, la actriz desaparecía por una trampilla. En la película ocurre casi lo mismo con la variante de que la actriz desaparece para ser sustituida por un esqueleto. Podemos observar el truco de sustitución casi a mitad de cinta, cuando el propio Georges Méliès cubre a la actriz con un paño, dejando al descubierto parte del vestido de la misma. Tras la tela (fig.2) se puede apreciar parte del vestido de la actriz que inmediatamente después, en el fotograma siguiente, desaparece (fig.3). Por lo tanto, se induce que la cámara se paró en dicho fotograma y se reinició en el siguiente. En este momento la actriz se levanta de la silla y se va, dejando a Méliès en la misma pose sujetando el velo para mantener la continuidad. El siguiente truco de sustitución lo realiza más adelante, cuando la silla se queda vacía en el plano. Detiene la cámara cuando él está levantando las manos y de ahí coloca un esqueleto en la silla (figuras 4 y 5) para que el espectador lo reciba como una aparición repentina.

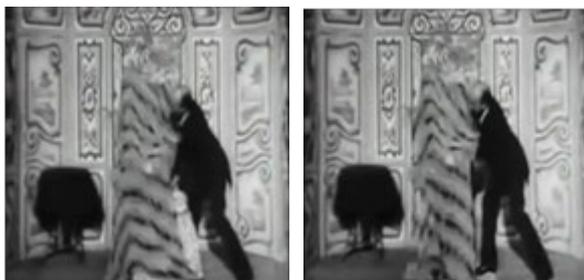


Figura 2 y Figura 3. Fotograma de la película *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin* (Méliès, 1896)



Figura 4 y Figura 5. Fotogramas consecutivos de la película *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin* (1896)

Por último, la cámara debe detenerse para hacer reaparecer a la actriz en el lugar del esqueleto. Esta vez es más complicado mantener el paño en la misma pose, por lo tanto, la cámara debe detenerse justo antes de tapan por completo la silla (fig.6). Aquí el truco de sustitución es más notorio, debido a que existe un cambio de luz. Probablemente en el momento en el que se quitó el esqueleto, Méliès aprovechó la parada para que la actriz volviese a sentarse en la silla, ya que no se aprecian más cortes en la película.

Estos fotogramas que acabamos de analizar corresponden al momento en el que el cineasta paró su cámara y la reinició, probablemente con ayuda, ya que él es el actor principal y para mantener la continuidad no puede salir de plano. Estamos, por lo tanto, ante una película que usa la técnica del reemplazo por *stop motion*.



Figura 6. Fotograma de la película *Dreams in Toyland* (1908)

Si seguimos analizando películas de temática mágica que utilizan el paso de manivela, nos encontramos con la película de Georges Méliès, *The conjurour* (Méliès, 1899) en la que se vale del truco de sustitución para hacer y desaparecer a una bailarina y un mago. Ambos se reemplazan mutuamente para generar un espectáculo de magia a través del paso de manivela o “*stop motion substitution*” como lo denominó Charles Musser. Sin embargo, estas películas no son consideradas animaciones *stop motion* debido a la falta de rodaje fotograma a fotograma en su totalidad.

Después de este período de cine mágico categorizado como *proto-stop motion*, la técnica evoluciona. Ciertos cineastas como Stuart Blackton comienzan a experimentar con ella hasta crear secuencias animadas fotograma a fotograma como en *The Haunted Hotel* (Blackton, 1907). No estamos ante una película enteramente de animación pero sí nos encontramos ante un segmento en el que vemos cómo los elementos en pantalla levitan gracias a la técnica de proyección fotograma a fotograma. Tras la experimentación con objetos y gracias al desarrollo de la industria del juguete, comienzan a incluirse todo tipo de muñecos a narraciones de corte fantástico, como por ejemplo *Dreams in Toyland* (Melborune Cooper, 1908) en la que osos de peluche y coches de juguete cobran vida. La técnica del *stop motion* evoluciona hasta incluir el uso de marionetas articuladas concebidas específicamente para ser animadas como apoyo a los efectos especiales en el cine. Paralelamente, aparecen películas realizadas completamente con esta técnica en las que el *stop motion* ya es un medio independiente del cine, en el que la narración y los personajes cobran gran importancia. Este período de descubrimiento y experimentación culmina con *El Mundo Perdido* (Harry O. Hoyt, 1925) que ayuda al establecimiento de la animación *stop motion* como arte (Harryhausen y Tony Dalton, 2008:38).

CONCLUSIONES

El *stop motion* más primitivo es utilizado en un inicio como truco meramente recursivo y sin pretensiones de ser animación. Tras el análisis de algunos de los primeros filmes realizados, observamos que contienen estos recursos técnicos. Determinamos entonces que las apariciones más primitivas del *stop motion* se encuentran en dos grupos de películas que clasificamos como cine mágico y de trucaje. El trucaje en el cine, la sustitución o el paso de manivela permite a magos y cineastas crear trucos de mayor complejidad, de una manera más sencilla, parando la cámara y sustituyendo actores u objetos. “Si alguna técnica predecesora de la animación debe ser identificada, podría ser la técnica de sustitución por la parada de acción” (Crafton, 1982:9). Este recurso técnico permite llevar a cabo historias fantásticas y evolucionará hasta convertirse en una herramienta con base creativa para muchos autores, que la manejan y mejoran hasta cristalizarse como animación *stop motion*.

Por lo tanto, proponemos el término *proto-stop motion* como la categoría desde la que situarnos para comprender, a través de una nueva mirada, la taxonomía del *stop motion*. Dentro de esta categoría, incluimos las clasificaciones en cine mágico y cine de trucaje, que se proponen como contenedoras de las muestras más primitivas, para el asentamiento de una nueva técnica animada, que en un futuro será independiente del cine.

FUENTES REFERENCIALES

- Crafton, D. (1.982). *Before Mickey* (1ª ed.). Massachusetts: The MIT Press.
- Cuéllar, C. (1.999) El protocine y su entorno: Un estado de la cuestión. *Archivos de la filmoteca: Revista de estudios históricos sobre la imagen*, 33, 177-180.
- Furniss, M. (2017). *Animation the global history* (1ª ed.). Londres: Thames & Hudson.
- Gassek, T. (2017). *Frame-by-Frame Stop motion. The guide to Non-puppet Photographic Animation Techniques* (2ª ed.). Estados Unidos: CRC Press.
- Gubern, R. (2014). *Historia del cine* (1ª ed.). Barcelona: Anagrama.
- Harryhausen, Ray., Dalton, Tony. (2008). *A century of stop motion animation: From Méliès to Aardman* (1ª ed.). Estados Unidos: Watson-Guption.
- Martínez-Barragán, C. (2011). Metodología cualitativa aplicada a las Bellas Artes. *Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad*, DOCREA 1, pp. 46 – 62.
- Nelmes, J. (2003). *An introduction to film studies* (3ª ed.). London: Routledge.

Calle, Aura-Margarita.

Departamento de Humanidades de la Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

Martínez, Felipe.

Departamento de Humanidades de la Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

Del proyecto a la obra: la producción de saber en el campo de las prácticas estético-artísticas contemporáneas

From project to artwork: the production of knowledge in the field of contemporary esthetic-artistic practices

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Proyecto, obra, prácticas estético-artísticas, investigación-creación.

KEY WORDS

Project, art work, esthetic-artistic practices, research-creation processes.

RESUMEN:

Las rupturas que ha experimentado el campo de las artes visuales y las humanidades desde la última década del siglo XX, han incidido de manera directa en los modos como se produce obra en estos ámbitos. Por un lado, los artistas y creadores se han visto impulsados a incorporar a sus prácticas, metodologías provenientes de las ciencias sociales y de otras disciplinas, para abordar las realidades que los comprometen. Por otro lado, los investigadores sociales han encontrado en los procesos expresivos y en las representaciones simbólicas, dispositivos fundamentales para problematizar sus objetos de estudio y dar cuenta de realidades que escapan a la mera textualidad. En este intercambio de experiencias, saberes y métodos, ha ido tomando cuerpo la noción de investigación-creación, desde apuestas que logran legitimidad, bien en espacios de formación o bien en escenarios propiamente creativos, en los que se convoca la inter y la transdisciplinariedad.

La reflexión que proponemos, retoma los aportes y planteamientos conceptuales de autores como Borgdorf, Rancière, Sennet, Nancy, entre otros, además de la propia experiencia derivada de la Maestría en Estética y Creación de la UTP con el fin de problematizar los intercambios que tienen lugar en los procesos de investigación-creación, a partir de la actualización de dos nociones ancladas a la tradición, tanto de la investigación formal, como de la creación artística: las nociones de proyecto y obra. En la misma perspectiva, problematiza dos ámbitos de experimentación y creación, afianzados en los procesos de producción de sentido en estos campos: el taller y el laboratorio.

Los planteamientos desarrollados se derivan del proyecto: "Investigación-creación: Tensiones y apropiaciones en la proyección de las prácticas estético artísticas contemporáneas", desarrollado por los profesores Aura Margarita Calle y Felipe Martínez, del Departamento de Humanidades de la Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

ABSTRACT:

The ruptures experienced in the field of visual arts and humanities since the last decade of the twentieth century have directly influenced the ways in which artwork is produced in these areas. On the one hand, artists and creators have been encouraged to incorporate into their practices, methodologies from social sciences and other disciplines, to address the realities that determine them. On the other hand, social researchers have found in expressive processes and in symbolic representations, fundamental devices

to problematize their objects of study and regard for realities that escape single textuality. In this exchange of experiences, knowledge and methods, the notion of Research-creation has taken shape, from leads that achieve legitimacy, either in training spaces or in properly creative scenarios, in which inter and transdisciplinarity are convened.

The reflection that we propose, takes up the contributions and conceptual approaches of authors such as Borgdorf, Rancière, Sennet, Nancy, among others, in addition to the own experience derived from the Master in Esthetics and Creation from UTP in order to problematize the exchanges that take place in the research-creation processes, From the updating of two notions anchored to the tradition, both formal research and artistic creation: the notions of project and artwork. In the same perspective, it problematizes two areas of experimentation and creation, entrenched in the processes of production of meaning in these fields: the workshop and the laboratory.

The approaches developed are derived from the project: "Research-creation: Tensions and appropriations in the projection of contemporary esthetic and artistic practices", developed by professors Aura Margarita Calle y Felipe Martínez from the Department of Humanities of the Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

INTRODUCCIÓN

En el ámbito de las prácticas estético-artísticas asistimos a una redefinición de los modos de crear y a un impulso por asociar esta acción con la práctica investigativa. Esta situación es sintomática y responde a factores tanto de orden estético y cultural, como a exigencias de orden académico e institucional. Sólo al finalizar los años 90 del siglo XX, y de manera más contundente, en lo que va corrido del presente siglo, se empieza a manifestar el interés por reflexionar el sobre la posibilidad de vincular la creación artística con la investigación. La idea de una producción plástica afianzada exclusivamente en la labor práctica, es decir, en el proceso configurador, ha respondido al paradigma creativo del arte autónomo, heredado de la tradición, que se anidó en las facultades de artes sin que se cuestionara su validez estética y social. Hoy, sin embargo, estos modos de crear, están bajo sospecha, pues además de capacidad para crear acontecimientos sensibles, la academia reclama de los creadores el despliegue de nuevas competencias cognitivas, para movilizar pensamiento y animar la reflexividad en torno a los procesos que desarrollan. No de otra manera se entiende que estemos asistiendo a la construcción de un nuevo marco de comprensivo para las prácticas artísticas y creativas en el que aparecen comprometidas nociones ancladas al imaginario de la creación visual, como las de obra y taller, ahora desplazadas o equiparadas a las de proyecto y laboratorio.

METODOLOGÍA

Hasta bien avanzado el siglo XX, el abordaje de los problemas vinculados al campo de la estética y la creación se desplazaron dentro de marcos interpretativos y procedimentales, que optaron por privilegiar unas epistemes y unas estructuras conformativas en detrimento de otras. En nuestro momento actual tales procesos han sido objeto de aperturas y replanteamientos que han colocado la investigación-creación en un campo de cruces e intercambios disciplinares que buscan validar nuevos modos de identificar significados y construir posturas alrededor de los fenómenos del arte, la estética y la cultura. En coherencia con estas dinámicas, nos ocuparemos de visibilizar la concreción de tales desplazamientos con miras a despejar posibles rutas para abordar los procesos de investigación-creación en una época en la que las prácticas estético-artísticas aparecen imbricadas en un campo complejo de relaciones conformado por saberes, tradiciones, instituciones y efectos pragmáticos, que hacen de tales prácticas una auténtica sedimentación de lo que podemos reconocer como procesos culturales.

Los presupuestos que articulan esta propuesta se derivan de la experiencia de enfrentar, desde hace más de una década, la tarea de intentar comprender las lógicas de producción de las artes plásticas, sobre todo en una época en la que los pluralismos expresivos y los intercambios disciplinares tiende a relativizar los procesos que conciernen a la pregunta por el lugar de la investigación en la creación artística, al tiempo que las instituciones arte y la academia usan y abusan del sentido de la relación investigar-crear en convocatorias, programas de formación y escenarios de legitimación del trabajo creativo, esquivando el debate sobre las reglas de juego para visibilizar los proyectos y la producción artística que promueven.

DESARROLLO

Dos procesos nos permiten ubicar el nuevo marco comprensivo en el que se instalan las formas de producción y mediación derivadas de las prácticas artísticas y creativas y, por ende, las relaciones que tales prácticas promueven en relación con los discursos y formas de saber que se proyectan en la construcción de conocimiento a partir del siglo XX: la expansión del ámbito de dominio de la estética y la mutación del campo de las artes.

La expansión del ámbito de dominio de la estética

La idea de una estética no restringida es relativamente reciente. Cuando hablamos de estéticas expandidas o ampliadas hacemos referencia al giro que comprometió su sentido con los fenómenos que tienen lugar en el mundo social y cultural, lo que, de manera correlativa posibilitó una nueva mirada sobre el arte y la manera como este se acercaba a los fenómenos que abordaba: "...ninguna cosa es estética en sí misma, ni siquiera las obras de arte o las cosas bellas. La *estesis* está en las relaciones que propician los sujetos, no en las cosas.", advierte Katya Mandoki (2008, p.50)

En otra vía, Jacques Rancière (2013), precisa como este giro ha implicado la revaloración de la estética dentro de un régimen específico de identificación y pensamiento de las artes que complejiza tanto "las maneras de hacer", como "las formas de visibilidad de esas maneras de hacer y los modos de pensabilidad de sus relaciones". Es decir, implica tanto el régimen de funcionamiento del arte, como sus matrices discursivas, las formas de identificación de lo propio del arte (y, en consecuencia, lo que no es propio de las prácticas artísticas) y la redistribución de las relaciones entre las formas de la experiencia sensible. (p. 24). Este giro ha sido tematizado en una abundante literatura, que se ha encargado de focalizar el modo como la estética y lo estético atraviesa nuestras diferentes maneras de estar en el mundo, cobijando al arte, por su puesto, pero sin que este sea su único detonante.

Mutaciones del campo de las artes

Un segundo factor decisivo en la redefinición de las visualidades contemporáneas se puede observar en la propia transformación que ha sufrido el campo del arte, sobre todo a lo largo del siglo XX y lo que va corrido del XXI. En este lapso de tiempo la producción artística dejó de estar afianzada en un programa específico, centrado en comportamientos y valores con cierta aspiración de objetividad, que limitaban la calidad de las obras a la solución de problemas técnicos y formales, mientras que el aparato institucional dio cabida a prácticas de competencia y a presupuestos críticos más plurales y flexibles. Tales desplazamientos nos han permitido tematizar, por lo menos, tres momentos, a saber:

- Primero, un "antes" circunscrito al arte clásico, en el cual los artistas se dedicaban a "la representación del mundo [...] tal como se les presentaba o hubieran presentado al ojo" (Danto, 1999, p.28), construyendo una relación de "adecuación" o conformidad entre lo que se representa y lo representado, que se circunscribía a la maestría del creador y se limitaba al despliegue técnico del oficio.
- Segundo, un "después" en el que se configura lo que reconocemos como arte formal, se proclama la autonomía del arte, la conquista de lo inédito como fin y el ensimismamiento del artista como mecanismo para el apropiado seguimiento de los preceptos estatuidos por la disciplina. De esa voluntad de aislamiento del artista surge la noción del "arte por el arte", como referente de identidad de un arte autónomo, en el que según Greenberg (1979, p. 14), la creación tenía validez en sí misma, "de la misma manera que la naturaleza es válida en sí misma"
- Y tercero, el "fin del arte" que interpreta el giro operado por los propios artistas de la vanguardia, quienes, agotados en el dogmatismo asfixiante del sistema formal, lo fueron minando hasta detonarlo.

En el extravío de sus límites los artistas y sus creaciones pierden el sostén de la autocomprensión que era garante de la existencia del arte como lugar de la verdad y como experiencia de comunión con los hombres. Como consecuencia de esto se instala la necesidad de un nuevo *ethos* cultural y expresivo, capaz de condensar y exteriorizar críticamente el lugar que empiezan a redefinir los sistemas de formalización y de interpretación de los lenguajes artísticos, incluida la desestructuración de los sistemas nucleares de la representación.

Es precisamente en este marco de referencia, que la relación entre crear e investigar adquiere un matiz renovado, que obliga a pensar tales nociones como complementarias y en una condición de horizontalidad y retribución mutua. Esta es la vía que asume Borgdorff (2012) al ocuparse de tematizar la creación y la investigación en el contexto de las artes contemporáneas. Para este autor, existen tres modos de abordar la creación-investigación en el campo de las artes: *Investigación sobre las artes*, *investigación para las artes* e *investigación en las artes*. Por *investigación sobre las artes*, podríamos comprender las apuestas de carácter reflexivo, las cuales permiten tematizar aspectos relacionados con los procesos creativos desde una perspectiva interpretativa y/o histórica, mientras que la *Investigación para las artes*, puede describirse como un tipo de estudio al servicio de la práctica artística, para configurar las herramientas, el conocimiento técnico sobre los materiales, necesario para el proceso creativo o el producto artístico final. Por último,

la *investigación en las artes*, sintetiza una perspectiva en la cual no es posible trazar distancia entre la investigación y la práctica artística, pues es justamente en la relación estrecha que traman estas dos acciones donde tiene lugar la obra.

Ahora bien, en aras de apuntar hacia posibilidades de validación tanto en términos académicos como institucionales, los procesos de investigación-creación o de investigación en artes, deben lograr explicitar, por una parte, una diferenciación clara entre prácticas artísticas que no tienen por objeto la puesta en marcha de procesos investigativos frente a las que sí lo hacen y, en segundo lugar, frente a estas últimas, explicitar en qué consiste tal apuesta investigativa, cuáles son sus rasgos esenciales y los tipos de saber que constituyen. Uno de esos rasgos de diferenciación es la articulación entre: 1. El *objeto*, el cual, alude a la composición, la imagen, la actuación el diseño, es decir, lo que comprendemos por obra, 2. El *proceso*, el cual representa la etapa de producción, y 3. El *contexto*, que alude al entorno social, cultural, histórico en el que se enmarca el proceso de investigación en artes. De este modo, existe una gran diferencia entre examinar y evaluar resultados o productos en forma de objetos u obras terminadas y evaluar además de ello, la documentación y sistematización del proceso llevado a cabo, así como las relaciones, tensiones o problematización con el contexto en el que tales procesos y objetos se inscriben. Si bien las prácticas artísticas, en sí mismas, contribuyen a reflexionar y problematizar cuestiones insertas en la vida colectiva de las sociedades, podemos hablar de investigación en artes “sólo cuando la práctica artística ofrece una contribución intencionada y original a aquello que ya conocemos y entendemos” (Borgdoff, 2012, p. 15).

Es, justamente, a partir de estos desplazamientos como hemos podido redimensionar lo que estamos en capacidad de nombrar como arte y creatividad y lo que podemos llegar a considerar como formas de conocimiento y saber, y es también a partir de estas mutaciones, como podemos reubicar una serie de nociones que han tenido una carga semántica importante en la tradición occidental. Nos referimos a los conceptos de proyecto y obra, y laboratorio y taller.

El proyecto y la obra

En el ámbito de la investigación, tanto en el campo de las ciencias naturales como de las ciencias sociales y humanas, el “proyecto” representa un constructo en el que está contenido un universo más o menos controlable de preguntas, rutas de indagación, formas de experimentación y marcos comprensivos, frente a un problema, un aspecto relevante, o cuando menos, susceptible de interés para una colectividad particular. Desde su origen etimológico la noción de proyecto contiene, de manera simultánea, la alusión a lo *porvenir*, en el sentido de “ir hacia adelante”, pero también la referencia a lo azaroso en el sentido de su indeterminación. No se proyecta un camino seguro, se proyecta una ruta en la que hay indicios, huellas, que hay que seguir, que hay que descifrar. Sin embargo, el proyecto, lleva en su propia condición una suerte de imposibilidad de culminación o de cierre definitivo. Todo punto de llegada es parcial, momentáneo, termina abriendo más el horizonte de indagación, genera más preguntas que certezas y, por ende, impulsa nuevas búsquedas.

La noción de “obra”, por su parte, está ligada al trabajo, a la labor, a la relación productiva con la materia. En relación con las prácticas artísticas, la noción de obra, permite el encuentro de la materialidad y la intervención creativa del artista, y en torno a ella tiene lugar la formalización del proceso creativo. Nancy, (2013) señala cómo desde el siglo XIX, la noción de obra se condensa en un sentido particular y privilegiado como “obra de arte”, la cual “designa el producto o un conjunto de productos de la actividad de un artista” (p. 73). En el presente, esta noción se expande de un sentido limitado al despliegue y realización de la técnica para configurarse como forma de comprensión del obrar humano, como trabajo sobre la realidad, del cual no se separa su construcción reflexiva. Al exteriorizarse como trabajo artístico, este obrar deviene una acción que excede su naturaleza útil, o por lo menos concreta de finalización de una labor. Es decir, la obra se configura, desde este punto de vista, en un excedente de energía, de sentido, de posibilidad expresiva sobre el mundo y sobre la realidad: “La obra -advierte Nancy- no acaba y este inacabamiento desmiente la seguridad y la completud del objetivo alcanzado” (2013, p. 76).

La tensión configurada entre el constante ir en búsqueda de los indicios y las huellas por medio de un proceso metódico que determina la noción de “proyecto” y la naturaleza inacabada de la acción de “obrar” o de “hacer obra”, es lo que nos permite configurar un escenario de interacción para la investigación-creación. De esta manera, una de las expresiones que nombra esta tensión denominada investigación-creación, puede ser la acuñada inicialmente por Joyce y retomada por Nancy de “*work in progress*”, por medio de la cual el trabajo, “el obrar”, está siempre empujando el proyecto, mientras que el “proyecto”, a su vez, está abriendo de manera constante nuevas preguntas y posibilidades para el “obrar”. Trabajo en proceso implica aquí la puesta en límite de esta tensión, cuyas materializaciones sólo alcanzan a ser esbozos, gestos, lugares provisionales de la investigación y la creación

El laboratorio y el taller

La noción de Laboratorio está ligada etimológicamente a la labor, al trabajo, al uso e implementación de la técnica. La de Taller remite al latín *astella*, corte o astilla de madera, y encuentra su cercanía en su significación en el castellano con el término francés *atelier* para hacer referencia al trabajo artesanal o aquella labor realizada fundamentalmente con las manos. De acuerdo con Richard Sennett (2009, p. 73) el taller es el espacio productivo en el que la labor creativa y la efectividad de la vida se entrecruzan; el lugar donde las habilidades se constituyen en fuente de legitimidad del trabajo autónomo. No obstante, la óptica de la tradición moderna irradia sentidos muy concretos para estas dos nociones. El Laboratorio designa el espacio de experimentación, del trabajo práctico en el que

suceden los procesos de comprobación de la ciencia moderna, la experimentación. el despliegue técnico, la aplicabilidad de las fórmulas, el ensayo y el error. En el contexto contemporáneo este espacio, se propone también como escenario formativo y de transmisión de saberes, en el sentido en el que los aprendices o los investigadores en formación, replican y ponen en prácticas los direccionamientos del investigador titular.

La noción de taller, por su parte, ha estado vinculada al trabajo manual de construcción de herramientas y artesanías, a la labor de transformación de la materia prima y a la aplicación de la técnica. Ya en los inicios de la modernidad, aparece la noción de taller de artista, como espacio reservado para el despliegue de la creatividad. El taller entonces, surge más vinculado al ámbito de la creación, primero, como un espacio de potenciación de la genialidad, en el que el artista se pone en relación con un número limitado de aprendices a quienes instruye en su maestría. Pero también, desde esta connotación, concita un espacio de transmisión de un saber-hacer, no basado en fórmulas de estricta aplicación formal, pero sí en técnicas expresivas que han servido de soporte y despliegue a las capacidades creadoras. Por eso, tanto en el Taller como en el Laboratorio la interacción y el trabajo colaborativo resultan ser los medios más eficaces para la labor creativa, dado que en estos escenarios el trabajo se localiza, se moldea, se pone en relación con los otros, animando el diálogo inusitado y la transmisión directa de los saberes.

CONCLUSIONES

Justamente estas reflexiones fueron el referente para asumir los desafíos que representó abordar la investigación-creación en el contexto de la Maestría en Estética y Creación en la Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia; un programa que apuesta por articular los contextos ampliados del arte, la estética y la cultura desde un horizonte multidisciplinar en el que puedan converger formas plurales de concebir la investigación y configurar la creación.

Si bien persisten la necesidad de considerar unos lineamientos claros que orienten la naturaleza, tanto del proceso formativo, como de la construcción de los trabajos de grado de los estudiantes del programa, el interés central del posgrado no está en la formalización de un método o metodología específica. Por el contrario, el programa ha buscado propiciar diferentes vías de acceso para la configuración de proyectos en los que sea posible señalar contextos, reflexionar temas, allanar rutas de aproximación y animar procesos expresivos, en los cuales, se articulen tanto la investigación como la creación de una forma equilibrada y en constante interacción. Es la multiplicidad y no la singularidad la que determina el rasgo epocal de la creación artística contemporáneo. Así sustentó Brea (2004) cuando expresó: “El tiempo en que las artes tenían por misión respaldar el imaginario de un mundo de los seres particulares es un tiempo pasado, muerto. Y felizmente muerto, por negador del ser en su despliegue infinitésimo e innumerable, como epifanía radical de la *diferencia*”. La sucesión entre sistemas de producción y reproducción configura un motor para la cultura, y una estrategia renovadora para deponer lo absoluto, lo estable y lo excluyente como preceptos de la creación artística a favor de lo pluriforme, lo inestable, lo incluyente.

FUENTES REFERENCIALES

- Mandoki, K. (2008). *Estética cotidiana y juegos de la cultura. Prosaica I*. México: Siglo XXI Ed.
- Rancière, J. (2012). *El malestar en la estética*. Madrid: Clave Intelectual.
- Danto, A. (1999). *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona: Paidós.
- Greenberg, C. (1979). *Arte y cultura. Ensayos críticos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties: perspectives on artistic research and academia*. Amsterdam: Leiden University Press.
- Nancy, J. L. (2013). *La partición de las artes*. Valencia: Pre-textos.
- Sennett, R. (2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.
- Brea, Jorge Luis (2004). El fin de la obra singular, en *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia: CENDEAC.

Cantarero Tomás, David.

Artista visual / Doctorando, Programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación, Facultad de Bellas Artes de San Carlos, Universitat Politècnica de València.

Rediseño de un artefacto precinematográfico gracias a las nuevas tecnologías dentro de las artes visuales. Estudio de caso: Zoótrofo 3D –Chopo cabecero

Redesign of a precinematographic artefact thanks to new technologies within the visual arts. Case study: 3D Zoetrope – Black poplar pollard

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Artes visuales, chopo cabecero, imagen-movimiento, impresión 3D, precinematografía, zoótrofo.

KEY WORDS

3D printing, black poplar pollard, moving picture, precinematography, visual arts, zoetrope.

RESUMEN

Antes de que los hermanos Lumière inventaran el cinematógrafo, se sucedieron toda una suerte de artefactos cuyo objetivo era producir en el espectador la ilusión de movimiento a partir de la observación de una sucesión de imágenes fijas. Hoy, tras la aparición de las nuevas tecnologías e inspirados por aquellos inventos, ha surgido una nueva tipología de aparatos, los zoótrofos 3D, los cuales para generar esta ilusión en vez de servirse de imágenes planas utilizan objetos tridimensionales. Si bien los primeros en los que se usó este procedimiento nacieron a mediados del siglo XIX, prácticamente en paralelo a aquellos que empleaban ilustraciones o fotografías, con la incorporación de técnicas como el escaneo y la impresión 3D han adquirido una nueva dimensión, planteando nuevos retos al tiempo que generan nuevos interrogantes.

En el siguiente trabajo se analiza brevemente esta trayectoria para acabar tratando una obra de producción propia, cuya intención es ofrecer una mirada crítica sobre nuestra relación tanto con la tecnología como con la imagen en la actualidad, partiendo de la reflexión sobre los propios dispositivos y procesos implicados en la construcción del artefacto. Los «fotogramas» necesarios para generar la animación se han obtenido, en este caso, reproduciendo en serie un fragmento de madera perteneciente a un tipo de árbol, el chopo cabecero, cuya particular morfología es el resultado de la combinación de las características de una especie vegetal – *populus nigra*, y de la manipulación humana para su aprovechamiento con fines diversos. El resultado es una obra que pone en cuestión la largamente sostenida dicotomía naturaleza-cultura, así como la relación de antagonismo existente entre producción industrial y trabajo artesanal, a la vez que se ocupa de nociones como la de representación, para averiguar qué ha ocurrido tras la crisis que de ella se ha planteado desde perspectivas muy diferentes.

ABSTRACT

Before the Lumière brothers invented the cinematograph, a whole series of artefacts followed one another, the objective of which was to produce in the spectator the illusion of movement from the observation of a succession of still images. Today, after the emergence of new technologies and inspired by those inventions, a new typology of devices has emerged, the 3D zoetropes, which use three-dimensional objects to generate this illusion instead of using pictures. Although the first ones in which this procedure was used were born in the middle of the XIX century, practically in parallel to those that used illustrations or photographs, with the

incorporation of techniques such as 3D scanning and 3D printing, they have acquired a new dimension, posing new challenges while generating new questions.

In the following work we briefly analyse this trajectory to end up dealing with a work of own production, whose intention is to offer a critical perspective on our relationship both with technology and with the image nowadays, starting from the reflection on the own devices and processes involved in the construction of the artifact. The «frames» necessary to generate the animation have been obtained, in this case, reproducing in series a fragment of wood belonging to a type of tree, the black poplar pollard, whose peculiar morphology is the result of the combination of the characteristics of a plant species –*populus nigra*, and human manipulation for its use for various purposes. The result is a work that calls into question the long-held nature-culture dichotomy, as well as the existing antagonistic relationship between industrial production and craftwork, while dealing with notions such as representation, to find out what happened after its crisis as has arisen from very different perspectives.

INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo tratará de abordar, desde una perspectiva de investigación basada en la práctica artística, las implicaciones teóricas y filosóficas que pueden llegar a surgir fruto del rediseño y producción de un artefacto englobado dentro de la categoría de inventos «precine», el zoótrofo, como resultado del uso de las nuevas tecnologías y en función de la especificidad de algunos de los materiales empleados en su construcción.

METODOLOGÍA

En un primer punto trataré de localizar el momento exacto del nacimiento del dispositivo desde el que se ha partido, ubicándolo en su contexto histórico, para tras un breve análisis de este, dar un salto de más de un siglo y pasar a ver algunas actualizaciones que del mismo se han llevado a cabo en la actualidad. Se expondrá una pequeña selección de zoótrofos –representativa en su conjunto del aparentemente renovado interés que estos artefactos despiertan hoy– extraídos en su mayor parte de un contexto artístico y que presentan como se verá una particularidad: la utilización de figuras tridimensionales.

Finalmente pasaré al estudio del caso en cuestión, una obra de producción propia consistente en un zoótrofo 3D de grandes dimensiones. Por el tipo de materiales empleados, tanto a nivel estructural como en el caso de las piezas destinadas a la generación de la animación, se podría argumentar –siguiendo en este sentido el pensamiento desplegado por W.T.J. Mitchell (2009) en base a la noción de *metaimagen*– que el aparato en cuestión de algún modo se «pliega» sobre sí mismo, para reflexionar sobre su propia naturaleza, en tanto artefacto que trabaja a partir de la serie-encabalgamiento-superposición de términos como los de imagen-representación-reproducción-realidad. La obra establece además un puente entre trabajo artesanal y nuevas tecnologías a través del uso de un elemento natural en el que todas estas categorías entran en juego, generando una serie de tensiones, fricciones, fuerzas de atracción y resistencia que nos invitan a indagar sobre algunas categorías y conceptos clave en una sociedad postindustrial y e hipermediatizada como la nuestra.

DESARROLLO

1. El zoótrofo: invención y contexto

Previamente a que los hermanos Lumière inventaran el cinematógrafo, se sucedieron toda una serie de dispositivos ópticos cuya intención era generar la ilusión de movimiento a partir de la observación de una secuencia de imágenes fijas, y que han llegado hasta nuestros días bajo la denominación de artefactos «precinematográficos». La categoría «precine» no carece sin embargo de controversia, y diversos autores han criticado esta habitual catalogación que atribuyen a una visión teleológica de la historia del cine, que se orienta en función de la aparición de un único medio y bajo la cual quedan subsumidos todos esos relatos «otros», reclamando un «marco espectacular, técnico y social más amplio» (Frutos, 2010, p. 176).

La mayor parte de estos aparatos surgieron a lo largo del siglo XIX, momento en que consuma la revolución industrial, y caracterizado por la experimentación mecánica en diversos ámbitos –trabajo, hogar, diversión– (Talens y Zunzunegui, coords., 1998, p. 39), de la mano de los últimos avances técnicos y descubrimientos científicos. En el ámbito mediático, eclosiona un universo caracterizado por la «trápala» (Alonso, 1995, p.6, citado en Frutos, 2010, p. 176), término acuñado para designar un cúmulo heterogéneo de

manifestaciones que incluiría entre otras «“diversiones populares” como la magia, el circo, los gabinetes de figuras de cera y autómatas, los cuadros vivos, los teatros de sombras, los espectáculos aerostáticos, las iluminaciones, la pirotecnia, las estampas, las alerías, los almanques, las revistas ilustradas o las obras de divulgación científica» (Frutos, 2010, p. 177).

En este contexto nace el zoótrolo, un invento del matemático inglés William George Horner que daría a conocer en 1834 con el nombre de *daedaleum*, y cuya su versión más conocida, la que ha llegado mayoritariamente hasta nosotros, corresponde a William Ensign Lincoln y la *Milton Bradley Company* (Herbert, s.f.). El zoótrolo fue utilizado principalmente con dibujos e ilustraciones, pero uno de los pioneros en la investigación cronofotográfica emplearía este aparato de un modo especialmente interesante para el tema que aquí nos ocupa: el médico, fisiólogo e investigador francés Étienne-Jules Marey. Inventor del fusil fotográfico, inspirado en el revolver fotográfico de Pierre-Jules-César Jansen, representaría junto al astrónomo francés, una de las dos vertientes del interés por la imagen-movimiento, más cercana a la motivación científica y pedagógica. La cronofotografía entonces podría diferenciarse de la cinematografía por el tipo de disposición comunicativa que presentaba hacia el medio, más orientada en este último caso a unos fines comerciales y de espectáculo (Frutos, 2010, pp. 100-104) –doble aproximación que me parecía interesante constatar aquí ya que como se verá, la obra objeto de este texto de algún modo recoge o aúna el espíritu de ambas perspectivas. En 1887, Marey partiendo de sus cronofotografías de análisis del movimiento, modeló en primer lugar unas pequeñas esculturas intentando reproducir en volumen las distintas fases de la trayectoria del vuelo de un ave, que dispondría posteriormente en círculo en el interior del tambor del que sería uno de los primeros –si no el primero– zoótrolos con figuras tridimensionales.¹

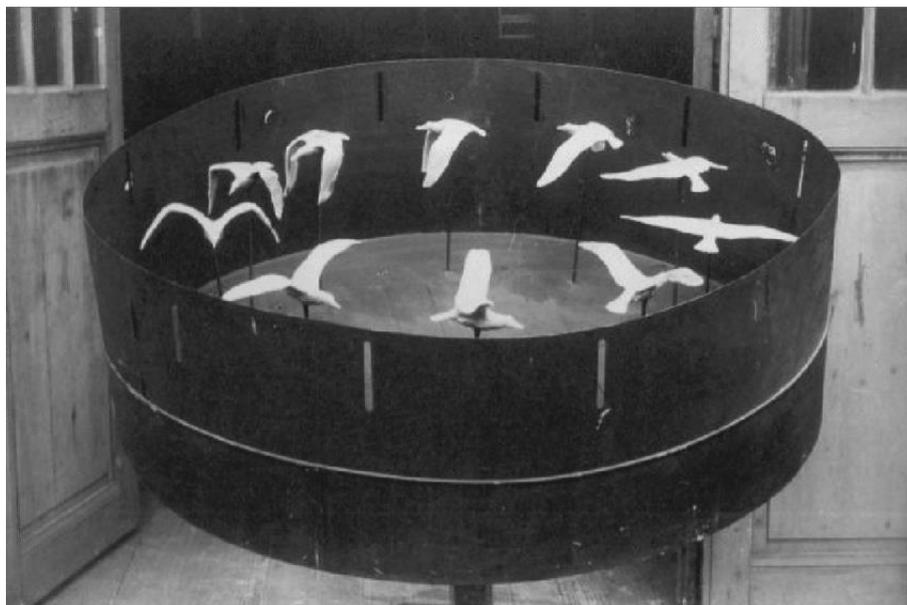


Figura 1. Zoótrolo con el que Marey trató de recrear el vuelo de una gaviota mediante la sucesión de 10 pequeñas figuras tridimensionales basadas en sus cronofotografías, 1887. Fuente: Wikimedia Commons. <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Murey.jpg>

2. Zoótrolos 3D en la actualidad

En tiempos recientes y particularmente dentro de contextos artísticos, este artefacto ha sido recuperado como una herramienta que posibilita el desarrollo de nuevas estrategias de creación. En especial –y es el caso en el que aquí nos vamos a centrar– han tenido una gran repercusión aquellos en los que se ha implementado el uso de objetos tridimensionales.

Un caso interesante por encontrarse todavía a medio camino entre la utilización de imágenes planas y el uso de reproducciones con volumen es el del artista y animador profesional Eric Dyer.² La peculiaridad fundamental de sus zoótrolos es que para poder percibir

¹ En *The National Science and Media Museum*, Bradford se puede encontrar actualmente una réplica del mismo: <https://collection.sciencemuseum.org.uk/objects/co18348/model-of-zoetrope-with-solid-figures-of-birds-in-flight-zoetrope>

² Puede verse el siguiente TED Talk en el que este creador expone su metodología de trabajo: <https://www.youtube.com/watch?v=B9A3J70IPQ>

el movimiento de sus personajes necesitan ser observados a través de una videocámara. La captura de 25 imágenes por segundo del dispositivo suplente en este caso la función de las ranuras del tambor de un zoótropo tradicional destinadas a generar el efecto estroboscópico necesario para percibir la secuencia animada. Algunos zoótrofos que sí emplean ya propiamente objetos tridimensionales, son los trabajos de Peter Hudson.³ Estas enormes estructuras, surgidas en la confluencia de arte y espectáculo, combinan el movimiento en bucle de las figuras con algo que será fundamental en la redefinición de este tipo de artefactos: el uso de luces estroboscópicas. Aquí el destello de milésimas de segundo producido por la lámpara permite que obtengamos una imagen nítida de cada una de las «escenas-fotogramas» que componen la secuencia, de modo que al sucederse generan en el espectador la ilusión de movimiento.

Con la aparición de las nuevas tecnologías y el control y precisión que permiten herramientas como el escaneo, el modelado y la impresión 3D, así como el uso de diferentes softwares, lenguajes de programación y sistemas embebidos, el panorama de los zoótrofos 3D ha experimentado un resurgir, y diversos artistas han aprovechado estas herramientas para el desarrollo de sus propuestas. Un buen ejemplo es el del conocido artista británico Mat Collishaw, que desde hace algunos años ha estado utilizando el zoótropo tridimensional dentro de su producción artística.⁴ Una pieza que ha tenido especial difusión, quizá por tratarse uno de los primeros zoótrofos de gran formato impreso enteramente en 3D, es el titulado *All things fall*, inspirado en el episodio bíblico de la matanza de los inocentes. Existen también numerosos ejemplos de proyectos más modestos en cuanto a escala y recursos, pero igual de interesantes que los anteriores, ya que pueden ayudarnos a hacernos una idea de los diferentes acercamientos a este medio y del abanico de posibilidades que abre. Uno de ellos es el caso del japonés Akinori Goto, cuyas propuestas presentan la particularidad de que su descomposición del movimiento no se materializa en figuras aisladas, si no en la forma de una malla impresa en 3D. Ese volumen que en su conjunto correspondería a la estela total del tránsito en círculo que una figura dibujaría en el espacio, al ser intersectado por un haz de luz lineal, muestra la figura o las figuras en movimiento. Este ejemplo supone una transformación sustancial del diseño del zoótropo original, como también es el caso de las esculturas estroboscópicas de John Edmark, en un nuevo giro vinculado esta vez a la geometría fractal. Otro ejemplo es el del artista vietnamita Witaya Junma, que trabaja con este y otros dispositivos que utilizan los mismo principios mecánicos y físicos, para por ejemplo «animar» el estampado de unas alfombras colocadas en unos rodillos que las hacen girar en bucle. O finalmente, en la encrucijada entre arte, diseño, ciencia y tecnología podríamos destacar la propuesta del estudio Nervous System,⁵ el cual ha fabricado varios zoótrofos que ilustran diferentes procesos naturales de crecimiento a partir de su simulación mediante algoritmos y su posterior diseño e impresión en 3D.

Estos son solo algunos ejemplos de dan cuenta de la nueva vida que parece tener este artefacto, que va de la mano de una dinámica más general, en la que otros muchos de esos dispositivos «precine» se están recuperando y rediseñando en multitud de contextos, educativos, artísticos,⁶ científicos o publicitarios.⁷

3. Zoótropo 3D - Chopo Cabecero

3.1. Origen del proyecto

En un primer momento, el interés por la utilización de tecnologías como el escaneo y la impresión 3D vino asociado a la intención de trabajar con la iteración –en un proceso paulatino de registro y reproducción de la última copia que se va generando en una serie, algo que había explorado en trabajos fotográficos previos, para ver a donde conducía teniendo en cuenta los nuevos condicionantes de tridimensionalidad. El resultado es la obra *Tronco-madera (tecnoentropía)* de 2016, desarrollada durante una residencia artística en la Fundación BilbaoArte. El siguiente paso, la idea de poder ver esa serie animada, surgió ya en aquel entonces al tiempo en que llegaba a la finalización de la obra, algo que pude recuperar en 2018 gracias a que el proyecto fue seleccionado en la beca de producción *César e-fluxus* a desarrollar en Etopia, Centro de Arte y tecnología de Zaragoza.

Si bien en ese primer trabajo el objetivo fue intentar establecer de alguna manera un paralelismo entre diferentes procesos entrópicos, esto es, detener el asociado a los procesos naturales para continuarlo en un entorno digital, esta nueva propuesta requería un nuevo paso a nivel conceptual. Así, el proyecto presentado a la convocatoria, del que la pieza del zoótropo formaba parte,

³ Pueden estas obras en su web: <https://www.hudzo.com/>

⁴ En la web del artista figura este junto al resto de zoótrofos que ha producido en los últimos años: <https://matcollishaw.com/>

⁵ Para ampliar información visitar: <https://n-e-r-v-o-u-s.com/>

⁶ Por mencionar sólo un ejemplo cercano, se podría destacar el proyecto del colectivo zaragozano Opn Studio, el cual creó una gran instalación interactiva en la que una serie de engranajes acababan poniendo en funcionamiento un zoopraxiscopio que proyectaba una secuencia animada en el techo de la sala de exposiciones. Para más info: <http://opnstudio.com/give-my-creation-life/>

⁷ Otro conocido ejemplo que pudo verse en España sería el construido por el estudio de animación Pixar conmemorando su 25 aniversario.

partía de un interés inicial sobre la madera en tanto material que nos permite afrontar de un modo especialmente significativo la relación del ser humano con el medio natural, por un lado, y con el uso de herramientas y de la técnica por el otro. Tras estar barajando diferentes posibilidades llegué finalmente a la conclusión de que el chopo cabecero era la elección idónea ya que condensaba todos estos factores de tal manera que se manifestaban en su propia fisionomía.

3. 2. El álamo trasmocho o chopo cabecero

Actualmente en la cordillera ibérica, la zona con mayor concentración de este tipo de árbol en la península, se estima que existe un total de cien mil chopos cabeceros. Antaño ampliamente extendidos por los espacios rivereños de un área que comprende la mayor parte de la provincia de Teruel y algunas zonas aisladas de la de Zaragoza, su población se ha visto reducida de manera drástica en las últimas décadas por la desaparición de los modos de vida y usos tradicionales vinculados a su cultivo y aprovechamiento (Herrero y Lorén, 2013). El tipo de masa forestal a que da lugar cuenta con un gran valor ecológico, paisajístico y cultural, un patrimonio etnográfico que ha hecho que en los últimos años se haya creado todo un movimiento que trabaja por su conservación y reconocimiento tanto por parte de la ciudadanía como de las instituciones.⁸

Un ejemplar de chopo cabecero maduro muestra una peculiar morfología como resultado de la combinación de las características de una especie en concreto, el «*populus nigra*» o álamo negro, y de su manipulación por parte del ser humano, en este caso un tipo particular de poda destinada a la obtención de forraje para el ganado y de madera para leña y construcción. Se trata por lo general de un árbol con un gran tronco que presenta un engrosamiento en la parte superior, denominado cabeza o *toza*, como resultado del proceso de *escamonda* realizado siempre en la misma zona. El corte periódico de las principales ramas siempre a la misma altura hace que el árbol vaya generando este engrosamiento como defensa, además de como soporte para las nuevas ramas que generan una gran tensión, mayor cuanto más longevo es el árbol (Herrero y Lorén, 2013, pp. 30-31).



Figura 2. a) cuenca alta del río Huerva donde se pudo observar un ejemplar maduro de chopo cabecero. b) fragmento del tronco de un chopo cabecero caído, del que extraerá el fragmento final para realizar la serie de impresiones 3D.

El interés para el proyecto radicaría por lo tanto en que ese pequeño fragmento de leña retorcida elegido para la pieza, esa aparentemente caprichosa forma, vinculaba la reflexión abstracta a un hábitat concreto, a unas prácticas y unos modos de vida configuradores del entorno, conduciendo la reflexión hacia una nueva capa semántica en la que se aborda la relación entre naturaleza y cultura, así como entre producción industrial y trabajo artesanal, desde un enfoque que pone en cuestión posicionamientos dicotómicos, entendiendo el paisaje como algo en lo que confluye lo natural y lo humano, y que contribuye desde la visualidad a la configuración de una determinada identidad.

⁸ Véase la página dedicada al chopo cabecero en la web del Centro de Estudios del Jiloca: <http://xiloca.org/chopocabecero/>. También, un buen ejemplo de ello es el congreso internacional de árboles trasmochos que tendrá lugar en marzo de este año en las localidades turolenses de Galve y Aguilar de Alfambra, organizado por el Parque Cultural del Chopo cabecero del Alto Alfambra y apoyado por el Gobierno de Aragón, en el que se darán cita expertos en este ámbito de diferentes países con el objetivo de reivindicar el valor de estos árboles vinculado a la cultura campesina, y que sea reconocido por parte de la UNESCO como Patrimonio Cultural Inmaterial. Más información en: <https://parquechopocabecero.com/congreso-internacional-arboles-trasmochos-un-patrimonio-cultural/> y <https://www.diariodeteruel.es/noticia.asp?notid=1012311>

3. 3. Obra final

En base a lo visto, el objetivo ha sido el de generar una serie en la que mediante el escaneo e impresión sucesiva de los modelos 3D –realizados en PLA-madera– que se han obtenido a partir del tronco original, percibamos, gracias a las alteraciones e imperfecciones resultantes del mismo proceso digital y de la colocación en *loop* de todos ellos, una secuencia animada. El resultado es un zoótrolo de carácter escultórico y escala humana que presenta dos estados: uno en reposo, en el que se puede observar toda la serie con detenimiento; y una secuencia en la que el plato gira a diferentes velocidades, mostrando la animación de las piezas que se quedan en su lugar, avanzan o retroceden lentamente en relación al sentido de giro.⁹ Una secuencia que se activa cuando el visitante entra en la sala y se aproxima a la obra –con lo que más que interactiva podría decirse que es reactiva.



Figura 3. Proceso de escaneo, modelado e impresión 3D de las diferentes copias a partir del fragmento de chopo original.



Figura 4. Proceso de fabricación y montaje de la estructura del zoótrolo, y posterior disposición de las impresiones 3D en el plato central para comenzar con las pruebas de sincronización de las luces con el giro del motor.

CONCLUSIONES

Al entrar en la sala, observamos una estructura con un disco central sobre el que reposan una serie de 24 piezas pequeñas, impresas en 3D, a excepción de una de ellas que parece ser un trozo de madera real, así como el original del que ha partido toda la serie. Cada unidad muestra unas pequeñas diferencias con respecto a las de sus dos costados. Tras unos instantes, la luz se corta, para encenderse después con una cadencia que apenas hace perceptible el parpadeo, y en el plato en vez de observar 24 piezas estáticas, observamos ese mismo número de objetos pero que ahora se muestran animados, con una cadencia leve de dilatación y contracción. Un movimiento sutil y repetitivo, como el palpito de un corazón, como la respiración. Un ritmo, un movimiento cíclico, como las estaciones, como las mareas o como el giro de la tierra, que nos inserta en una temporalidad diferente a la linealidad a la que nos tiene acostumbrado el relato del cine convencional. Distinto a la lógica teleológica del proyecto moderno y del progreso –y de la historia del cine, como hemos visto– y que de alguna manera ya reivindicaban como propia aquellos artefactos de la época victoriana en plena industrialización.

⁹ Para el trabajo de mecánica y especialmente para las cuestiones de electrónica se contó con el asesoramiento técnico de David Orús, que ha estado colaborando durante los últimos meses en este proyecto.



Figura 5. Zoótrolo 3D –Chopo cabecero, 2019. Vista de detalle.



Figura 6. Zoótrolo 3D –Chopo cabecero, 2019. Vista de instalación.

Sin embargo, también hay algo paradójico, ya que al substituir el proceso de manipulación humana con métodos artesanales por otro en el que se emplean las nuevas tecnologías, al cambiar el ciclo de poda y rebrote por uno de iteración digital, en la seriación también parece emerger lo maquínico en tanto siniestro –un poco a la manera de *Metrópolis*. Así, al observar la pieza, se da un tipo de extrañamiento –noción acuñada por Victor Sklovsky (2012) en 1917, vinculada al formalismo ruso y originariamente común a todo arte– que cobra aquí una fuerza renovada, fruto de la combinación de dos posibles diferentes dimensiones de esta experiencia. Se aúna pues un tipo de extrañeza vinculada a lo óptico, esa sorpresa de lo visualmente impactante y nuevo, con ese otro tipo de desasosiego que de algún modo pone en crisis al sujeto, presente en el pensamiento de otros autores con fórmulas como *inquietar el ver* (Huberman, 1997), vinculadas a su vez al pensamiento lacaniano –como en el planteamiento de Foster (2001).



Figura 7. Zoótrofo 3D –Chopo cabecero, 2019. Vista de detalle.

La obra ya en su totalidad, como artilugio o máquina, aúna de algún modo esas dos tendencias vistas, vinculadas por un lado al espectáculo y por el otro al experimento científico. Existe el análisis y trabajo minucioso, la utilización de dispositivos como la luz estroboscópica que se emplean en un contexto industrial para la identificación de defectos en la producción de piezas en cadena. Y a su vez cuenta con elementos que lo acercan a un contexto de exhibición mediática, algo que actualiza en su propia estructura empleando materiales asociados a los grandes escenarios y espectáculos de nuestro tiempo. Se instala de este modo en un espacio liminal, en el que apunta a los diferentes posicionamientos que respecto a las imágenes se han planteado desde el pensamiento actual. Se instala de lleno en esa brecha abierta por la denominada crisis de la representación, en la que las imágenes reclaman un nuevo estatus como presencia, que habla de su performatividad (Fernández, 2012) y de su capacidad de agencia,¹⁰ de su poder para hacernos hacer cosas. Cabría entonces recuperar la ilusión (Baudrillard, 2006), en el sentido de recuperar la distancia en una realidad integral (Baudrillard, 199) en la que la imagen y su objeto se funden y se confunden; o por el contrario, cabría destinar nuestras energías en reubicar la imagen en el cruce entre lo estético y lo político (Martínez, 2016, p. 107), en lo que ha sido denominado por alguno autores como un régimen esópico de hipervisión administrada (Brea, 2010), poniendo el énfasis en la desigual distribución de lo sensible (Rancière, 2008). Esta pieza actualiza todas estas problemáticas¹¹ y se sitúa, toma un lugar, de manera física, táctil, como imagen que posibilita que el pensamiento siga, que la indagación se abra paso. Toma posición al obligarnos a preguntarnos sobre qué ocurre cuando aquello que se nos da a la percepción incluye a su vez al objeto y a su copia, si es que se puede ya hablar en estos términos. Cuando al mismo tiempo lo deslocaliza, lo disloca. Cuando al incluir la dimensión performativa y temporal en acto, la imagen explota y parece fundirse y reclamar definitivamente un espacio en lo real.

FUENTES REFERENCIALES

Baudrillard, J. (2006). *La agonía del poder*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.

Baudrillard, J. (2007). *El complot del arte: ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu.

Brea, J. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.

Didi-Huberman, G. (1997). *Lo que vemos, lo que nos mira*. Buenos Aires: Manantial.

Didi-Huberman, G., Jaar, A., Pollock, G., Rancière, J., Schweizer, N. (2008). *La Política de las imágenes*. Santiago de Chile: Metales Pesados.

Fernández, A. (2012). Usos performativos de las imágenes. *Re-visiones*, 2. Recuperado de <http://www.re-visiones.net/index.php/RE-VISIONES/article/viewFile/141/153>

¹⁰ Un buen ejemplo de la actualidad de estos temas en las discusiones y debates sobre estética y filosofía de la imagen es la actividad que viene desarrollando desde hace varios años del grupo de investigación *Estética y Filosofía de la imagen* de la Universidad de Zaragoza, dirigido por Ana García Varas.

¹¹ Las reflexiones que aquí figuran no tienen carácter definitivo, sino que habrán de ser exploradas con mayor profundidad, ampliadas o redefinidas conforme se avance en la investigación ya que este escrito, o parte de lo visto en él, idealmente formará parte de la tesis doctoral en la que me encuentro trabajando.

- Foster, H. (2001). *El retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal.
- Frutos, F. J. (2010). *Los ecos de una lámpara maravillosa: la linterna mágica en su contexto mediático*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- García, A. (ed.) (2011). *Filosofía de la imagen*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Gómez, A. (2002). *Arqueología de la imagen fílmica: de los orígenes al nacimiento de la fotografía*. Madrid: Archiviana.
- Gubern, R. (1982). *Historia del cine* (vol. 1) (3ª ed.). Barcelona: Lumen.
- Herbert, S. (s.f.). *From Daedaleum to Zoetrope*. Recuperado de <https://www.stephenherbert.co.uk/wheelZOETROPEpart1.htm>
- Herrero, F. y Jaime, C. (2007). *El chopo cabecero en el sur de Aragón: la identidad de un paisaje*. Calamocha: Centro de Estudios del Jiloca.
- Martínez, S. (2016). La cultura visual contemporánea y la cuestión de la materialidad: Imágenes, mediaciones, figuralidad. *Escritura e imagen*, 12, 93-111. <https://doi.org/10.5209/ESIM.54032>
- Mitchell, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual*. Madrid: Akal.
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Buenos aires: Manantial.
- Shklovski, V. (2012). El arte como artificio. En Todorov, T. (ed.). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Talens, J. y Zunzunegui, J. (coords.) (1998). *Historia general del cine* (vol. 1). Madrid: Cátedra.
- Virilio, P. (1998). *La Máquina de visión*. Madrid: Cátedra.
- Zubiaur, F. J. (1999). *Historia del cine y de otros medios audiovisuales*. Pamplona: EUNSA.

Caro Cabrera, María.

Profesora asociada, Universidad de Málaga, Departamento de Arte y Arquitectura, Facultad de Bellas Artes.

Anomalía en el libro de Kells. Dinámicas del acontecimiento plástico

Anomaly in the book of Kells. Dynamics of the plastic event

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual

PALABRAS CLAVE

Fotografía, edición, página, figura, texto.

KEY WORDS

Photography, edition, page, figure, text.

RESUMEN

Al igual que ocurre en un libro, una secuencia de imágenes impulsa determinados procesos de lectura propios de su estructura vermicular y de la relación causal entre los signos visuales que cohabitan o se suceden en esa secuencia. La obra fotográfica "Anomalía en el libro de Kells" (María Caro, 2018) se presenta como una serie formada por cuatro "páginas" sobredimensionadas en las que se incluyen ciertas imágenes que ponen en valor su propia dimensión y el lugar que ocupan. Como parte de la obra aparece también el pie de foto, el cual se desprende de su sentido descriptivo para convertirse en un signo visual más. Esta investigación se centra en lo que ocurre cuando la imagen fotográfica se desplaza a figura citada en un texto, pero su relación con este texto no queda limitada a una mera ilustración enciclopédica, sino que subvierte su función y se desliza por las lindes de la referencia. El texto convertido en pie no nomina, no traduce ni enlaza de forma arbitraria a la figura que cita. ¿Cómo afecta a la lectura -ese proceso de desencriptado que se realiza de manera instantánea cuando el lector/espectador se enfrenta a la organización convencional de una página- que las conexiones entre significado y significante se materialicen no en una sino en todo un campo de posibilidades? El análisis realizado de las obras que conjugan formalmente texto e imagen se fija en el acontecimiento narrativo y su devenir en el suceso plástico.

ABSTRACT

As happens in a book, a sequence of images drives certain reading processes of its vermicular structure and the causal relationship between the visual signs that cohabit or follow each other in that sequence. The photographic work "Anomaly in the Book of Kells" (María Caro, 2018) is presented as a series of four oversized "pages" that include certain images that, in the absence of a greater definition, value their own dimension and the place they occupy. As part of the work also appears the so-called caption, which emerges from its descriptive sense to become a simple visual sign. This research focuses on what happens when the photographic image moves in a figure quoted in a text, but the relationship with this text is not limited to a mere encyclopedic illustration, but it subverts its function and slides along the boundaries of the reference. The text converted into a caption doesn't nominate, translate or link arbitrarily to the figure cited. How does it affect reading - that decryption process that takes place instantaneously when the reader / viewer faces the conventional organization of a page - that the connections between meaning and signifier materialize not just in one but in a whole field of possibilities? The analysis of works that formally combine text and image focuses into the narrative event and its becoming in the plastic event.

INTRODUCCIÓN

Desde el año 2006 mi investigación especula con las posibilidades plásticas de los elementos propios de la edición impresa, entre ellos la fotografía –convertida en figura-, el texto, el contexto en el que ambos se insertan, la página, el pie de foto, la numeración paginal, la visión encontrada y entrecortada que provoca la doble página, la seriación, el ritmo, la secuenciación que sucede en el proceso de lectura... etc. En la producción de la serie “Anomalía en el libro de *Kells*” (2018)¹, la fotografía se debate entre constituirse en figura estandarizada y arbitraria en la cual el texto descansa, se explica, se ve traducido por la representación icónica; o alzarse como parte de un proyecto plástico global más allá de la convención que la define y señala. Esta línea creativa me lleva a cuestionar continuamente la fotografía y su significado, sus conexiones y su postura dentro de la totalidad del proyecto plástico, además de ahondar en las posibilidades formales y conceptuales que suscitan estas relaciones dialógicas.

La serie fotográfica “Anomalía...” forma parte de una cadena de propuestas plásticas que se suceden constantemente en la misma problemática y en sus soluciones. En este flujo de trabajo, cada nueva serie se convierte en el resultado de un ensayo de gramática visual; su análisis y contextualización dentro de las tendencias contemporáneas aportará las claves para futuras series.

Se hace necesario aclarar desde el presente apartado que el libro de fotografías o el fototexto no es en sí el objeto de estudio de esta comunicación. En absoluto se aborda la labor de elaborar fronteras o conexiones entre el catálogo fotográfico al uso y el libro como objeto plástico. Tampoco se profundiza en la narratividad de la imagen o sus posibilidades de relatar o evocar sucesos. Las obras que pudieran ser un referente formal o conceptual de la serie “Anomalía...” han sido escogidas por el hecho de que son el resultado de la unión entre texto y fotografía dentro del contexto editorial, y que lo hacen desde algún punto de vista incisivo e innovador. Las obras citadas se eligieron porque en ellas se hace un uso de los elementos gráficos que las componen desde la superación y perversión de sus arbitrariedades.

METODOLOGÍA Y OBJETIVOS

El objetivo principal de esta investigación es la reflexión en torno a la obra “Anomalía...” y, por extensión, a todas aquellas que usen los elementos de edición impresa como parte integrante del objeto plástico o de su proceso. Es por este motivo que se hace necesario asentar esta serie en el caudal histórico y contemporáneo de aquellas obras que, moviéndose en la amplia horquilla entre la fotografía y el catálogo editorial, mantienen sus intereses pujando en el mismo sentido. Por otra parte, es también importante realizar el análisis formal y conceptual de esta obra desde la evolución que ha tenido lugar en su propio proceso de desarrollo, o sea desde la serie inmediatamente anterior a ella. Las conclusiones serán por tanto formales además de teóricas, teniendo en cuenta que lo deducido dará lugar a series subsiguientes.

DESARROLLO DEL PROYECTO

En el 1939 Richard Avedon y Truman Capote se dan la réplica el uno al otro en un diálogo imagen-texto dentro del libro “*Observation*”. Pero es el director de arte Alexey Brodovitch el que finalmente estructura cada doble página con el fin de propiciar una determinada lectura visual. Alberto Bianda pone el énfasis de este trabajo en el siguiente dilema: *la doble página está compuesta basándose en dos importantes elecciones estructurales: la primera es la dimensión y la segunda la posición* (Bianda, 2009: 320). Este dilema no es tan simple como parece ya que de la relación entre ambas opciones se desprende el camino visual, la senda que traza el ojo lector -de la misma manera que lo hace el espectador de arte en formato bidimensional-. El texto, por el tratamiento caligramático que recibe específicamente en esta obra de Avedon y Capote, completa la forma de la realidad fotografiada, por la que podríamos decir que Alexey Brodovitch compone la página como si fuera un lienzo, atendiendo a formas y equilibrios, a derivas visuales, a planos que se suceden y a ritmos concatenados. El texto ocupa un lugar y tiene una forma, al igual que las fotografías con las que comparte la página. El peso visual de los elementos y personajes que se exhiben guían, alejan y acercan al lector/espectador en el desvelado paulatino de lo representado.

¹ A partir de ahora “Anomalía...”

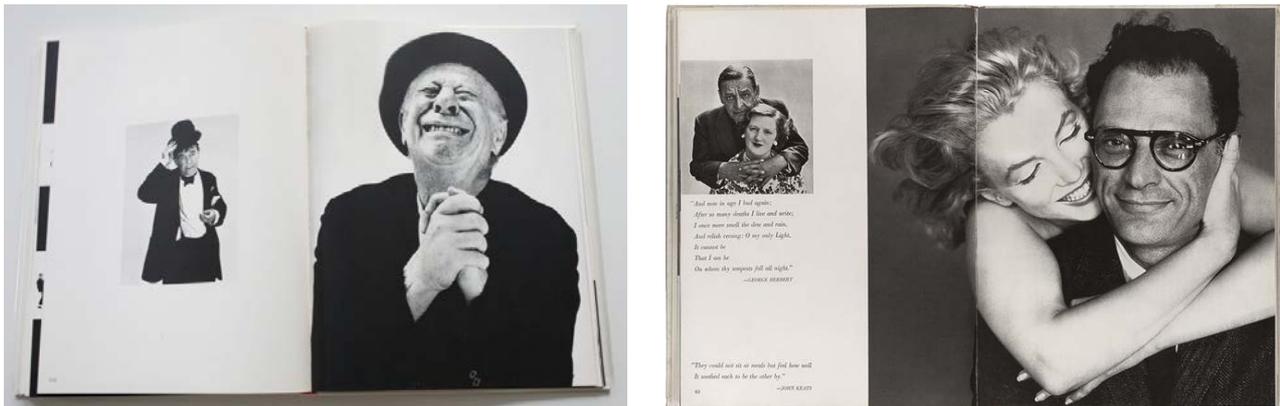


Figura 1. Avedon, R. y Capote, T. (1939) "Observation" (selección de páginas).

A partir de esta obra, los libros de fotografía proliferan por doquier a la misma vez que emerge un sector muy crítico que arremete contra ellos y la pobreza semántica a la que mantienen a la fotografía. Entre los autores pertenecientes a esta corriente destacamos al artista visual Allan Sekula el cual afirma que estos libros son una forma llena de clichés, que es el equivalente no comercial de anuncio fotográfico. Los ensayos fotográficos son el resultado de un tipo de estética de revista ilustrada de gran tirada, la estética de la mercantizable lectura rápida y vehemente en que el acto de leer queda supeditado al estímulo visual (Sekula, 2004: 45-46). Ejemplo de su posición marcadamente diferenciada de catálogo fotográfico al uso es el libro "Photography against the grain" (1973-78), a partir del cual David Company hace la siguiente reflexión:

[...] creo que mi favorito de sus trabajos de foto-texto es "Meditaciones en un tríptico" (1973-78). Comprende tres instantáneas domésticas en color de un día en una historia familiar con un hombre en uniforme militar y un texto de alrededor de tres o cuatro mil palabras, en el que Sekula detalla la interpretación típica que casi cualquier persona haría de estas imágenes. Leer este texto es como experimentar una reproducción super lenta de esos primeros segundos en los que miras fotografías y llegas a conclusiones rápidas. Es un trabajo extraordinario que muestra la cantidad de información que procesamos, incluso en el compromiso más superficial con las fotos. Está incluido en "Photography against the grain" aunque También lo he visto en una configuración de galería, con las impresiones en la pared y el texto en un escritorio. Lo prefiero en el libro. (Company, 2016)



Figura 2. "School is a factory". En: Sekula, A. *Photography against the grain* (2016).

Figura 3. "Meditaciones en un tríptico". En: Sekula, A. *Photography against the grain* (2016).

Es interesante esta última apreciación que Company hace de la obra de Sekula: *Lo prefiero en el libro* porque me ayuda a ahondar en el objetivo de la investigación. "Anomalía..." se beneficia de la problematización establecida entre la publicación y la imagen de sala, de la posibilidad de salvar el salto y la descontextualización de una obra que apunta a otro como formato original. No tanto a la manera en que Duane Michals solventa estas cuestiones sino de la forma en que lo hace Tracey Moffatt.

Para entender mejor esta diferenciación tengamos en cuenta lo que significa la fotografía para Michals: *A mi juicio -dice Michals-, la fotografía a menudo es inadecuada y la completo con una escritura al lado de la foto, a veces una palabra es más importante que mil fotos* (Soulage, 2005: 260). En la comparación que este autor hace entre el texto y la imagen ésta sale perdiendo por inadecuada e incompleta. *Si yo les muestro la foto, es una experiencia en dos dimensiones; con el texto se convierte en algo en tres dimensiones [...] es como leer una historia de amor y enamorarse, realmente son dos experiencias diferentes* (Soulage, 2005: 260). Hacia el lado opuesto se mueven las reflexiones de François Soulages el cual, cuando analiza las relaciones entre fotografía y lenguaje, destaca la superioridad de la fotografía: *en fotografía el sentido estaría dado por la evidencia y la universalidad [...] el sentido saltaría a la vista; hasta un chino que no comprendiera el castellano reconocería un caballo al ver su foto en el Larousse; el descubrimiento del sentido*

gracias a la fotografía sería casi inmediato y la que se hace gracias a lenguaje sería fruto de mediaciones articuladas entre sí (Soulage, 2005: 256).

Como ya hemos dejado claro con antelación, el objetivo de este texto no es dilucidar cuál de los dos elementos (imagen y texto) queda por encima o por debajo del otro si coincidieran en una misma obra plástica, sino el de dejar patente que, por su pertenencia a distintos sistemas de comunicación más o menos inmediatos y arbitrarios, la relación innovadora que entre ellos se crea dentro del contexto editorial impulsa de una forma u otra el sentido plástico de la obra.

Es por esa pertenencia al entorno determinado que es el libro -o la “evocación” de ese “mundo externo” que el uso de ciertos elementos editoriales impulsa- la razón por la que la obra necesita una lectura nueva, pero es sobre todo la perversión del tratamiento de estos elementos editoriales lo que consigue, de manera directa, por un lado una revisión del acto de lectura y por otro una búsqueda de sentido que evita aquél que da la experiencia. Es lo que ocurre con la obra de Tracey Moffatt “*Adventure Series*” (2004). Cuando Moffatt introduce en cada formato tres fotografías en una disposición concreta, inevitablemente crea un paralelismo entre esta obra y la página de un cómic y esto es lo que conlleva la frustración de expectativas en el espectador/lector ya que, casi de manera instantánea, constata que los códigos de lectura del cómic no son válidos para descifrar la lectura de esa página. Esta autora se aprovecha de las semejanzas formales de su obra con los elementos compositivos y estéticos del cómic - el viñeteado en mayor medida y la elipsis que éste conlleva pero también la utilización de ciertos símbolos iconográficos- para transgredir sus códigos narrativos espaciales y temporales (Caro Cabrera, 2015: 224).

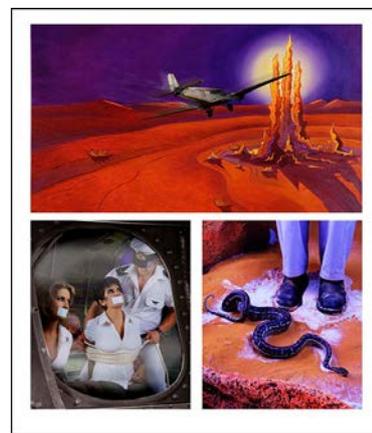


Figura 4. Duane Michals (2007). *Foto follies: How Photography lost its virginity on the way to the bank.*

Figura 5. Tracey Moffatt. *Adventure Series 1.* 2004.

En el año 2016 las series fotográficas “La casita de mi padre” (2016, María Caro) y “Producción de un mundo” (2016, María Caro) son seleccionadas en el XVII concurso Encuentros de Arte Contemporáneo (EAC) y expuestas en el Museo de la Universidad de Alicante. Estas dos series están realizadas en torno a una línea de investigación clara: la fotografía como “figura” en el contexto de la página y devienen de una larga investigación en torno a la obra de la artista australiana Tracey Moffatt. La idea no es desarrollar un proyecto sobre la narración tanto como explorar los elementos y códigos narrativos para hacerlos inoperantes en el sentido referencial o descriptivo. En las series antes mencionadas la imagen comparte espacio con textos o con un sencillo número al pie de página. Elementos que posicionan cada una de estas fotografías en el seno de lo que pudiera ser un libro de instrucciones o un catálogo de casas con jardín. Varias ideas convergen en el proceso de producción: la noción de *sítio* como espacio que algo ocupa además del asedio al que somete lo que nos contextualiza; la idea Derridiana de *parergon* como *el marco que se ubica al lado y además del argon, del hecho, de la obra, pero que no es ajeno, que afecta al interior de la operación y coopera con él desde cierto afuera* (Derrida, 2010: XIII); y por último, el producto, el resultado de una relación innovadora que recae en aquel que completa el proceso de lectura desde su propia experiencia.



Figura 6. “La casita de mi padre: seiscientos cincuenta”. María Caro, 2016. 75x75cm. (Obra completa y detalle)

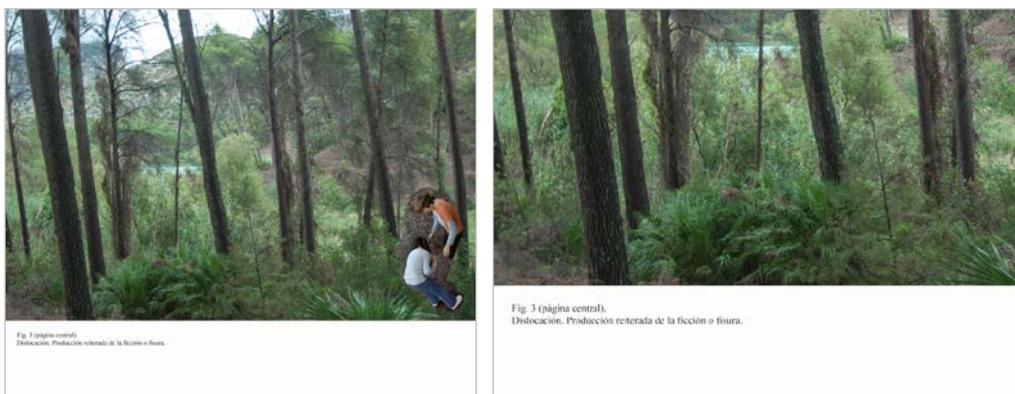


Figura 7. “Producción de un mundo. Fig.3 (página central)”. María Caro, 2016. (Obra completa y detalle)

Dice Susan Sontang que *la fotografía en un libro es, obviamente, la imagen de una imagen* (2010: 15). Ese *mise en abyme* es el que me interesa al abordar la idea de la imagen y la página que la alberga. Realmente es importante la figura a la que se nos remite a través del texto en un viaje no sólo conceptual sino también espacial; extensión de la mirada que va y vuelve en el impás que le proporciona la lectura, en lo que podría ser un contratiempo o permuta de la línea visual. Modificación de la mirada que trae consigo el cambio de ritmo narrativo, la pausa y reorganización mental de un discurso que se inicia de una manera y recalcula el rumbo cada vez que la narración remite al espectador hacia una figura con diferente cualidad visual.

Sin embargo, en ninguna de las obras que pertenecen a “La casita de mi padre” o a “Producción de un mundo” existe ese objeto exterior al que la obra remite. Ni hay libro o catálogo al que pertenezcan las imágenes, ni existe ese texto que aluda a la figura. La perversión no acaba ahí, el pie de la foto no resuelve la incognita visual, no cierra, no confiere sentido más allá del que el lector aporta. Dice también Sontang, parafraseando a Benjamin, que *un subtítulo correcto bajo una imagen podría rescatarla de las rapiñas del amaneramiento y conferirle un valor de uso revolucionario* (Sontang, 2008: 110) A partir de esta reflexión el pie se convierte en un pozo sin fondo en el mundo de las posibilidades significativas. *Los pies tienden a invalidar lo que es evidente a los propios ojos, pero ningún pie puede restringir o asegurar permanentemente el significado de una imagen* (Sontang, 2008: 111). La palabra clave es “permanentemente”.

“Anomalía...” es una serie fotográfica compuesta por cuatro impresiones fotográficas de gran formato sobre papel. La forma final de cada obra está sujeta a la combinatoria de la posición y la dimensión de sus elementos para terminar descansando en estructuras compositivas básicas muy cercanas a las que rigen la bidimensionalidad pictórica. La extrañeza a la que da lugar esta combinatoria y las evocaciones a las que nos remite es lo que otorga a esta obra su sentido último.

Cada uno de los elementos de esta serie asumen su significado desde su relación con el otro (imagen con imagen, imagen con pie de foto, imagen con figura, figura con texto; imagen con pie de foto y con página...), y presentan su producto como algo flotante, ambigüo e incapaz de tomar asiento. Interesa en este sentido el tratamiento de los textos que aparecen en las pinturas de Muntean y Rosenblund. Según estos autores *el texto forma una capa aparte, [...] de esta forma potenciamos la idea de que las propias imágenes son constructos. [...] En un principio, piensas que son frases llenas de sentido, cosas importantes sobre la vida y cómo vivirla. Pero de pronto te entra la sensación de que no sabes quién está hablando, ni si tiene sentido alguno lo que está diciendo. Es justo ese momento en el que el sentido empieza a tambalearse* (Muntean y Rosenblund, 2018).

La imagen producida, junto con la ambigüedad en el sentido de los textos al pie, potencian la atmósfera extraña de “Anomalia...” Ninguno de los elementos de la serie, ni siquiera gracias a las evocaciones editoriales que suscita, conlleva una narración, descripción o instrucción. La temporalidad se queda paralizada en la forma.



Fig. 12. Caudal de agua insuficiente (verificar y corregir).

Figura 8. “Anomalía en el libro de Kells I”. María Caro, 2019. (Obra completa y detalle)

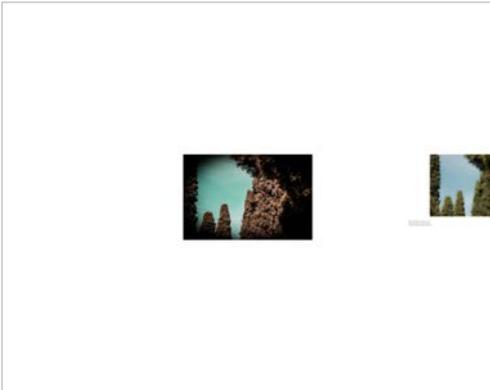


Fig.1. Control del sistema de pensamiento no lineal y conciencia de su itinerario (regla de Noisy-on-working)

Figura 9. "Anomalía en el libro de Kells II". María Caro, 2019. (Obra completa y detalle)



Fig. 33. Derivados de un caimán. Anomalía en el libro de Kells. (s.XIV)



Figura 10. "Anomalía en el libro de Kells III". María Caro, 2019. (Obra completa y detalle)



Fig. 39. Los problemas de contexto afectan sin duda a los concurrentes (la lengua pegada al cielo).

Fig. 40. Los problemas de contexto afectan a los subsiguientes. La uña saca la mano.

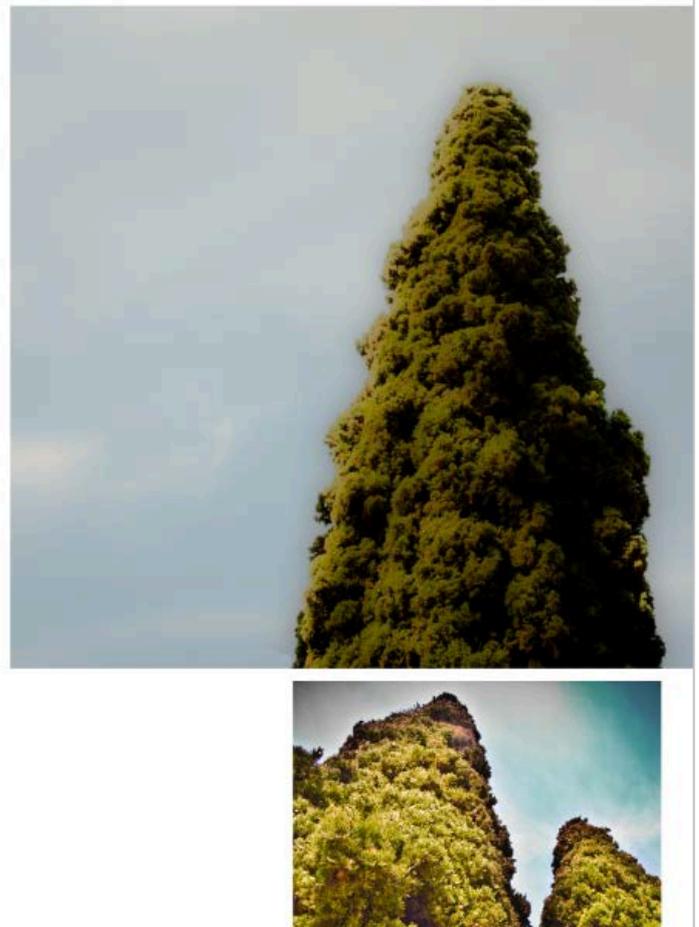


Figura 11. "Anomalía en el libro de Kells IV". María Caro, 2019. (Obra completa y detalle)

CONCLUSIONES

Las conclusiones de esta investigación van encaminadas a dejar constancia de las distintas posibilidades plásticas que se abren atendiendo a lo deducido ante las obras analizadas. Como hemos visto en la obra de Moffatt "Adventure Series" (2004), la evocación de una página, afianza en todos los elementos y símbolos gráficos que contextualiza el sentido de pertenencia a un mismo relato, posiciona la obra en una línea temporal heredada de la gramática y la oralidad, y concede la ilusión de formar parte de un todo que la sobrepasa y al cual se refiere. Por lo tanto la posibilidad del acto de leer no confiere solamente una determinada conducta al espectador/lector que se posiciona frente a la obra, sino que emplaza la obra en un lugar entre lo pasado (la página anterior) y lo futuro (la página siguiente), otorgándole esa dimensión que es el tiempo y que la hermana de manera clásica con lo narrativo. Esta

suposición de que la temporalidad estructura la obra se ve indudablemente subvertida en “Anomalía...” la cual necesita de esa primera frustración del lector/espectador para alcanzar su sentido estético.

Como ocurre en la obra de Michals, un texto al lado de una imagen puede completarla a nivel del significado; también puede terminarla a nivel formal, como ocurre en el diseño editorial de Alexey Brodovitch en “*Observations*”; o incluso -tal y como Company comenta del texto de Sekula en “Meditaciones en un tríptico”- leer ese texto puede llevarnos a experimentar una mirada. En la serie fotográfica “Anomalía...”, las relaciones entre uno y otro sistema están en disposición de capas pictóricas en función de aquello que los sobrepasa y los engloba: la obra plástica -que no el libro-, de sus necesidades y sus objetivos plásticos -que no literarios.

Por último decir que en “Anomalía en el libro de Kells” las imágenes fotográficas no pueden ser consideradas, tal y como lo son las palabras, como niveles básicos de significación con funciones invariables e inequívocas en una posible combinatoria. La fotografía como significante no está ligada irremediablemente a un significado, por lo tanto su sentido se considera exclusivamente una fijación momentánea, con todas las posibilidades que este aspecto despliega en la obra final.

FUENTES REFERENCIALES

Bianda, A. (2009). Ver textos, leer imágenes. El libro de la fotografía. En: Scianna F. y Ansón A. (eds.), *Las palabras y las fotos. Literatura y fotografía*. Madrid: Ministerio de Cultura.

Capote, T. y Avedon, R. (1959). *Observations*. New York: Simon & Schuster.

Caro Cabrera, M. (2015). *El relato como irresolución narrativa. El caso de Adventure Series de Tracey Moffatt*. [Tesis Doctoral]. Málaga: Publicaciones y Divulgación científica, Universidad de Málaga. Disponible en: <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/10150>

Gómez Isla, J. (2005). *Fotografía de creación*. San Sebastián: Editorial Nerea.

Michals, D. (2007). *Foto Follies: How Photography lost its Virginity on the Way to the Bank*. Thams and Hudson, Reino Unido.

Muntean y Rosenblund. (2018.) *Metrópolis*. Radio Televisión Española. Disponible en: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-muntean-rosenblum/4647674/>

Plissart, M.F. y Derrida, J. (1985). *Droit de regards*. Bruselas: Impressions nouvelles.

Sekula, A. (2004). Desmantelar la modernidad, reinventar el documental. Notas sobre la política de la representación. En: Jorge Ribalta (ed.), *Efecto Real. Debates posmodernos sobre la fotografía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Sekula, A. (2016). *Photography against the grain*. London: Mack.

Sontang, S. (2008). *Sobre la fotografía*. Barcelona: Randon House Mondadori.

Soulage, F. (2005). *Estética de la fotografía*. Buenos Aires: La marca ediciones.

Shah, S. (2016). Allan Sekula, Against the grain: An interview with David Company. *American suburb X*. Disponible en: <https://www.americansuburbx.com/2016/11/allan-sekula-against-the-grain-an-interview-with-david-company.html>

https://www.roslynolexy9.com.au/artists/26/Tracey_Moffatt/306/32771/

<https://mackbooks.co.uk/products/photography-against-the-grain-essays-and-photo-works-1973-1983-br-allan-sekula>

Chen, Luciana.

Centro Universitário SENAC – Santo Amaro, São Paulo.

Nascimento, Myrna.

Centro Universitário SENAC – Santo Amaro, São Paulo.

Cuerpo, espacio y tiempo: (in) visibilidades en las obras de Kusama, Salat e Eliasson

Body, space and time: (in) visibilities in the works of Kusama, Salat and Eliasson

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVES

Cuerpo, espacio, tiempo, Yayoi Kusama, Serge Salat, Eliafur Eliasson.

KEYWORDS

Body, space, time, Yayoi Kusama, Serge Salat, Eliafur Eliasson.

RESUMEN

Las relaciones entre imagen, cuerpo y espacio teniendo en vista el interés creciente que la articulación entre tales dimensiones adquirió en la contemporaneidad, evidencia el papel de estos elementos en la interacción manifestación / destinatario o producción / público objetivo. El contexto actual reconoce la visibilidad como objeto de valor, y la imagen como protagonista y como medio para estudiar tal visibilidad, teniendo en vista las nuevas formas de interacciones relativas al cuerpo y al espacio, por ella elaboradas y reveladas. Sin embargo, teóricos del arte, estudios desarrollados a partir de las semióticas greimasiana y peirceana, de la antropología de la imagen, y de las artes visuales aplicadas en otros campos del conocimiento, revelan que algunos eventos estéticos modifican las nociones de tiempo y espacio en las salas de exposiciones, permitiendo al receptor una experiencia atemporal y desconectada de la habitual relación que el cuerpo establece con el espacio. Estas transformaciones derivadas de las vivencias cuerpo / espacio / tiempo, en las obras de artistas Yayoi Kusama, Serge Salat, Olafur Eliasson, exploran los límites de la visibilidad para crear campos de invisibilidad, en que las nociones de temporalidad y / o espacialidad se abstraen convirtiéndose rehenes de la experiencia subjetiva, parcial e imperfecta de cada espectador de sus instalaciones. Nuevas posibilidades de significados son descubiertas por los interactores al reconocer la imperfección como analogía para amplificar sus sensibilidades a los fenómenos que estimulan y desplazan la atención y los sentidos. Para esta reflexión investigamos a autores como A.J. Greimas (*Da Imperfeição*, 2002), E. Landowski (*Presenças do outro*, 2002 e *Interações Arriscadas*, 2014), Jochen Volz (*Olafur Eliasson: Seu corpo da obra*, 2011). Serge Salat (*Les labyrinthes de l'éternité*, 2002) Philip Larratt-Smith & Frances Morris (*Yayoi Kusama: Obsessão Infinita*, 2014).

ABSTRACT

The relationships between image, body and space, taking into account the growing interest that the articulation between such dimensions acquired in the contemporaneity, demonstrates the role of these elements in the interaction of manifestation / addressee or production / target audience. The current context recognizes visibility as an object of value, and the image as a protagonist and as a means to study such visibility, taking into account the new forms of interactions related to the body and space, which are elaborated and revealed. However, art theorists, studies developed from the Greimasian and Peircean semiotics, the anthropology of the image, and the visual arts applied in other fields of knowledge, reveal that some aesthetic events modify the notions of time and space in the exhibition rooms, allowing the receiver a timeless experience and disconnected from the usual relation that the body establishes with space. These transformations derived from the experiences body / space / time, in the works of artists Yayoi Kusama, Serge Salat, Olafur Eliasson, explore the limits of visibility to create fields of invisibility, in which the notions of temporality and / or spatiality are

abstracted becoming hostages of the subjective, partial and imperfect experience of each spectator of their installations. The interactors discover new possibilities of meanings when they recognize imperfection as an analogy to amplify their sensibilities to the phenomena that stimulate and displace attention and the senses. For this reflection, we investigate authors like A.J. Greimas (*Da Imperfeição*, 2002), E. Landowski (*Presenças do outro*, 2002 and *Interações Arriscadas*, 2014), Jochen Volz (*Olafur Eliasson: Seu corpo da obra*, 2011). Serge Salat (*Les labyrinthes de l'éternité*, 2002) Philip Larratt-Smith & Frances Morris (*Yayoi Kusama: Obsessão Infinita*, 2014).

Introduction

Since the establishment of the installation as an artistic language in the 1960s, the notion of "epocal" work of art has been adopted to name such works whose meaning can only be consummated if and when the event is seen and analyzed in the experience in its time-space. In the installations, the request for the presence and performance of the spectator's body was amplified, being more appropriate to use the term *interactor* or *participant* instead of the first. This is because it is no longer an exhibition for the public to observe, but a synesthetic relation in which the body is called to move in the spaces, that is, to move to seize the work and become part of it. According to A. J. Greimas (2002: 70): "The apprehension of something else, of that which is non-subject for the subject, is effected on the sensorial plane. The organized space of perception becomes a biomechanical extension in which all kinds of synesthesia are possible."

In addition, it is necessary to take into account the proxemic relationship established with the elements arranged by the artists, which may include three-dimensional images and / or objects of all order and / or sounds, giving the artistic phenomenon a mutant and unstable condition, (as in the cases selected for this article), so that: relations of proximity and proportionality, experiences of the order of haptic¹ sensitivity and hearing are sensed triggered in the production of other and unexpected meanings in the spaces where each work is and in the relationship of these with other people also frequent in the art installations visited.

If the installation is a type of artistic manifestation that absorbs the space in which it is implanted, sometimes building another space around it (while deconstructing the original space), thanks to the transient presence of interactors, also the notion of time needs to be contemplated in this discussion because it has immediate consequences in the apprehension of the work. According to Peccinini (s.d.):

"The sense of time, in the case of the aesthetic enjoyment of the Installation, is non-time, where this fruition takes place immediately upon the appreciation of the work *in loco*, but remains in its full fruition as a remembrance. Stiring the senses of the public, instigating it, almost obliging it, experiencing sensations, being pleasant or uncomfortable, makes the Installation a mirror of our time."² Peccinini, D. (2019). *Arte do século XX/XXI visitando o MAC na web*. Retrieved 3 March, 2019 from <http://www.mac.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/modulo5/instalacao.html>

This interaction between image, body and space is precisely what interests us in this study. In the current context, where visibility has become an object of value since everything and everyone is represented through images, it is necessary to look at the meaning of what is presented invisibly in some works of art. The field of invisibility can only be contemplated with the presence of the body in space. We can get in touch with works designed to be experienced physically and with our bodies in a virtual way, accessing them through the WEB or opening a catalog of an exhibition, but in this way, much is lost. The body / space scale relationship that the work provides in the *here and now* is not given in the virtual environment and, in the case of works with resources and audiovisual information or audios, much is lost. It is important to remember that the time of the body to go through a space contributes to the production of meaning of the work, since this displacement implies in differentiated rhythms that generate pauses to enjoy a singular or privileged angle of vision, attention to an unforeseen sound detail, unforeseen loss of sharpness or surprise stimulated by an unexpected luminous or chromatic excitation. To reflect on this, we have selected some works by contemporary artists Yayoi Kusama, Serge Salat, Olafur Eliasson.

1. Infinite Image

Yayoi Kusama (1929) is known for being the artist who suffers from obsessive compulsive disorder. Her obsession is presented visually by dots or polka dots, found in all her artistic productions. At the *Infinity Mirrored Room* (2011) installation, the audience entered a dark room covered with mirrors with spots of light throughout. These points of light, along with people, were infinitely mirrored throughout the enclosure (Figure 1). The place referred to the image of a starry sky. As one crossed it, the interactor lost the notion of the spatial dimension due to the infinite multiplication of the elements present in the reflexes. Mirrored entrance and exit doors also

¹ See: PARRET, Herman. (2019, March 3). *Loeil qui caresse: Pygmalion et lexperience esthetique*. Retrieved from http://hermanparret.be/media/recent-articles/4_Loeil-qui-caresse-Pygmalion-et-lexperience-esthetique.pdf

² Translated by the authors.

made the space a sort of labyrinth. The color change of light spots seduced³ the participant wanting to stay longer in space, to see the other "skies" that would present themselves. The invisible concerns what was beyond the visible, for what was seen was completely misleading. The power to see and not know how to precise the size of the space, where the entrance or exit was located, the number of people, number of points of light moved the audience to an indefinite space and time, whose poetics consisted in making the participant to be in the "sky".



Figure 1 *Infinity Mirrored Room* [digital image]. Retrieved February 27, 2019 from <https://www.institutotomieohtake.org.br/exposicoes/interna/obsessao-infinita-de-yayoi-kusama>

The environment, immersed in infinite mirrors, reverberating luminous balls immersed in an ambiguous and continuous space, visited in the installation built in 2014 at the Tomie Ohtake Institute (Figure 1), belongs to the same category of that elaborated by Kusama in 2008, and present in the biggest retrospective of her artistic career exhibited by the Louisiana Museum of Modern Art in Copenhagen, also in 2014. "*Gleaming Lights of the Souls*" (Figure 2) has since then become part of the museum's collection.

The installation, dating from 2008, consists of a single space, four by four meters. The walls and ceilings are covered with mirrors; the floor is a reflecting pool; and you stand in the middle of the water on a platform. Hanging from the ceiling above you are a hundred lamps that resemble glowing ping pong balls. These lamps change color in a way that transport us into a special rhythm and pulse, almost as though we become one with the universe of the installation. *Gleaming Lights of the Souls* is a truly lyrical work of art in every sense. *In infinity*. (2015). Retrieved March 28, 2019 from <https://www.louisiana.dk/en/exhibition/yayoi-kusama>

The fascination for infinity, present in the artist's installations, is accompanied by a hallucinatory effect derived from immersion in a place without dimension, emptiness inhabited by points of variant and intermittent coloration, whose sensation is both seductive and pleasurable, distressing and intimidating.

The clash between the experienced and the artifice; the corporeal and the technological, present in these installations of incessant perceptions and stimuli, also marks the clashes between the organic and synthetic universe that the artist celebrates in sculptures of elements of the nature produced in gigantic scale like "*Pumpkin*" (2014), executed in bronze, revealing the conflicting conviviality of these "*doubles*" in her production (Figure 3). In this installation, the space where the work is located is not absorbed. In relation to the huge pumpkins, the space seems to have been shrunk, drawing attention to the size of the architecture and the bodies surrounding the work. The invisible shows itself as the three-dimensionality of what was already there and which, day-to-day, loses attention, and therefore, meaning.

The poles so constant in the work of Kusama gain extraordinary dimensions as invisible pores revealed in great projection. They thus create obstacles on the shiny metal surface of the sculpture, interrupting the brightness of the selected raw material, with reentrant black spots, opaque of light.

³ See: interaction regimes. In: LANDOWSKI, Eric. (2014). *Interações arriscadas*. Trad. Luiza Helena O. da Silva. São Paulo: Estação das Letras.



Figure 2 *Gleaming Lights of the Souls* [video frame]. Retrieved March 5, 2019 from <https://www.youtube.com/watch?v=7sVxo67sAd4>



Figure 3 *Pumpkin* [digital image]. Retrieved March 5, 2019 from <http://sharedesign.com/art/yayoi-kusama-louisiana-museum-modern-art-copenhagen/>

2. Continuous Body

The Icelandic-Danish artist Olafur Eliasson (1967) also created objects for his first individual exhibition in Latin America in 2011, in ten installations for three cultural spaces in the city of São Paulo: the Pinacoteca do Estado de SP, and the SESC Belenzinho and Pompeia. These installations integrated the 17th International Festival of Contemporary Art SESC_Videobrasil and, although dependent on singular materiality, were designed to establish a continuous dialogue between the inside and outside, the city and the architecture, deceiving the body that visits it with the limits and correspondences that the artist inaugurated between these two urban dimensions.

We selected for this study the four installations inserted in the classic Pinacoteca building (dated 1900), which had been the subject of a recent intervention (1998) by the Brazilian architect Paulo Mendes da Rocha, and the work *Its felt path* (Figure 4), SESC Pompéia.

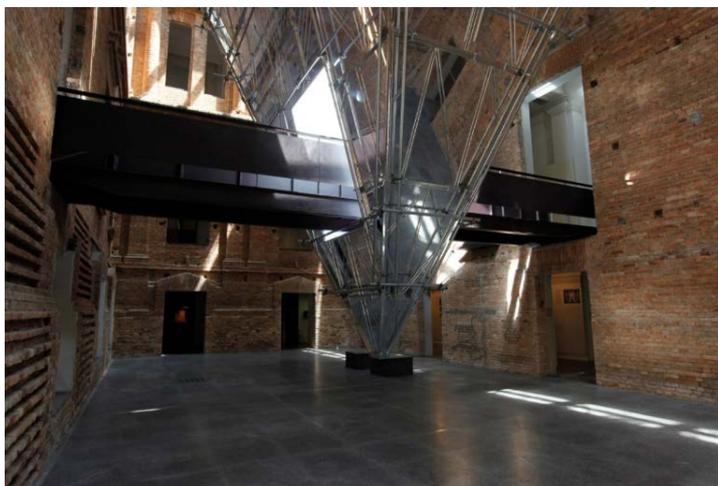


Figure 4 *Your felt path* [digital image]. Retrieved February 27, 2019 from <https://www.metalocus.es/en/news/olafur-eliasson-your-body-work>

The curator of the exhibition, Jochen Volz, highlights the artist's option to use the mirror as a mean to translate the rigidity of the orthogonal geometry of the Pinacoteca's building and to invest in illusions that disturbed the spatial orientation and the perception of color.

The use of the mirror, a common and recurrent resource in the artists' installations studied in this article, besides acting as an optical tool, explores laws of physics and neurology to make living in these environments a subordinate and conditioned experience to the sensibility of our sensory apparatus. Mist, reflexes, multiplied and replicated images constitute the repertoire used by the artist to create visible sensations, with colors and reflections that conceal the existence of the matrix of these projections. Volz (2011) clarifies this illusory character of the installations and the force of the effects that dribble the certainty of the body, lost in space and its ambiguities: "The blue and yellow filters of *His body of work* (2011), for example, create the green in our retina, not in space. His sculptures are like tools that modify our worldview; the playful pleasure of his work is nothing more than the pleasure of perception, of learning and of understanding ourselves."⁴

In *Microscopio para São Paulo* (2011) (Figures 5, 6 and 7) four inclined mirrors capture the outer light of the roof and as an oversized kaleidoscope direct the reflections from the mirrors filling the inner courtyard of the museum; in *Take Your Time* (Figure 8), already shown in 2008 at MoMA, NY, the octagon reflects its own structure and floor, in addition to the present visitors, in a sloped mirror hanging in the center of the museum's central space ceiling. *Seu planeta compartilhado* (2011) (Figure 9) proposed a spherical kaleidoscope on the museum's terrace facing the bustling avenue, which inserted the urban landscape into the fragmented image between glass with colored filter and mirrors, pointing to the possibility of building other landscapes from of reference: in observing the optical instrument on a human scale, the visiting body inhabited the art work and the city in a complex, continuous and indissoluble scenario (Figure 10). Without the presence of interactor (s) the work simply did not exist.



⁴ Translated by the authors.

Figure 5 *Microscópio para São Paulo* [digital image]. Retrieved March 1, 2019 from <https://www.metalocus.es/en/news/olafur-eliasson-your-body-work>



Figure 6 *Microscópio para São Paulo* [digital image]. Retrieved March 1, 2019 from <https://www.metalocus.es/en/news/olafur-eliasson-your-body-work>

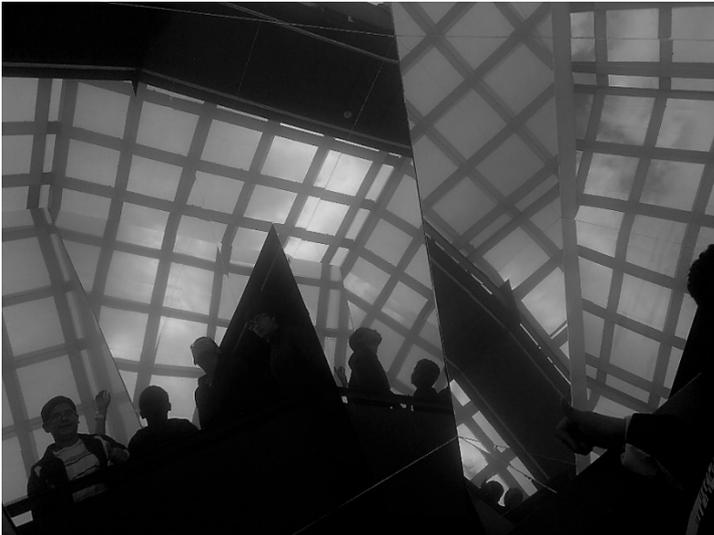


Figure 7 Digital image. “Microscópio para São Paulo” (2011). *Your body of work* exhibition (2011), 17^º Festival Internacional de Arte Contemporânea SESC Videobrasil, Pinacoteca do Estado de São Paulo. Photo by the authors.



Figure 8 Digital image. "Take your time" (2008). *Your body of work* exhibition (2011), 17^º Festival Internacional de Arte Contemporânea SESC Videobrasil, Pinacoteca do Estado de São Paulo. Photo by the authors.



Figure 9. Digital image. "Seu planeta compartilhado" (2011). *Your body of work* exhibition (2011), 17^º Festival Internacional de Arte Contemporânea SESC Videobrasil, Pinacoteca do Estado de São Paulo. Photo by the authors.



Figure 10 Digital image. "Seu planeta compartilhado" (2011). *Your body of work* exhibition (2011), 17^º Festival Internacional de Arte Contemporânea SESC Videobrasil, Pinacoteca do Estado de São Paulo. Photo by the authors.

Other works of the show conditioned their enjoyment to the presence and interaction of the body as an essential element in its construction. We pay attention to *Your felt path* (2011), an installation made up of smoke and fluorescent lights by Olafur Eliasson visited at SESC Pompéia, whose analysis we updated in this study. Upon entering the room, the public could not see anything that was more than a handful away from his body. Only a dense fog enveloped the whole environment, so that the sounds produced by the bodies of other participants were that they gave the notion of distance between one person and another. The unknown, not knowing what was ahead, create a sense of insecurity for some people and excitement for others. At the end of the course, as if practically "blinded", the public was faced with a continuous wall and the lack of information about where to return or leave the place. Not being able to see something triggered the audition and made the interactor go through space very slowly, different from the daily walk. After all, it was possible to stumble into someone or something. The stranger excites the imagination, but it is also dangerous. Some would enter the space and leave immediately, others would take part in the course of the room, and still others would explore the whole space, motivated to go somewhere to discover what could be there.

In this room where the temporal and spatial notion was lost, the artist put the public in contact with the senses, sensations and feelings of each participant, bringing the invisible of each one to the surface: curiosity, fear, excitement, awe, peace, tranquility ... While Kusama put the public in the "sky", Eliasson inserted it in the cloud, nickname that the work gained from those who experienced it.

3. Ethereal Space

As in the works *Infinity Mirrored Room* (2011) and *Your felt path* (2011), the interactor does not discern the beginning and end of Serge Salat's *Beyond Infinity* (2019) (Figure 11). Everything that is there is designed for all sides and up and down, including the image of the public.

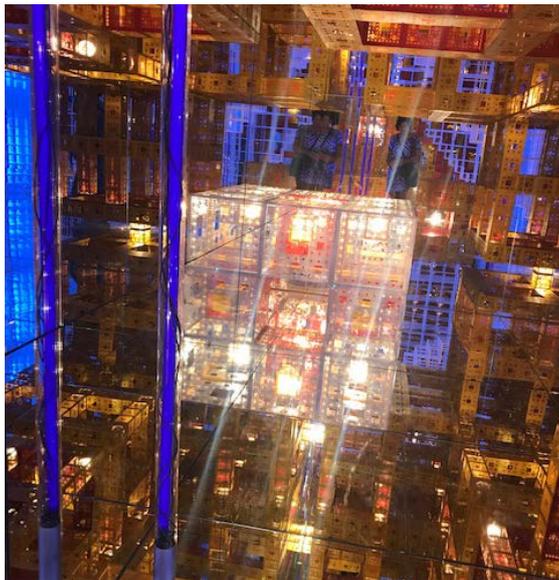


Figura 11 Digital image. "Beyond Infinity" (2019). Photo by the authors.

Impregnated with orthogonal images devoid of thickness on the mirrored surface of the walls, the installation space dissolves itself into countless possibilities, offering the body participant / actor a dubious and confusing role. An observer of its uninterrupted insertion, in the images reproduced incessantly in the multidimensional reflexes of the environment, the acting body gets lost in the absence of a single reference as perspective. Elastic, expanded, and volatile in the dematerialization caused by the expansion of its physical limits in the fragile and deceptive artifacts of the mirrored scene, the space of this installation places the body in suspension, available to the sonorous, chromatic appeals and to the constructed and simulated frames in the superposition of lines on infinite planes.

The Salat architect's formation is revealed in the structures exposed in various materiality: wood, metal, tubes of light, which dialogue with the presented chromatics added to the modular geometric forms, some of which resemble muxarabiés. The body is multiplied and three-dimensional structures scribe parts of bodies depending on which part of them the participant is in. This is because the interactor can circulate within structures that delimit some areas of the installation and, at the same time, allow him to see through them, revealing more or less of the participant, which, however, is multiplied. The space with few visitors is taken up by the Gregorian chant, whose soft and enveloping sonority contrasts with the geometric forms, rigid and well-marked colors that "scream" in space like blue and golden yellow. The contrast also appears in the tradition found in the "sacred" music, immaterial and in the innovation of the "profane" spatial conception, material where the bodies circulate. The game of shapes and colors puts visitors inside a three-dimensional abstract painting, where recognizable figures are multiplied bodies.

A relevant data on the facilities analyzed concerns the number of people in each space. The greater the number of them, in all cases, the more the visibility of the work itself was lost. The sonority also affected the construction of meaning of the works of Salat and Eliasson. In *Your felt path* (2011) people were shocked by the lack of visibility and, when many people spoke orally, prevented others from getting in touch with themselves. In the case of *Beyond Infinity* (2019), in addition to the reflections of the people, with the installation full of visitors, the Gregorian chant of the work was also lost, muffled by the voices, an essential element for the experience of temporal transport, since it refers to another time.

The use of the mirror in the cited works, the reflection, duplicating not only the spaces, but also the participants, points out the other alterity, both in the figures of the others present in the premises, of the others, and in the figure of the interactors themselves, who, when they are reflected in the multiple images, lose the notion of themselves. According to Landowski (2002, p.26):

"...being itself is not just being or affirming ourselves the Other. It is, at the same time, a little more than that. At the very least it is also simply 'existing' (more than not being), it is being 'someone' or 'something' (more than anything) or, in any case, having the feeling of being. It is 'living' giving, if possible, a meaning to what you do with your own life or, if not, trying to understand what life itself does about us. It is trying to grasp the minimum of coherence that gives sense and unity to the becoming that causes each one to be individually or collectively, that is it."⁵

⁵ Translated by the authors.

In these revelations of what we are or are not, the (in) visible lies in the values of identity constructions. In addition, art makes visible images that allow us to return to feel with the body in the age of virtuality.

References

- Chen, L. (2016). *Marina Abramović: modos de presença e seus sentidos*. 340 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- Greimas, A. J. (2002). *Da Imperfeição*. Trad. A.C. de Oliveira. São Paulo: Hackers.
- Landowski, E. (2014). *Interações arriscadas*. Trad. Luiza Helena O. da Silva. São Paulo: Estação das Letras.
- Landowski, E. (2002). *Presenças do outro*. Ensaio de Sociossemiótica I, trad. M. Amazonas. São Paulo: Perspectiva.
- Parret, H. (2019, March 3). *Loeil qui caresse: Pygmalion et lexperience esthetique*. Retrieved from http://hermanparret.be/media/recent-articles/4_Loeil-qui-caresse-Pygmalion-et-lexperience-esthetique.pdf
- Peccinini, D. (2019, March 3). *Arte d século XX/XXI visitando o MAC na web*. Retrieved from <http://www.mac.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/modulo5/instalacao.html>

Chouati, Yassine.

Profesor Contratado Predoctoral VI Plan Propio, Universidad de Sevilla, Departamento de Dibujo, grupo Gráfica y Creación Digital.

El registro gráfico en la obra del artista árabe expatriado en Europa: recursos y narrativas

The graphic record in the work of the expatriate Arab artist in Europe: resources and narratives

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte, poética, exilio, identidad, árabe.

KEY WORDS

Art, poetic, exile, identity, Arabic.

RESUMEN

En este estudio pretendemos profundizar en cómo la condición identitaria de una serie de artistas árabes de la diáspora, indefectiblemente marcada por la experiencia del exilio, ha influido en la construcción de sus respectivas estrategias narrativas y en el uso que hacen de la poética como instrumento con el cual tratar problemáticas como la migración, los conflictos identitarios y el racismo, entre otros. Los artistas que emplearemos como ejemplo son creadores arabo-descendientes y expatriados, voluntaria o involuntariamente. Nos referimos a creadores como Adel Abidin, Zineb Sedira, Mona Hatoum, Mounir El Fatmi, Zoulikha Bouabdellah y Taysir Batniji, Yto Barrada, Kader Attia, entre otros. Estos artistas manifiestan un claro compromiso social. Critican, reflexionan y transmiten una mirada diferente, que va más allá del lenguaje didáctico, lineal y comunicativo para analizar desde la distancia la realidad sociopolítica de sus países de origen, pero no dudan en hacer lo mismo con sus países de adopción.

ABSTRACT

In this study we intend to deepen in how the condition of a series of Arab artists of the diaspora, unfailingly marked by the exile experience, has influenced the construction of their narrative strategies and the use they make of poetics as an instrument dealing with problems such as migration, identity conflicts and racism, among others. The artists used as examples are Arabo-descendant and expatriate creators, voluntarily or involuntarily. We refer to creators such as Adel Abidin, Zineb Sedira, Mona Hatoum, Mounir El Fatmi, Zoulikha Bouabdellah and Taysir Batniji, Yto Barrada, Kader Attia, among others. These artists manifest a clear social commitment. They criticise, reflect and share a different point of view, beyond didactic, lineal and communicative language to analyze from afar the socio-political reality of their countries of origin, but do not hesitate to do the same with those of adoption.

INTRODUCCIÓN

Según Aristóteles la extensión poética del arte a menudo aporta al espectador una mirada más amplia de lo representado, si es suficientemente inteligente como para captarla. El arte según él es la comunicación más íntima del ser humano, no necesariamente se manifiesta en una disciplinarietà y/o en un lenguaje didáctico, sino aporta una perspectiva filosófica que se eleva de los aspectos formales propios de la técnica para ofrecer una comunicación horizontal con el espectador (Villar, 2013).

En el caso de los artistas objeto de estudio, observamos concretamente ese distanciamiento del lenguaje próximo¹, para proporcionar un enfoque diferente de los acontecimientos, construido desde la experiencia del desarraigo y la identidad compartida. A nuestro juicio la estrategia narrativa de los artistas objeto de estudio se asemeja a esa escena de Charlie Chaplin que cita Bertold Brecht, en la que aparece Chaplin llenando una maleta con ropa de manera desordenada y de repente la cierra de una vez. Tras ese acto radical comienza a cortar parte de sus prendas que sobresalen de la maleta en busca de un aparente orden (Brecht, 1994: 15).

La hipótesis que planteamos en este estudio parte precisamente de esta metáfora del desorden que manifiesta la experiencia del desarraigo, donde caben cuestiones como la identidad, el viaje, el exilio, la política, el género, la memoria o la nostalgia entre otras. A nuestro parecer, para analizar las estrategias narrativas de estos artistas y comprender los mecanismos discursivos que emplean en sus trabajos, se han de tener en consideración todos estos aspectos. No podemos definir un aspecto concreto sin referirnos a otro, tampoco podemos limitarnos a un estudio formal y/o histórico de sus obras, ya que la formalización estética se encuentra estrechamente sustentada sobre una coherencia discursiva de base, donde el objeto artístico se convierte en una simple representación material de una idea abstracta y desordenada.

Es por ello que marcamos como **objetivo** aportar una mirada distinta de la obra de estos creadores que va más allá de los aspectos formales y descriptivos, tratando de comprender cómo la distancia y la experiencia identitaria modelan sus estrategias narrativas.

Los artistas objeto de estudio son creadores de las tres últimas décadas que trabajan a partir del registro gráfico -fotografía, video, dibujo y estampa-, como recurso con el cual materializar sus propuestas artísticas.

METODOLOGÍA

En este sentido hemos realizado una selección previa de los artistas objeto de estudio y una recopilación de video-entrevistas, críticas realizadas en el contexto de exposiciones o catálogos, elementos que creemos que son primordiales para el desarrollo de este estudio.

- A nivel teórico partimos de tres referencias claves:
 - La crítica que realiza Edward Said en su libro *Orientalismo* (2016) de los instrumentos de dominación y representación del otro desconocido.
 - El ensayo *Reflexiones sobre el exilio* (2013), donde Said reúne durante un periodo de tres décadas un vasto trabajo intelectual que ofrece una lectura global de la experiencia del autor como intelectual comprometido que ha tenido que abandonar su país de origen forzado por las circunstancias.
 - *Cuando las imágenes toman posición* (2008), un ensayo en el cual George Didi Huberman analiza las estrategias narrativas de la obra de Bertold Brecht, realizada durante el exilio.
- La estructura empleada en el desarrollo de este estudio se divide a su vez en tres apartados:
 - La contextualización de la obra de los artistas objeto de estudio dentro del panorama artístico actual.
 - El estudio de los diferentes mecanismos discursivos que emplean en sus obras.
 - El análisis de los efectos de la experiencia del desarraigo en la manera con la cual estos creadores se dirigen hacia el espectador.
- Por último planteamos una serie de conclusiones construidas en base a los resultados obtenidos y respondiendo las cuestiones planteadas en la hipótesis.

¹ Referimos a la lectura inmediata que transmiten los medios de comunicación de los acontecimientos.

DESARROLLO

1. Hacia una nueva lectura de la historia del arte

"[...] ya no se puede decir historia del arte, tenemos que decir las historias del arte, es decir, asumir decididamente una pluralidad. Hoy por hoy, estamos en 2016, ya no es lícito hablar de la historia, ya sea del arte o la historia en general. La historia del arte funciona como una especie de puzzle, hay una especie de imagen de conjunto, pero aún faltan muchísimos elementos. Mi generación de artistas, marroquíes o árabes o africanos o tercermundistas ha tratado de aportar algunas piezas para completar este puzzle". (El Fatmi, 2016)

Ese puzzle de la historia del arte al que se refiere el artista franco-marroquí Mounir El Fatmi, requiere hoy en día para ser completado una interacción horizontal efectiva, que vaya más allá de las aportaciones formales y estéticas de los artistas objeto de estudio en bienales y ferias de arte contemporáneo, poniendo en cuestión aquellos prejuicios establecidos como grandes verdades inamovibles como decía Bauman² refiriéndose a nuestros tiempos globalizados. (Bauman, 2004)

En efecto esta retórica de la otredad atañe también a la actividad creativa como define Said, poniendo de referencia a figuras de relevancia como Salman Rushdie y V.S. Naipaul. Según afirma:

"[...] "a pesar de la omnipresente poder y alcance de estos vastos movimientos históricos, ha habido una gran resistencia a ellos, ya sea bajo la forma de los estridentes coros de "volvamos a las grandes obras de NUESTRA cultura", como en el racismo atroz que ofrece penosas muestras de sí mismo en los ataques a las culturas, tradiciones y pueblos no europeos que consideran que de algún modo no son dignos de atención o consideración seria" (Said, 2013: 17).

Si a día de hoy estamos poniendo en tela de juicio el eurocentrismo a través de este estudio y afirmando la necesidad del reconocimiento del otro es porque creemos que estamos en condiciones de superar ese imaginario creado sobre los árabes y esa relación de dominio que encontramos entre *Flaubert y la cortesana egipcia*, donde se observan dichos instrumentos de la fabricación del Otro, dominado y sumiso. La cortesana en este caso es una mujer árabe que no hablaba de sí misma y no expresaba sus opiniones. Según el análisis de Said, Flaubert es quien hablaba por ella *"Él era extranjera, relativamente rico y hombre, y esos eran unos factores históricos de dominación que le permitían, no solo poseer a Kuchuk Hanem físicamente, ¡sino hablar por ella y decir a sus lectores en qué sentido ella era típicamente oriental!"* [...] (Said, 2016: 25).

En el terreno del arte contemporáneo, estos instrumentos de dominación aún persisten, se manifiestan a menudo como describe la artista visual franco argelina Zineb Sedira en etiquetas identitarias asignadas por comisarios e instituciones de promoción cultural (Gouldal, 2011: 216-217). Podemos observar claramente esta idea en la crítica que realiza el artista iraquí expatriado en Finlandia Adel Abidin, a través de su obra instalativa *Blueprint* (2013)³, donde emplea elementos como la arquitectura y el sonido para crear un dibujo interactivo a gran escala que transforma al espacio expositivo en una fábrica que define, asigna y empaqueta una identidad árabe determinada, hecha y concebida para el consumo global. Según describe Abidin en referencia a esta obra: [...] *"Todas las identidades son creadas por el hombre y son comparables a la producción industrial. Como artista visual, me interesa cómo se gestionan y producen estas identidades"* [...] (Maraya Art Centre, 2013)

Como podemos observar, la puesta en escena de la creación artística no occidental que hoy en día forma parte de la amalgama de un mundo globalizado y líquido que ha rezagado la visión utópica del otro, es una cuestión reciente. A pesar de la apertura que podemos percibir en los circuitos artísticos en la actualidad, aún persisten conceptos arraigados en la cultura occidental que señalan las diferencias y asocian a menudo al otro al exotismo.

Dichos instrumentos de encasillamiento, en el caso de los artistas árabes de la diáspora, condicionan sus miradas del mundo y afirman aún más sus diferencias. A pesar de formar parte de los circuitos artísticos más prestigiosos en sus países de adopción, no dejan de considerarse efectivos migrantes árabes. Ejemplo de ello es la explicación que hace El Fatmi, cuando dice *"me considero un trabajador emigrado"* (El Fatmi, 2016). Desarrolla dicho concepto en una microencuesta a pie de calle en París en 1999, en la cual plantea a la gente una pregunta que había leído en un libro del escritor argelino Mohammed Dib⁵. El libro se llama *El árbol de los dichos* y en él cuenta cómo en una conferencia le dijo Jacques Derrida: *"El mundo está lleno de extranjeros, ¿quiénes son los otros?"* (El Fatmi, 1999).

² Referimos al análisis que realiza Bauman del otro representado como un ser diferente y portador de incertidumbres.

³ Vease el enlace: <http://www.adelabidin.com/works/blueprint>

⁴ Texto traducido de: *"all identities are man made and comparable to factory production. As a visual artist I am interested in how these identities are being managed and produced"*

⁵ Vease el enlace: <http://www.mounirfatmi.com/work-47-06.html>

2. La metáfora de la identidad

En base a lo anterior, detectamos un desplazamiento de la obra de arte hacia el espectador, donde este es invitado a completar la información, activar sus sentidos y cuestionar sus propios prejuicios, estableciendo precisamente ese espacio de discusión que concibe al espectador como parte integral de la actividad artística y que de algún modo nos lleva a la reflexión que plantea la artista franco-argelina Zoulikha Bouabdellah, cuando dice: [...] *“considero a los artistas como personas que van al encuentro de los ciudadanos”*. (Bouabdellah, 2015: 215).

Un claro ejemplo de esta idea que estamos planteando es la exposición colaborativa *L’Un et l’Autre*, (2018)⁶. La exposición fue el resultado de intercambios de perspectivas entre el artista franco-argelino Kader Attia y el conocido artista multidisciplinar y escritor francés Jean-Jacques Lebel, en la cual presentan dos instalaciones. La primera obra de Attia, aborda la fabricación del otro por parte del poder colonial como una entidad violenta y guerrera que nunca deja de inspirar miedo: el irracional, el salvaje, el terrorista. Por su parte la segunda obra instalativa de Lebel se refiere a la persistencia a lo largo de la historia de humillación, violación y tortura en los crímenes de guerra imperialistas. Según describe Joseph Nechvatal esta exposición presenta: [...] *“un arreglo antropológico-artístico que manifiesta elegantemente una mezcla cultural heterogénea, ruidosa y fascinante, ambiciosa en su alcance.”* [...] (Nechvatal, 2018).

Parece evidente en el trabajo de estos artistas el uso de la metáfora como recurso narrativo para alejarse de la inmediatez que convierte al arte en un simple artefacto de consumo. Podemos observar dicha cuestión en la obra pictórica de aquel artista genio encerrado en su torre de marfil que critica Benjamin que aparta según él al espectador de la experiencia para sumergirse en cuestiones superficiales, propias de las formas⁸. Se trata por lo tanto de artistas que han podido despegarse de sus traumas para generar ese arte de pensar en la cabeza de los demás que formula Benjamin refiriéndose al movimiento Dada (Benjamin, 2015: 18).

En el video *Dansons* (2003) de Bouabdellah (Figura. 1), vemos precisamente esta idea que acabamos de explicar, de sumergir a los espectadores a través de la ficción en lo más íntimo de la experiencia vital.



Figura 1: Vídeo de un canal. 00:05:55 min (Loop) de Zoulikha Bouabdellah, «*Dansons*», 2003. Recuperado de: <http://www.sabrinaamrani.com/galeria/artistas/zoulikha/work/dansons>

⁶ <https://hyperallergic.com/441985/how-the-evil-other-was-conceptually-constructed-over-centuries/>

⁷ Texto traducido de: *“anthropological-artistic arrangement that elegantly lays out a heterogeneous, noisy, and spellbinding cultural smorgasbord, ambitious in scope.”*

⁸ Benjamin se refiere a los aspectos estético y materiales de la obra de arte.

Bouabdellah confunde los arquetipos de las culturas francesa y argelina mediante una danza del vientre al ritmo de la Marsellesa, entremezclando el erotismo, las religiones, el feminismo y el simbolismo femenino en un lenguaje poético que aporta una perspectiva política. La artista en este video se autoanaliza mediante una reapropiación personal de los símbolos que forman parte integral de su identidad plural (cuerpo, danza, bandera, ritmo y la Marsellesa) y lucha firmemente contra el exotismo vinculado al cuerpo de las mujeres árabes.

3. El distanciamiento y el compromiso político

La poética en este caso se presenta como la culminación y la conclusión de toda una trayectoria vital, guerras, persecuciones, conflictos, pobreza, adoctrinamiento religioso, etc; proporcionando esa relación entre el arte y el enigma que formula Rafael Argullol, cuando dice "Y es que la poesía tiene el poder de evocar lo que puede ser, mientras la historia evoca solamente lo que es" (Argullol, 2011: 238).

En *Common Vocabulary* (2006) de Abidin (Figura, 2), se ve patente este uso de la poética como medio para transmitir mensajes que van más allá de la comunicación informativa de los acontecimientos, donde aparece una niña de siete años repitiendo las palabras de una voz en off, como si estuviera aprendiendo el vocabulario más común hoy en día en Irak. Las palabras y expresiones más repetidas son: muerte, ocupación, secuestro, genocidio, fosas comunes, escasez de agua, no hay electricidad. Estas palabras en boca de una niña adquieren una brutalidad extrema.



Figura 2: Video Installation. 00: 04:00 min (Loop) «*Common Vocabulary*», 2006
Recuperado de: <http://www.adelabidin.com/works/common-vocabulary-2> . © Adel Abidin

Abidin como podemos percibir a través de esta obra, se aleja de la violencia para representar sus huellas, transmitiendo una lectura abierta sobre la realidad sociopolítica de su país de origen que ofrece al espectador la posibilidad de interactuar con el contenido y participar activamente en la construcción de los significantes.

Algo similar sucede en la instalación *Arabesque*⁹, creada por Attia en 2006 para la exposición *Notre Histoire*¹⁰ en el Palacio de Tokio. La pieza instalativa de Attia, consistió en una intervención en el espacio expositivo, creando una composición con motivos arquitectónicos arabescos que recuerdan a una pintura de Mondrian. Una inspección más cercana del trabajo revela como cientos de porras de la policía se habían hundido en el muro de hormigón de la pared.

La instalación fue creada tras las olas de violencia y una serie de disturbios que tuvieron lugar en París, evocando imágenes de ciudadanos estampados por poderes opresivos.

A este respecto conviene tener presente que la percepción de estos artistas no supone que su producción artística reproduzca necesariamente una narración lineal de una realidad determinada o de un conflicto social; todo lo contrario, más bien suele ocurrir que estos seleccionan o escogen partes de la realidad según el interés y la subjetividad personal. No obstante, creemos que el hecho de compartir historias vitales similares y un mismo sentimiento identitario repercute en la aparición de coincidencias en sus respectivas estrategias discursivas así como, en cierta medida, también en la estética de sus trabajos.

El uso de la poética en la obra de estos artistas es una manera de hablar constantemente de lo autobiográfico sin caer en el error de lo evidente. En *Mother Tongue* (2002) (Figura. 3), vemos como el uso de la lengua se transforma en un recurso narrativo con el cual Sedira trata de profundizar en su identidad compuesta y en la memoria. Gracias a ello se cuestionan las razones que empujaron a su familia a abandonar su país en plena Guerra Civil Argelina a través del uso de ficción.

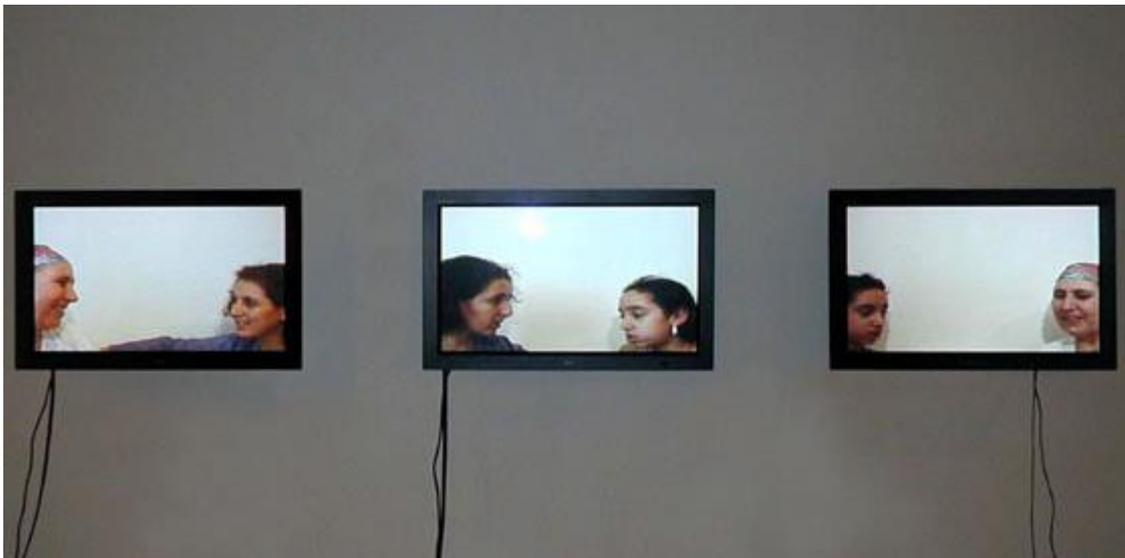


Figura 3: Instalación de 3 pantallas con auriculares, vídeo instalación 00:05:00 min (Loop) de Zineb Sedira, «*Mother Tongue*», 2002. Imagen recuperada de <http://www.zinebseira.com/video/mother-tongue-2002>. © Zineb Sedira

Mother Tongue, consiste en un diálogo entre tres generaciones que hablan sobre la infancia en sus idiomas nativos: la artista en francés, su madre en árabe y su hija en inglés hasta que la comunicación se rompe entre la hija y la abuela.

⁹ Véase el enlace: <http://www.artnet.com/artists/kader-attia/arabesque-CDYyJxJ5crmAAZNNpF2D6w2>

¹⁰ La exposición *Notre Histoire* reunió obras de artistas emergentes de la escena francesa, formando un paisaje tridimensional que se construye en todos los espacios expositivos del Palacio de Tokio.

Como podemos observar a través de esta obra, los artistas objeto de estudio mantienen esa dicotomía que describe el escritor alemán Lion Feuchtwanger como la grandeza y la miseria del exilio¹¹ (Feuchtwanger, 1997). Una reflexión metafórica de la experiencia del exilio que según Didi-Huberman, a pesar del sufrimiento que supone, proporciona una mirada más sabia de las cosas.

“Para saber hay que colocarse en dos espacios y en dos temporalidades a la vez. Hay que implicarse, aceptar entrar, afrontar, ir al meollo, no andar con rodeos, zanjar. También -porque zanjar lo implica- hay que apartarse violentamente en el conflicto o ligeramente, como el pintor que aparta del lienzo para saber cómo va su trabajo” (Didi-Huberman, 2008: 12).

CONCLUSIONES

En definitiva, podemos llegar a la misma conclusión de Didi Huberman, que afirma que el arte es una reflexión sobre el hombre y el contexto social en el cual se desarrolla y sobre el propio sujeto artista con su subjetividad y contradicciones. Didi Huberman parte del trabajo de Brecht como base con la cual analizar la relación entre la experiencia del exilio y la manera con la cual se construye el mensaje y se toman posiciones frente a los acontecimientos. Según afirma partiendo de un estudio exhaustivo de la obra de Brecht, la distancia permite una interpretación global de las cosas y genera precisamente la idea pilar de este estudio de la poética como estrategia narrativa del exilio (Didi-Huberman, 2008).

La labor de estos creadores de la diáspora, enfrentados a la desconfianza y el miedo a traicionar sus orígenes no consiste pues en formular doctrinas, ni tampoco encontrar soluciones, sino generar las preguntas correctas de la manera correcta cuando sea conveniente. Algo similar formula Said de la siguiente manera: *“Ver a un poeta en el exilio en contraposición a leer la poesía es ver las antinomias del exilio personificadas y soportadas con una intensidad única”* (Said, 2013: 181). Cuando Abidin presenta el video *Common Vocabulary* (2008) nos habla de su experiencia vital como artista que ha visto a su país entrar en un conflicto armado y ha tenido que abandonar su hogar, igual como lo hicieron muchos de sus compatriotas. Como podemos observar mediante las obras que hemos citado en este estudio, trabajar desde el exilio ofrece extrañeza y al mismo tiempo un aferramiento a una identidad fantasiada unida a una causa determinada.

La obra de estos artistas se presenta como la culminación de una trayectoria vital que busca compartir una serie de inquietudes con el espectador mediante una lectura codificada de los hechos, capaz de activar cuestiones emocionales que van más allá de la imagen desfigurada del Mundo Árabe que a menudo transmiten los medios de comunicación, contribuyendo enormemente a la visualización de una realidad compleja y con frecuencia difícil de mostrar.

Este estudio se enmarca dentro de una investigación predoctoral, donde estamos desarrollando un análisis específico sobre las estrategias narrativas de una serie de artistas árabes de la diáspora, que a nuestro juicio a día de hoy están poniendo en cuestión lo que entendemos como historia del arte contado desde Occidente, desmontando prejuicios y estereotipos asumidos desde la época colonial que asocian al otro desconocido como describe Said en su libro *Orientalism* (2015) a la violencia y el exotismo.

FUENTES REFERENCIALES

- Abidin, A. (2006). *Common Vocabulary*, Recuperado de: <http://www.adelabidin.com/works/common-vocabulary-2>
- Argullol, R. (2011). La estética y la construcción de una ética planetaria. En *Arte y comunicación en el Mediterráneo. Quaderns de la Mediterrània*, nº 15. Barcelona: IEMed, pp. 238.
- Benjamin, W. (2015). *El autor como productor*. Madrid: Casimiro libros, pp:18.
- Bouabdellah, Z. (2003). *Dansons*. Recuperado de: <http://www.sabrinaamrani.com/galeria/artistas/zoulikha/work/dansons>
- Bouabdellah, Z. (2015). Deseo de libertad. *Awraq: Una década de transformaciones en el mundo árabe*, nº 15. Casa árabe Madrid, pp. 215.
- Brecht, B. (1994). *Narrativa Compleja 7, Diálogo de Refugiados*. Madrid: Alianza, pp: 15.

¹¹ Feuchtwanger se refiere con este concepto a la situación de los escritores e intelectuales alemanes que se vieron obligados a abandonar Alemania después de que Hitler se convirtiera en canciller el 30 de enero de 1933.

- Didi-Huberman, G. (2008). *Cuando las imágenes toman posición*. Madrid: Antonio Machado, pp. 12.
- El Fatmi, M. (2016). *Metrópolis - Mounir Fatmi*, entrevistado por Maria Pallier [en línea]. 22 de may de 2016. [Marrakech] [consulta en línea: 20 de julio de 2018]. Disponible en: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-mounir-fatmi/3614401/>
- Feuchtwanger, L. (1994) *Exil*. Frankfurt: Fischer.
- Gouldal, E. (2011). El concepto de hibridación en el arte contemporáneo argelino: expresiones de las paradojas de la globalización. En *Arte y comunicación en el Mediterráneo. Quaderns de la Mediterrània*, nº 15, 216-217. Barcelona: IEMed.
- Nechvatal, J. (2018). *How the Evil "Other" Was Conceptually Constructed Over Centuries* [consulta en línea: 18 de enero de 2019]. Disponible en: <https://hyperallergic.com/441985/how-the-evil-other-was-conceptually-constructed-over-centuries/>
- Said, E. (2013). *Reflexiones sobre el exilio y otros ensayos literarios y culturales*. Barcelona: Debate, pp. 18.
- Said, E. (2013). *Reflexiones sobre el exilio y otros ensayos literarios y culturales*. Barcelona: Debate, pp. 20.
- Said, E. (2013). *Reflexiones sobre el exilio y otros ensayos literarios y culturales*. Barcelona: Debate, pp. 18.
- Said, E. (2015). *Orientalismo*. Barcelona: Debolsillo Editorial, pp. 25.
- Sedira, Z. (2002). *Mother Tongue*. Recuperado de <http://www.zinebsedira.com/video/mother-tongue-2002>
- Villar, A. (2013). *Poética*. Madrid: Alianza.

Cruz Fuerte, Almudena.

Doctoranda en la Facultad de Bellas Artes San Carlos UPV.

El valor discursivo del vestuario y su plasticidad concomitante en la filmografía de Ulrike Ottiger: Ticket of No Return

The discursive value of the costumes and their concomitant plasticity in Ulrike Ottiger's filmography: Ticket of No Return

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE: Disidencia, vestuario, feminismo, procesión, crítica.

KEY WORDS: Dissidence, costumes, feminism, procession, criticism.

RESUMEN

La presente propuesta de comunicación gira entorno al indumento como generador de polisemias en la obra de Ulrike Ottiger. A través del vestuario de su obra *Ticket of No Return* (1979) se quiere defender la siguiente hipótesis: la relevancia del vestido como elemento analítico y constructor en las plasticidades contemporáneas. La extensa filmografía de esta cineasta feminista y experimental así lo ejemplifica y da fiel muestra de cómo la vestimenta aporta un lenguaje capaz de simbolizar la metonimia del discurso audiovisual.

En *Ticket of No Return* Ottiger transita, como lo volverá a hacer en otras de sus obras, por la idea del estado capitalista (como entelequia controladora-paternalista), por el culto al alcohol (como la embriaguez narcótica implícita en la sociedad de consumo) y por la noción del viaje (como el origen de la procesión). Y estos tres pilares se construyen ampliamente gracias al vestuario ideado y confeccionado por Tabea Blumenshein, protagonista a su vez de la cinta y que da vida a *She*, una alcohólica transeúnte del Berlín proto-neoliberal.

La suntuosa artificialidad del vestuario de Blumenshein contraponen la silueta onto-capitalista que Dior acuñara en la década de los 50 como *New Look*, decálogo del sometimiento femenino a unas formas patriarcales y moralizantes, frente a un mordaz decadentismo propulsado por el exceso y la autodestrucción de una advenediza época de sensacionalistas, moralistas, depravados y ególatras desquiciados.

En conclusión, *Ticket of No Return* supone un excelente ejemplo para despejar la [n] propuesta por el congreso, es decir, para visibilizar la capacidad semiótica del traje, su locuacidad visual y su capacidad constructora. Con ello se pretende dignificar al vestuario, integrándolo en el discurso crítico, académico y artístico, reivindicando a su vez su lugar en las producciones audiovisuales, las artes escénicas y el arte performativo.

ABSTRACT

The present communication revolves around the clothing as a generator of polysemics in the work of Ulrike Ottiger. Through the wardrobe of his work *Ticket of No Return* (1979) it wants to defend the following hypothesis: the relevance of clothing as an analytical and constructive element in contemporary plasticities. The extensive filmography of this feminist and experimental filmmaker thus exemplifies it and gives a faithful demonstration of how clothing provides a language capable of symbolizing the metonymy of audiovisual discourse.

In *Ticket of No Return* Ottiger transits, as she will do in other works, for the idea of the capitalist state (as a controlling-paternalistic entelechy), for the cult of alcohol (as the narcotic drunkenness implicit in the consumer society) and by the notion of the trip (as the

origin of the procession). And these three pillars are widely constructed thanks to the costumes designed and made by Tabea Blumenshein, protagonist in turn of the film and who gives life to *She*, an alcoholic passer-by from proto-neoliberal Berlin.

The sumptuous artificiality of Blumenshein's wardrobe contrasts the onto-capitalist silhouette that Dior coined in the 1950s as "New Look", a decalogue of female subjection to patriarchal and moralizing forms, in the face of a biting decadentism propelled by excess and self-destruction of an upstart era of sensationalists, moralists, depraved and egotistical deranged.

In conclusion, *Ticket of No Return* is an excellent example to clear the [n] proposed by the congress, that is, to make visible the semiotic capacity of the suit, its visual loquacity and its construction capacity. With this it intends to dignify the costumes, integrating them in the critical, academic and artistic discourse, in turn claiming their place in audiovisual productions, performing arts and performative art.

INTRODUCCIÓN

El elemento vestimentario resulta, en la mayoría de las ocasiones, una ingeniería llena de contenido completamente invisible para el creador, el lector-espectador y la crítica artística. Tal desinterés es un hecho constatable que persiste y se agudiza en función de los sectores de la producción artística. Sin embargo, lejos de responder a la vacuidad de contenido, dicho elemento vestimentario constituye una fuente de información ingente y locuaz que, empleado con estudio y determinación, puede llegar a generar polisemias semánticas que enriquezcan una obra, sea cual sea su formato.

Es en este contexto que se destaca la obra de Ulrike Ottinger, quien ha sido capaz de reconocer en el vestuario tal retoricismo, habiéndolo usado en su amplia filmografía como apoyo onomatopéyico en la concepción narrativa y visual de sus piezas. De esta premisa emerge el siguiente análisis del recurso indumentario desplegado en su película *Ticket of No Return*.

METODOLOGÍA

Para la presente investigación se ha optado por una metodología analítica e interpretativa. A partir de la recogida de referencias vestimentarias de la cinta, se realizó un análisis sobre las conexiones directas que éstas tenían sobre el desarrollo narrativo de la cinta. A partir de esta aproximación analítica de la cinta¹, al análisis indumentario le prosiguió un ejercicio interpretativo para refrendar que el lenguaje vestimentario está estrechamente ligado a la consecución del conceptual de la pieza, vehiculando cada elemento del vestuario a aspectos contextuales de índole socio-económico, cultural y político.

DESARROLLO

La filmografía de Ulrike Ottinger se presenta como un fértil campo para estructurar una teoría sobre las capacidades connotativas del vestuario en las artes. En su obra, sus disruptivos *tableaux vivants*, su fractura de montaje y sus argumentos interconectados quedan excelentemente encuadrados en un despliegue vestimentario que no hace sino amplificar las intenciones discursivas de la artista. Nacida en Constanza y con una formación artística dirigida hacia la pintura, pronto encabezó la nueva corriente del cine europeo más pionero e inclasificable de la década de los 80, principalmente tras el estreno de *Ticket of No Return* (1979), primera parte de su trilogía dedicada a la ciudad de Berlín y que proseguirá con *Freak Orlando* (1981) y *Dorian Gray in the Mirror of the Yellow Press* (1984).

A pesar de contar con una obra primigeniamente pictórica, desarrollada ampliamente durante su estancia en París en la década de los 60², Ottinger pronto reconoció en el cine las posibilidades, ya no solo narrativas sino también compositivas, que este formato le ofrecía. Sin embargo, no será hasta su regreso a Alemania³ cuando comience a realizar sus primeras obras filmográficas.

¹ Un análisis similar al que ya hiciera Fischetti (1988) en su artículo *Écriture Féminine in the New German Cinema: Ulrike Ottinger's Portrait of a Woman Drinker*. En él, la autora estudia, además del vestuario y del maquillaje, las cuestiones del caos, del desdoblamiento de identidad y de la violencia desplegadas en la cinta.

² Tras una breve formación como pintora en Múnich, se trasladó a París en 1962 donde residió hasta 1968. Inicialmente conoció al artista Johnny Friedlaender del que descubriría las técnicas del aguafuerte, la litografía y la serigrafía. Pero, poco a poco, fue entrando en contacto con otras disciplinas en la capital francesa; de hecho, su fervor por el cine y que le llevó años más tardes a recurrir a él como formato, nació gracias a sus continuas visitas a la *Cinéma-thèque de Paris*. Pero también fue en París donde conoció la sociología, la antropología y la filosofía de la mano de Claude Lévi-Strauss, Louis Althusser y Pierre Bourdieu, a cuyas clases tuvo la oportunidad de asistir como oyente en la Sorbona. La influencia de estos tres autores en su narrativa cinematográfica parece indiscutible.

³ Inicialmente, desembarcaría en su Constanza natal donde se dedicó a la actividad de mecenazgo, promocionando el arte más emergente de la época a través de un cineclub-galería de arte y una editorial. Entre los artistas que Ottinger acogió se encontraban grandes figuras de aquel momento como David Hockney, Rainer Werner Fassbinder o Wolf Vostell. A este último le unirá una estrecha amistad que le llevaría a filmar, en sus primeros viajes a Berlín, los *happenings* que Vostell desarrolló en esta época a través del documental *Berlinfieber-Wolf Vostell* (1973).

A pesar de la determinación estética y ficcional de sus primeros medimetrotrajes rodados en Constanza, apotegmas de la experimentación fílmica que Ottiger proseguiría en adelante, Berlín pronto se convirtió en su mayor fuente de inspiración: la orografía urbana de la ciudad (reflejo de una situación política cambiante) y el crisol humano que por ella circunvalaba, originaron la realización de su *Berlin Trilogy*⁴, encabezada por *Ticket of No Return*⁵. Traducida al español como “*Retrato de una Alcohólica*”, con esta pieza llegó a condensar su ya iniciado lenguaje visual en el que el vestuario tendría una posición predilecta.

Para la realización de esta película contó con la participación de Tabea Blumenschein⁶, tanto en la interpretación como en el diseño del vestuario y del maquillaje. En *Ticket of No Return* consiguió imprimir su huella, ya no solo por ser la protagonista de la cinta, sino por idear un vestuario que supo colmar las expectativas conceptuales que hilaban la trama: fue capaz de guarecer los oropeles del narcisismo y del capital, la mascarada normativa, el paternalismo estadista y la pulsión destructora en texturas acharoladas, tacones de aguja, transparencias, satenes, alpacas, *negligés* y guantes, todo ello desde el primer fotograma (**Figura 1**).



Figura 1. Fotogramas del filme que muestran el uso de tapafeas de plumetti, negligés, guantes, satenes y tacones de aguja.

En esta película, Ottiger transita por varios conceptos que construyen las inconexiones del sistema social, económico y cultural de las sociedades post-industriales, atravesando durante la trama por zonas de entelequia que permiten dilatar la incapacidad de la protagonista de asumir una realidad constrictiva y limitadora, la cual le impone una faceta identitaria única y consensuada. Gracias al vestuario, estas concepciones discursivas adquieren una mayor amplitud plástica, generando una unicidad entre la dramaturgia y el metraje. Porque es a través del vestido que se descubre a su protagonista, *She*, una mujer que encarna el narcisismo a través de los preceptos asignados por un patriarcado que hace de ella un objeto fetichista y a la que enmudece en beneficio del sistema.

Esta protagonista anónima, muda y arquetípicamente bella, inicia un viaje sin billete de vuelta a Berlín, al ritmo de unos incómodos tacones de aguja e insinuando una silueta lápiz, que posteriormente desvelará bajo un abrigo *evasé*, remitiendo al espectador directamente a la estética *New Look* de los años 50. El recurso de la silueta de esta década responde a la literalidad de sus formas en cuanto a su poder objetivizante, ya que fue en este período cuando el patriarcado cerró filas tras años de disensión vestimentaria en el armario femenino⁷ y volvió a someter a la mujer a las estrecheces de las cinturas de avispa, al entorpecimiento de las faldas desmesuradas y a la inestabilidad de los tacones altos⁸. Sin embargo, *She* asume cada uno de los elementos de su vestuario, incluyendo un maquillaje exagerado (identificativo de la idea de mascarada), para entregarse a un ejercicio digresivo que contradiga los pilares de

⁴ Con esta trilogía consiguió un gran reconocimiento en el panorama europeo y la opinión no tardó en adjudicarle el liderazgo de la emergente cinematografía feminista de la cual, involuntariamente, ella misma se desuniría ya que sus planteamientos sobre la identidad sexual, entre otros, poco tenían que ver en el plano estilístico con el resto de autoras, más interesadas en desvelar la esencia del cine hecho por mujeres y para mujeres. De hecho, como apunta Sichel (2004), algunos historiadores de cine clasificarían más tarde a sus películas como *queer cinema*.

⁵ La cinta fue estrenada en el Festival Internacional de Cine de la ciudad de Hof en el año 1979. Un año más tarde el filme recorrió los festivales de cine de Cannes (exhibiéndose en la sección “*Semaine de la Critique*”) y de Berlín.

⁶ Para entonces, Blumenschein era una íntima amiga cuya relación se remontaba a los tiempos de Constanza. En sus primeros rodajes Ottiger le ofreció papeles como actriz (*Laokoon and Sons*, 1972) y pronto le delegó la función de construir los personajes de sus películas a través del vestuario bajo su supervisión. Sin embargo, esta estrecha colaboración se extinguirá una vez clausurada la trilogía berlinesa, coincidiendo con el nacimiento del grupo de arte y música post-punk de la escena *underground* berlinesa, *Die Tödliche Doris*, en el que Blumenschein se encauzó junto con el artista Wolfgang Müller hasta el año 1987.

⁷ En las décadas anteriores a la II Guerra Mundial, la mujer pudo deshacerse de los artificiosos volúmenes a los que estaba sometida y consiguió apoderarse de siluetas más libertarias. A su vez, durante este período, la moda acaparó entre sus filas nombres femeninos que luchaban por vencer las consignas limitantes de un vestuario femenino subyugado a corsés y faldas entrabas. Entre esos nombres destacan los de Gabrielle Chanel, Elsa Schiaparelli y Madeleine Vionnet, mujeres que contribuyeron a acelerar la revolución en el vestir femenino, revolución abortada por la nueva generación de diseñadores varones que las relevaron en la década de los 50.

⁸ Los artífices de tal constrictión fueron Christian Dior con su celebrada silueta *New Look* y su fiel colaborador, el zapatero Roger Vivier.

ese sistema que depende de la construcción de prototipos para asegurar su existencia. La entrega absoluta a beber ingentes cantidades de alcohol será su acto disruptivo, mancillando así la honorabilidad de la heredada mujer del *New Look* de los años 50.



Figura 2. Fotogramas del inicio del filme en el que la colorida silueta evasé de *She* contrasta con el gris vestuario de las tres virtudes sociales en el aeropuerto de Tegel de Berlín.

En contraposición al estilismo de *She* se encuentra el de tres personajes que encarnan las tres virtudes sociales, las cuales flanquearán a la protagonista durante todo el filme, simbolizando el paradigma moralista un estado fraternalista (**Figura 2**). Éstas tres virtudes son el “Sentido Común”, la “Cuestión Social” y la “Estadística Exacta”, representadas por tres mujeres cuyo atuendo responde a los requerimientos de su sistema protector y regulador: bajo siluetas rectilíneas con someras concesiones a las redondeces, estas mujeres enarbolan un vestuario gris, resumen óptico del tejido de pata de gallo, rematado por tocados que fijan la normatividad. La función de proteger a la sociedad de estas tres agentes sociales queda explícitamente representada por el birrete que porta una de ellas, con la parte frontal alzada y que remite directamente a las cofias que llevarán las abnegadas enfermas de la Cruz Roja durante la II Guerra Mundial. Del mismo modo, sus calzados contrastan con los de la protagonista: frente a los tacones de aguja que lucirá *She*, las tres “virtudes sociales” calzan zapatos oscuros de tacón medio, tipo merceditas y botas de equitación, modelos que no precisan señalar la evidente remisión al sistema que representan. En definitiva, *She* y las tres virtudes escenificarán literalmente, a través de su lenguaje indumentario, el narcisismo frente a la medida y la norma, el caos y la disidencia frente al orden y a la estadística.



Figura 3. Fotogramas en los que se percibe a *She* con looks diurnos en los que se da preferencia a los colores claros y vivos, las siluetas *midi*, las gafas de sol y los birretes con pañoletas de gasa, según los preceptos protocolarios que la prensa de moda se ha encargado de asentar desde finales del siglo XVIII.



Figura 4. Fotograma en el que se ve a *She* acudiendo al casino en su primera noche en Berlín, portando un vestido tubo con lazo en el escote, redundado en la diadema y pendientes dorados en espiral, evidenciando las diferencia entre los looks nocturnos con respecto a los diurnos.

Hierática, *She*, una suerte de *dandy* femenina *kitsch*, se manifestará como demiurgo de un narcisismo sin posibilidad de réplica cuya distinción, como apuntaría Baudelaire al referirse a sus contemporáneos petimetres del siglo XIX, citado por Lozano (2015), “*consiste sobre todo en el talento frío que se debe a la inquebrantable resolución de no emocionarse*” (p. 33). Desde su llegada a Berlín, se embarcará en una procesión alcohólica cuya gesta resumiría la aspiración conspicua sobre la que Veblen⁹ (2004) teorizó a finales del siglo XIX acerca del despilfarro ostentoso de la clase ociosa, como base estructural de las sociedades proto-democráticas y capitalistas,

⁹Thorstein Veblen fue un sociólogo y economista estadounidense de los siglos XIX y XX. Especialmente interesado en la observación de la sociedad y de la cultura finisecular, Veblen publicó estudios sobre la evolución de los hábitos sociales emergentes del capitalismo decimonónico, siendo una de sus obras más conocidas *La teoría de la clase ociosa*, publicada en 1899. Esta obra condensa su análisis sobre las conductas sociales con respecto al manejo del tiempo, la producción y las manufacturas a lo largo de la historia y ha sido una gran base conceptual para la estructuración de las posteriores teorías sobre la psicología y sociología de la moda.

al que la protagonista suma la conciencia de la mascarada y la pulsión destructora. Del tal modo *She*, cuya vestimenta nos desvela que procede de una de esas clases “*consuetudinariamente exentas o excluidas de las ocupaciones industriales*” (p.37), se entrega a la tarea de alcoholizarse desplegando un armario “de noche” y “de día”, velando por el protocolo que las tradicionales editoriales de moda dictaminan y cuyo lenguaje estudiaría Roland Barthes en su obra *El sistema de la moda* en la década de los 60.

Durante el día se enfundará trajes de chaqueta y vestidos *midi*, de texturas suaves y colores brillantes que complementará con pequeños tocados, pañoletas de tul, gafas de sol, zapatos de salón a contraste, peinados tirantes y bien modelados y un maquillaje en sintonía con su ejercicio del exceso (**Figura 3**). En cuanto a la noche, respetará el protocolo de la *toilette* que ésta requiere y el vestuario responderá a las apetencias de la mujer conspicua cuya vida noctámbula se despliega entre barras de coctelerías y casinos. Un ejemplo de ello será su primera salida nocturna a su llegada a Berlín, cuando asiste a una sala de juegos vestida con un ajustado vestido negro entubado rematado con un exagerado lazo en el escote, redundado por una diadema también en lazo erguida sobre su cabeza. El juego de pendientes dorado en forma de *zigurat* enroscado que remata este *look* no hace sino subrayar la sacralidad de su narcisismo *hors norme* y la espiral alcoholizante autoimpuesta. Esta silueta (**Figura 4**), réplica de las que Emmanuel Ungaro y Yves Saint Laurent propondrían en sus desfiles de Alta Costura a finales de la década de los 70, se desdobra en dos manifiestos: por un lado, el de la ofrenda votiva al capitalismo de la superabundancia, y por otro, el de la mofa al sistema al apropiarse del esteticismo refrendado por el patriarcado para un usufructo narcisista y empoderado.



Figura 5. Fotograma del encuentro entre la indigente y *She*, fulgurando el amarillo vestuario de la protagonista en contraste con el de su nueva compañera.

A lo largo de la película, reclutará a una indigente (**Figura 5**) que la acompañará en sus ejercicios de alcoholización y con la que compartirá, desde su mutismo, la ingesta continua de licores, cócteles y demás brebajes. De esta camaradería surgirá un primer acto de mimesis impuesto por *She*, vistiendo a su compañera a su semejanza para una salida conjunta por los bares de Berlín. Se producirá así una teatralización de la teoría sobre la mimética de René Girard, aunque tal mimetismo vestimentario contradecirá la rivalidad que Girard describió cuando dos individuos se dirigen hacia un mismo objeto de deseo en términos de moda: la indigente no muestra el más mínimo anhelo aspiracional en el traje chaqueta, el abrigo de pelo, las sandalias de tacón de aguja ni en el tocado con tapafeas de *plumetti* que *She* le cede, ya que el verdadero objeto de deseo es el alcohol y la evasión que éste proporciona y del cual emana la comunión entre las dos mujeres.

En uno de sus periplos nocturnos pasarán por diferentes estadios de embriaguez y escenarios, en acto de procesión. El primer lugar que visiten será una taberna tradicional, enmarcada por planos cortos de rostros masculinos pertenecientes a la clase obrera; en contraste, tres mujeres se apropian de este espacio “paramachista” y de su barra: *She*, la indigente y una cantante de operetas encarnada por Nina Hagen (**Figura 6**), cupletista vestida de negro y cuya silueta remite directamente a aquel que portaran sus predecesoras en el oficio en la primera década del siglo XX, especialmente por la pelerina viveada con pelo blanco a contraste.

Posteriormente, *She* y su amiga avanzan firmes y seguras con sus tacones de aguja por el suelo sucio y plagado de cristales rotos del tugurio popular. En escena, entre personajes que emulan el dandismo cosmopolita trasnochado, aparece una pareja de judíos: la mujer, vestida de negro a la manera popular y con pañoleta en la cabeza, hace contrastar tal circunspección con unos brillantes pendientes y unos manguitos de lentejuela; el rabino, por su parte, porta un manto hecho de hogazas de pan del cual todos comen, como si participaran del banquete *khoser* de un anfitrión que parece costear la fiesta (**Figura 7**). La sobriedad de los tradicionalismos enmascara así los orígenes de una economía capitalista que se retrotrae a linajes de mercaderes, burgueses y comunidades religiosas.

Este guiño al folclore continua, esta vez desde el matiz más nacionalista, cuando un giro de ubicación sitúa a *She* y a su compañera en un comedor típicamente germano, donde mujeres ataviadas en siluetas *dirndl* y hombres en indumentos bávaros se preparan para un festín a base de salchichas y *choucroute*. Si el vestuario fuese insuficiente, también el *atrezzo* se hace eco de esta oda al costumbrismo: de las paredes cuelgan guirnaldas de salchichas, las mismas que aparecen guarneciendo el mantel, emulando los bordados festoneados de la ropa de mesa (**Figura 8**). Desubicadas y extrañas, el dilema de clases está zanjado: *She* iza insolente una pinta de cerveza ante el asombro de los comensales mientras que su amiga, disfrazada en mujer *chic*, come de su puño enguantado la *choucroute*.

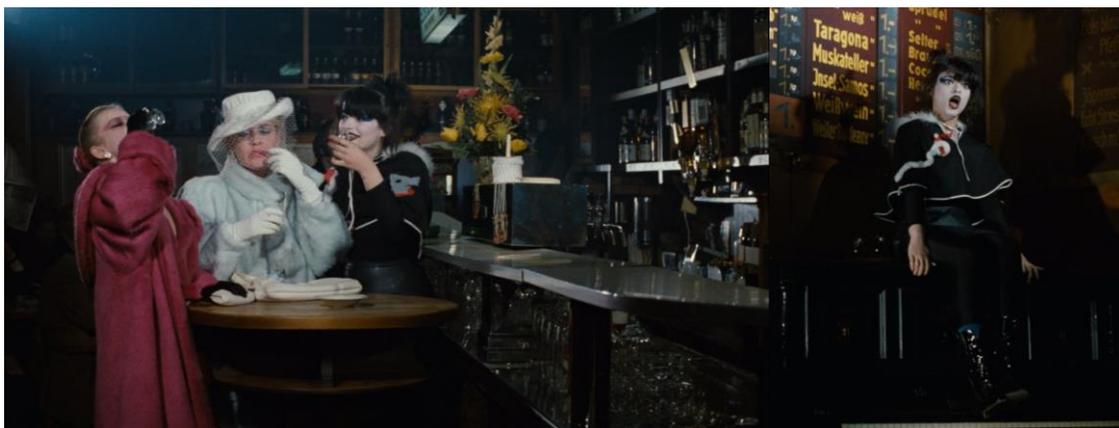


Figura 6. Fotogramas en el que *She*, su compañera mimetizada y la cupletista se entregan al acto alcoholizante en una taberna popular.

Pero el desajuste de género y la sexualidad también son cuestionados cuando ambas cómplices se instalan en un local de lesbianas para proseguir con su ingesta alcohólica. Mientras *She* permanece impertérrita en la barra, su compañera sucumbirá a los encantos de las clientas, enfundadas en ajustados pantalones y cazadoras de cuero negro, melenas cortas, tacones de aguja rojo bermellón y prendas masculinas. Ante tal licencia, las "tres virtudes sociales" aparecerán en escena enarbolando su vestuario gris y su discurso moralista, advirtiendo sobre los peligros de la subcultura y de la homosexualidad, asumiendo sus roles de amonestadoras y preceptoras de las contraindicaciones que conlleva la infracción de la norma. Las reglas y la disensión, nuevamente, se subrayan a través de la contraposición del vestuario.



Figura 7. Fotograma en el que aparece la pareja de judíos, momento en el que ella come de la sobrevesta de panes de él.



Figura 8. Fotograma donde unos comensales ataviados con ropajes bávaros se entregan a un festín tradicional, con guirnaldas y mantel festoneados de salchichas.

Sin embargo, a lo largo de todas estas deambulaciones en busca de alcohol, la línea vestimentaria de *She* se verá rota de manera intercalada por escenas de ensoñación, entelequias de una identidad quebrada. Las prendas *New Look* se desvanecen y *She* se viste, ora con un vestido-abrigo de reminiscencias orientales, ora con un *body* fucsia, medias, peluca de guata estilo rococó y zapatillas, ejerciendo de equilibrista (Figura 9). Será también en estas ensoñaciones cuando *She* abandone su género asignado y se verá transfigurada en "he", cuestionando la desdoble de género a través del cliché vestimentario, representando así tres arquetipos masculinos: el hombre idealizado, el agente mercantil y el *bad boy* (Figura 10). Todos estos saltos de realidad refuerzan las aristas de un ego limitado a una identidad contraída por sociedad y por cultura, desatando así un abanico de posibilidades subconscientes en las que *She* se repliega asumiendo su transfiguración, ayudada por un vestuario concordante.

Será ya hacia el final del filme cuando *She* se irá apropiando de un vestuario cada vez más *decalé*, como respuesta al deseo de disolución, de entrega al acto de autodestrucción inexorable¹⁰. En sus últimas apariciones en escena aparece portando un vestido entubado, en tejido aluminizado, con un faldón y una única manga avolantada de gasa (Figura 11), desvirtualización última de su vestuario, reflejo de su incapacidad de eludir la pulsión alcohólica y su imposibilidad de reconocer una identidad cerrada. Es por medio de esta disonancia indumentaria que *She* manifiesta su voluntad explícita de "no retorno" a lo consensuado ni a lo impuesto, vindicándose a través de su panoplia *chic*.

¹⁰ El despliegue vestimentario *decalé* de *She* y su impulso de aniquilación de un ego que se identifica con identidades poliédricas, recrean la carrera paralela a la lidia entre la muerte y la moda, hermanas de la caducidad, a la que aludía Leopaldi en su *Diálogo entre la Moda y la Muerte*, citado por Lozano (2015).



Figura 9. Fotogramas en los que se percibe el desdoblamiento de la identidad de *She* en lapsos espejísticos en los que es capaz de superar su ego narcisista y apoderarse de nuevas trasfiguraciones identitarias a través del vestuario.

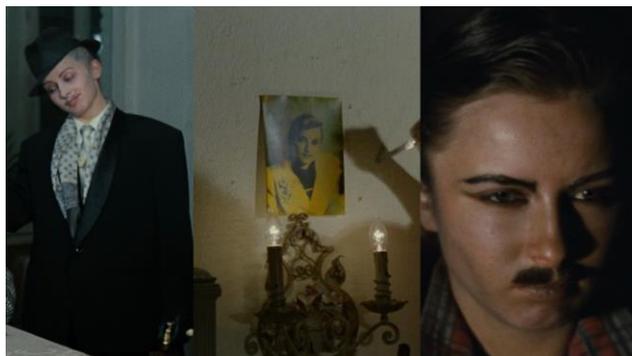


Figura 10. Fotogramas en los que *She* se traviste en tres arquetípicos personajes masculinos.

Si el espejo es un objeto que está estrechamente ligado al reconocimiento de identidad y a la construcción del ego, la última escena es extremadamente locuaz: *She* cierra el filme atravesando un pasillo de espejos acristalados quebrando cada baldosa a su paso gracias a sus punzantes tacones de aguja (**Figura 12**). Cada superficie rota equivaldría así a una identidad fracturada, poniendo en evidencia la fragilidad de la máscara, de la identidad reflejada, clausurando la cinta como una disidente que recurre a la indumentaria, entre otras armas, para retar a la normatividad vigente.



Figura 11. Fotograma hacia el final de la cinta en el que *She* rompe la silueta proseguida durante la trama, constituyendo tal disrupción vestimentaria su particular "no retorno".



Figura 12. Fotograma final en el que se percibe cómo *She* quiebra cada baldosa de espejo ayudada por unos fetichistas tacones de aguja.

CONCLUSIÓN

El vestuario es una pieza fundamental en la producción artística. La historia se periodiza a través de una suerte de siluetas, adornos, prendas y tejidos que han recogido unas condiciones sociales, económicas, políticas y de género determinadas. Estos vestidos y complementos han codificado locuciones múltiples que la postmodernidad ha sabido dirimir a través de la semiótica, descifrando así un lenguaje encriptado repleto de posibilidades plásticas. Sin embargo, la identificación del vestido con la industria textil y de la moda ha conformado una tradicional animadversión a concebir al elemento vestimentario como una herramienta más en la producción artística. De ahí el interés de recoger el acto locutivo del vestuario a través de la obra de Ulrike Ottiger y evidenciar sus capacidades compositivas. *Ticket of No Return* no sería, sin lugar a dudas, la obra que es sin un despliegue indumentario como el recogido en la cinta. Pero tal interacción del vestido con la obra y su interpretación generalmente es obviada desde la crítica artística y la investigación académica, por lo que con el presente análisis se pretende impulsar los estudios de indumentaria desde una perspectiva crítico-conceptual que pueda promover una escena artística reconocedora de las posibilidades del vestuario.

FUENTES REFERENCIALES

Barthes, R. (2003). *El sistema de la moda y otros escritos*. Barcelona: Paidós Comunicación.

Erner, G. (2010). *Sociología de las tendencias*. Barcelona: Gustavo Gili.

Fischetti, R. (1988). Écriture Féminine in the New German Cinema: Ulrike Ottinger's Portrait of a Woman Drinker. *Women in German Yearbook*, 4, 47-67. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/20688701>.

Löckemann K., Touw S., Goetz, I. (2012). *Ulrike Ottinger*. Munich: Hatje Cantz.

Lozano, J. (2015). *Moda, el poder de las apariencias*. Madrid: Casimiro Libros.

Ottinger, U. (Prod.), Ottinger, U. (Dir.). (2014). *Bildnis einer Trinkerin* [DVD]. Berlin: Ulrike Ottinger Filmproduktion.

Sichel, B., Rickels, L. A., Kaplan, J. A., Ottinger, U. (2004). Ulrike Ottinger. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Veblen, T. (2004). *Teoría de la clase ociosa*. México: Fondo de Cultura Económica.

Cuéllar Torres, Tatiana.

Profesora titular investigadora, Universidad del Valle, Departamento de Diseño, Facultad de Artes Integradas, Grupo de investigación: Nobus.

Alumna de doctorado, Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes, Grupo de investigación: Tecnologías audiovisuales.

El espacio material en dispositivos escénicos contemporáneos. Análisis comparativo de dos casos de estudio: Kingdom de la compañía Señor Serrano (2018) y La Despedida del laboratorio Mapa Teatro (2017)

The material space in contemporary stage devices. Comparative analysis of two case studies: Kingdom of the company Señor Serrano (2018) and La Despedida of the Mapa Teatro laboratory (2017)

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Escenografía, narratividad, dimensión estética, espacio escénico, discurso.

KEY WORDS

Scenography, narrativity, aesthetic dimension, stage space, speech.

RESUMEN

Partimos de la pregunta “¿es la imagen o la dimensión estética de una obra, indisociable del discurso que sustenta?”, hecha por José A. Sánchez en la conferencia *La imagen elocuente*¹ (2014). Basándonos en esta cuestión, nos interesa analizar cómo la escenografía es capaz de asumir un papel protagónico en la dramaturgia de dos dispositivos escénicos del contexto contemporáneo. En este recorrido, la escenografía es entendida desde el concepto de *narratividad*, “que es el conjunto organizador de todo discurso” (Greimas y Courtés, 1990) y no una transcripción literal de la escena.

En esta dirección, este estudio lo hacemos adaptando categorías “provisionales” que nos sitúen en la revisión de conceptos como: la palabra, el cuerpo, el espacio material y el discurso. Para ello, examinaremos la *narratividad* y *dramaturgia* de la escenografía, comprobando si la visualidad de una obra *invisibiliza* la dramaturgia literaria de ésta o si el discurso narrativo transforma la dramaturgia visual. Para analizar estas nociones, tomamos como referentes las siguientes obras, porque transgreden el espacio material: *Kingdom* (2018) de la compañía Señor Serrano de Barcelona (España) y *La Despedida* (2017) del laboratorio Mapa Teatro de Bogotá (Colombia). Estos dispositivos escénicos, tienen formas concretas de producción y transforman el espacio material para que se vuelva protagonista de la puesta en escena, principalmente a través del lenguaje poético del *live arts*². Esta transgresión de la dramaturgia visual y los discursos que sustentan, tienen un perfil político, porque sus creadores se comprometen con la actualidad social, transitando entre cambios conceptuales y formales para hablar de nuevas realidades.

¹ Conferencia pronunciada el 4 de julio de 2014 en el Centro Dramático Nacional de Madrid, en el marco de las Jornadas sobre Escenografía y plástica teatral.

² El *live arts* es arte en vivo. Se refiere en este caso, al video en directo y en tiempo real.

ABSTRACT

We start with the question "is the image or the aesthetic dimension of a work, inseparable from the discourse that it sustains?", made by José A. Sánchez in the conference *La imagen elocuente*³ (2014). Based on this question, we are interested in analyzing how the scenery is able to assume a leading role in the dramaturgy of two scenic devices of the contemporary context. In this journey, the scenography is understood from the concept of narrativity, "which is the organizing set of all discourse" (Greimas and Courtés, 1990) and not as a literal transcription of the scene.

In this direction, this study is done by adapting "provisional" categories that place us in the revision of concepts such as: the word, the body, material space and discourse. To do this, we will examine the narrative and dramaturgy of the set, checking if the visibility of a work invisibilizes the literary dramaturgy of this one or if the narrative discourse transforms the visual dramaturgy. To analyze these notions, we take as reference the following works, because they transgress the material space: *Kingdom* (2018) of the company Señor Serrano de Barcelona (Spain) and *La Despedida* (2017) of the Mapa Teatro de Bogotá laboratory (Colombia). These scenic devices, have concrete forms of production and transform the material space so that it becomes protagonist of the staging, mainly through the poetic language of *live arts*⁴. This transgression of the visual dramaturgy and the discourses that support it, have a political profile, because its creators are committed to social actuality, moving between conceptual and formal changes to talk about new realities.

INTRODUCCIÓN

En este artículo partimos del concepto de narratividad y dramaturgia en la escena contemporánea aplicados al espacio escenográfico, cuyo discurso es el que nos interesa. Por tanto, la idea que vertebra las reflexiones de este texto pone el foco en la dramaturgia visual y el discurso de los documentos audiovisuales del espacio escénico contemporáneo. Para ello partimos de la diferenciación de los conceptos narratividad y dramaturgia: "un *texto narrativo* será aquel en que un agente relate una narración. Una *historia* es una fábula presentada de cierta manera. Una *fábula* es una serie de acontecimientos lógicos y cronológicamente relacionados que unos actores causan o experimentan. Un *acontecimiento* es la transición de un estado a otro. Los *actores* son agentes que llevan a cabo acciones" (Bal, 1990). Lo narrativo implica una relación entre *narradores*, un *contenido* en donde debería haber una serie de acontecimientos conectados que experimenten los actores y la *identificación de tres aspectos*: el texto, la fábula y la historia. En el texto dramático se podría cumplir igualmente el segundo requisito (Bal, 1990).

Ahora, "al hablar de dramaturgia y no de texto podemos pensar en un espacio intermedio entre los tres factores que componen el fenómeno escénico: el teatro, la actuación y el drama. El teatro es el lugar del espectador (espacio social o de representación); la actuación («performance»), el lugar de los actores (espacio expresivo o de dinamización); el drama es el lugar de la acción, codificable o no en un texto (espacio formal o de construcción)" (Sánchez, 2011). La dramaturgia es entonces, un espacio de mediación entre el texto y la acción física, que tiene su punto de encuentro con la narrativa en la relación entre los acontecimientos y las acciones.

En este estudio nos interesa, por lo tanto, el carácter mediador de la *dramaturgia*, la capacidad de la *narrativa* para representar el tiempo, y las *posibilidades dramáticas de la imagen* que trasciende al decorado, convirtiéndose en una imagen que no se desprende de los cuerpos para ser elocuente, porque los cuerpos y los medios las producen, las soportan y las miran (Sánchez, 2014).

El espacio escénico contemporáneo es sin duda una polifonía porque en él dialogan diferentes voces, cuerpos y materialidad -no como hijos de la literatura, sino como hijos de la teatralidad (ritual, fiesta, danza)- que permiten acercarse a una dramaturgia visual y discursiva susceptible de ser analizada bajo la mirada de lo festivo y lo político en el espacio material de dos dispositivos escénicos contemporáneos: *Kingdom*⁵ (2018) de la compañía Señor Serrano⁶ y *La Despedida*⁷ (2017) del laboratorio Mapa Teatro⁸. Estos

³ Lecture delivered on July 4, 2014 at the National Dramatic Center of Madrid, as part of the Conference on Stage Design and Theater Arts. Stage Design and Works on Theater Stage Design.

⁴ It refers in this case, to live video and in real time.

⁵ Dispositivo escénico de la agrupación Señor Serrano, estrenada en GREC festival de Barcelona el 4 de julio de 2018.

⁶ La compañía Señor Serrano de España "es una compañía de teatro con sede en Barcelona que crea producciones originales sobre aspectos discordantes de la experiencia humana contemporánea. Los espectáculos de Señor Serrano mezclan video en directo, maquetas, texto, performance, sonido y objetos. Las producciones de la compañía se estrenan y giran internacionalmente. (...) En la actualidad, el núcleo de la Agrupación Señor Serrano está compuesto por Àlex Serrano (Presidente de la República), Pau Palacios (Primer ministro) y Barbara Bloin (Jefa de Gabinete). Además de ellos, para cada producción la compañía cuenta con la colaboración esencial de un equipo creativo multidisciplinario y variable" (Tomado de <https://www.srserrano.com/es/company/>).

⁷ Dispositivo de la agrupación Mapa Teatro, estrenada en París en 2017.

⁸ "Mapa Teatro es un laboratorio de artistas dedicado a la creación artística transdisciplinar. Con sede en Bogotá desde 1986, fue fundado en París en 1984 por Heidi, Elizabeth y Rolf Abderhalden, artistas visuales y escénicos colombianos. Desde su creación, Mapa Teatro traza su propia cartografía en

dispositivos precisamente se asientan en lo que Sánchez denomina dispositivos poéticos, “donde la dimensión artística no queda reducida a la mirada posterior de los especialistas que contemplan el dispositivo discursivo, sino que es agenciada por los participantes en el dispositivo” (2016). Los dispositivos son entendidos como una organización tanto de organismos vivos como de espacios materiales; conjunto de elementos institucionales, legales y éticos; textos, máquinas y personas (Sánchez, 2014).



Figura 1. Imágenes de *Kingdom* tomadas de <https://www.srserrano.com/es/kingdom/>

METODOLOGÍA

La metodología adoptada tiene que ver con el análisis documental, en el que se adaptan categorías para ser aplicadas a los dispositivos escénicos escogidos. Estas categorías *provisionales* parten de las propuestas por Sánchez (2014), las cuales han sido ajustadas para los intereses de esta investigación. Estas categorías, llamadas por Sánchez (2014) “modos de dispositivos”, se refieren a:

1. Modo cruel-dramático: Estos dispositivos convierten el propio cuerpo en dispositivo, lo que lleva a un ejercicio de crueldad, porque se pasa de ser vivo a dispositivo. Este dispositivo afecta a los que comparten temporalmente la representación y a quienes comparten con el cuerpo protagonista el escenario. “Es un medio de manifestación del dolor de los otros” (Sánchez, 2014).
2. Modo festivo (afectivo)-documental: En este modo de dispositivo se superpone la documentación y la fiesta, la participación o la presencia, recurriendo a la escucha y al cuerpo. “No sirve el documento si no está presente en cuerpo” (Sánchez, 2014).
3. Modo festivo-político: Dispositivos que permiten la participación y acción política de otros cuerpos que pueden intervenir con el dispositivo.
4. Modo afectivo (lúdico)-crítico: Este dispositivo es lúdico porque no se hace una acción política directa, pero tiene una eficacia simbólica (Sánchez, 2014).

De estas formas de mirar –acaso valorar– dispositivos escénicos contemporáneos, nos centramos en tres de los cuatro modos de dispositivos, que relacionan lo festivo, lo afectivo y lo político.

el ámbito de las “Artes vivas”, un espacio propicio para la transgresión de fronteras –geográficas, lingüísticas, artísticas– y para la puesta en escena de preguntas locales y globales, a través de distintas operaciones de “pensamiento-montaje”. (...) De ahí su interés por los procesos de creación y actos “in vivo”; por la traducción y transposición de escrituras y partituras escénicas; así como por las operaciones de montaje de documentos, archivos y ficciones.

En los últimos años, Mapa ha hecho énfasis en la producción de acontecimientos poético-políticos: mediante la construcción de etnoficciones y la creación efímera de comunidades experimentales.” (Tomado de <https://www.mapateatro.org/es>).



Figura 2. Imágenes de *La Despedida* tomadas de <https://www.mapateatro.org/es/cartography/la-despedida>

DESARROLLO

1. Narratividad y dramaturgia en la escenografía de dispositivos escénicos

Desde el inicio del siglo XX la escena actúa como un laboratorio natural de experimentación de artistas de diferentes disciplinas, convirtiendo el espacio escénico en una simultaneidad de signos en el que se pueden seguir relatos paralelos y sustituir un signo por otro. Es así como la luz, el sonido, el movimiento y la imagen, conforman el espacio como un nuevo agente dramático (De Blas, 2006) y no sólo como un agente narrativo que da información al espectador y a los actores (cuerpos) en escena. Estas transformaciones fueron posibles gracias a teóricos como Adolphe Apia, Edward Gordon Craig y Josef Svoboda, que, desde distintos lugares, apoyaron la transformación del espacio escénico como un espacio de experimentación y de unión de las artes. Con los aportes de estos artistas, se quiebra “definitivamente toda voluntad figurativa. Los espacios teatrales poco a poco no van a querer ser reproductores” (De Blas, 2006).

Posteriormente se inicia una decantación del exceso de plasticidad en la escena, con una experimentación de tipo arquitectónico. Con esta experimentación y el descubrimiento del potencial narrativo del cine, se introducen nuevos materiales en la escena que permiten incluir sistemas de proyección escenográfica (De Blas, 2006). Estos nuevos códigos que se alejan del lenguaje verbal, con el tiempo generan cambios en la escenografía, hasta llegar al espacio como instalación escultórica, ya no como escenario y edificio al mismo tiempo, sino como objeto material que cobra vida a través de la acción escénica de los cuerpos. En estas experiencias, se introduce la importancia del proceso creativo y no sólo del resultado final; cambios estructurales en los modos de hacer, que repercuten en los cambios paradigmáticos de la mirada, no sólo de los productores sino también de los espectadores.

En este tipo de experiencias audiovisuales y en otras posteriores, la lúdica y el ritual se involucran en la relación entre los actores y los espectadores, entre los objetos y el sonido, difuminando la separación entre arte y vida; evitando que se pierda la teatralidad en las puestas en escena. Se dan cambios en la relación con el texto narrativo y el texto dramático, porque se quiere desprender de la palabra y priorizar otros elementos como la música, la imagen y el cuerpo. “Las situaciones escénicas se determinaron por su forma y no por su estructura narrativa” (De Blas, 2006). Ya en los años ochenta, el espacio de la puesta en escena, forma parte del universo del drama “los espacios [materiales] evolucionan paso a paso, retroceden, avanzan, pierden lo superfluo y se afinan con la obra buscando las formas inherentes al texto y los contactos del actor con la materia” (De Blas, 2006). En los noventa, la pérdida del valor referencial de la palabra se ha compensado con un nuevo poder simbólico y metafórico del montaje (De Blas, 2006), que seguimos viendo actualmente en varias puestas en escena contemporáneas. Al igual que la experimentación con el sonido que cobra protagonismo, para que la “escucha sea un acontecimiento sonoro” (De Blas, 2006), el espacio se va a ver alterado por humo, luces, ruido, olores y los elementos escenográficos van a ser cambiantes, con imágenes grabadas e imágenes en tiempo real; lo cual va a convertir el espacio en una acción dramática.

En esta dirección, se reconocen tipologías del espacio material que producen prácticas espaciales como la *instalación*, el *espacio plástico* y el *espacio como arquitectura efímera*. El *espacio como instalación* se refiere a que, a través de la construcción de un espacio fragmentado y escultórico, la dramaturgia visual adquiere sentido a partir de la acción escénica. Este tipo de escenografía es el que más se acerca a las producciones analizadas, que transitan entre la abstracción y la metáfora, para volverse espacios simbólicos. En el *espacio plástico*, la escenografía adquiere la plasticidad propia de la pintura y el dibujo, y con ello, el teatro recobra el carácter de convención. En el *espacio como arquitectura efímera*, se experimenta con la construcción del espacio desde premisas arquitectónicas.

Llegamos así a la escenografía como una composición narrativa y simultánea, palpable en un espacio material, que “tiene una reserva de elementos y de leyes (plástico- teatrales) de transformación” (Laino, 2014). Por lo tanto, las “variables que [se elijan] para hacer [esta] alteración son las que generan un lenguaje plástico-teatral y una posición política” (Laino, 2014). La posición política en dispositivos escénicos contemporáneos permite, por un lado, la participación de los cuerpos sobre los mismos dispositivos y, por otro lado, un juego afectivo cuando no hay una acción política directa, pero sí un efecto simbólico.

2. La Fiesta en modo documental y crítico

En este apartado son importantes dos cosas: una, la inclusión del documentalismo y la superposición de la ficción en el tratamiento visual y narrativo como formas de retornar a la realidad, y dos, la preocupación por el cuerpo como medio irrevocable de relación con lo real (Sánchez, 2007). Estas asociaciones representan el conflicto entre lo real y lo visible, entre lo teatral y lo performativo. En este último caso, la compañía Señor Serrano apuesta por lo performativo como lenguaje, porque le permite consolidar las relaciones entre los sujetos y el video en tiempo real, que sustentan su apuesta visual. En *La Despedida*, la preocupación por lo real se ve expuesta por una “superposición de historia y memoria” (Sánchez, 2007), pero a través de un lenguaje visual que no reconstruye los hechos vividos, para no instruir, sino que provoca una reflexión política, atendiendo a la voluntad de dar voz a los otros, “concebidos como ejercicios de afirmación y resistencia” (Sánchez, 2007).

Estos dispositivos resultan impactantes para el público, porque el cuerpo logra no sólo ser el soporte de la palabra, sino un elemento discursivo más, al igual que la escenografía...no redundan ni tampoco decoran, son lenguajes potentes que no se alejan ni quebrantan el relato, entendido como la acción de narrar un acontecimiento. Por lo tanto, debemos ver en la escenografía “detalles concretos, o aparentemente secundarios, que ofrecen algo más que un complemento de informaciones: se trata de elementos que conmueven, que abren la dimensión del recuerdo. Esto confirmaría que el discurso poético es también relato. Se intentaría, por lo tanto, descubrir la lógica del modelo del relato y no el relato en sí mismo” (Laino, 2014).

Esta idea nos lleva a revisar cómo se han narrado los relatos y transformado en discursos, entendido este último como un enunciado, como una consigna o como un pensamiento; encontrando que la *fiesta* es una característica importante que repercute en el hecho de que las escenografías analizadas, no se han liberado de la *teatralidad* porque conservan tanto la oralidad como la escucha (Sánchez, 2014). La fiesta, desde el punto de vista antropológico, es el lugar de la “celebración de un evento considerado relevante para la comunidad, de manera pública o privada. El momento designado para la fiesta se establece como una ruptura con el tiempo cotidiano, paralizando, parcial o totalmente, las actividades diarias comunes” (Campo, 2008). Así, la teatralidad antigua se daba en el espacio de fiesta y el teatro en su evolución desde el rito, se mantiene en el campo de la fiesta.

A principios del siglo XX hubo algunas tentativas de recuperar la fiesta como espacio escénico (Sánchez, 2014); sin embargo, el problema radica en que no es posible *escenografiar* la fiesta ni hacer una dramaturgia de la misma (Sánchez, 2014), porque la fiesta tiene su lugar en la plaza pública como territorio de empoderamiento, entonces *¿cómo hablamos de la sensibilidad estética y de la materialidad del espacio de la fiesta en estos dispositivos escénicos?*. Además, si la fiesta es en sí misma una acción política y una acción festiva (Sánchez, 2014), *¿es posible valorar si estos mismos aspectos se ven en la representación de la fiesta de estas puestas en escena?* El problema está en que en la plaza pública el órgano privilegiado es la escucha y en el espacio escénico es la visión (Sánchez, 2014), y entonces *¿cómo valorar si hay oralidad, fiesta y cuerpo en una puesta en escena?*, es evidente que están ahí, aunque sea en una representación. Esto nos lleva entonces, a plantear este análisis de dispositivos escénicos como *representaciones de fiestas que han sido creadas para ser vistas y oídas*.

La fiesta supone en sí misma una presencia de *cuerpos* para que haya implicación en esa acción festiva. Los tres elementos que se privilegian en la fiesta son: la oralidad, la escucha y el cuerpo, lo que distancia este acto público de la inmaterialidad de la imagen (Sánchez, 2014), en donde el cuerpo es un soporte para ésta, al igual que en la representación de la fiesta en espacios escénicos; en donde si no hay un soporte para las imágenes y para las palabras, éstas se volverían literales. En *La Despedida*, la utilización de la fiesta se da porque este tipo de celebración ha sido en la *realidad* colombiana, un escenario tanto de regocijo y disidencia, como de violencia y muerte; por lo tanto, la fiesta acentúa el discurso sobre la culminación de una época de violencia en Colombia, en el que también hay una despedida a los movimientos revolucionarios de América Latina.



Figura 3. Imágenes de *La Despedida* tomadas de <https://www.mapateatro.org/es/cartography/la-despedida>

En este recorrido, *La Despedida* parte de una imagen, de un lugar: el campamento El Borugo en La Macarena (Meta), convertido por el ejército colombiano en un “museo vivo abierto al público”⁹, en donde soldados de una división del ejército actuaban como guerrilleros representando acontecimientos del conflicto armado llevados a cabo en ese campamento. Lo que hace entonces la agrupación Mapa Teatro, es poner en escena su mirada sobre este experimento, pero no sólo de este experimento, sino de las relaciones que se tejen a partir de él, en tres espacios de representación escenográfica: uno en el que se *revive* el campamento de las FARC, otro como un espacio de la memoria y un tercero como espacio fantasmal en el que aparecen acartonados los íconos de la revolución. La escenografía se acerca al espacio como *instalación*, porque es una fragmentación del espacio-tiempo para caminar entre la realidad y la ficción, entre lo real hecho imágenes y lo imaginario.

Por su parte, en *Kingdom* se mezclan plátanos, consumo, coreografías viriles, King Kong y hombres muy hombres en una fiesta sin fin, [bajo la consigna] “el mundo se va a la mierda, vamos a celebrarlo”¹⁰, para tratar el tema de la economía capitalista que como discurso ha tomado nuevos matices, ya “no es un modelo económico, sino que es un sistema, (...) no es una manera de interactuar con el dinero, (...) sino que nos dice cómo nos relacionamos como sociedad” (Serrano, 2018). Así que este concepto requiere nuevas formas de dramaturgia visual para ser abordado.

Estas nuevas formas estéticas permiten que la fiesta representada sea vivida por todos (en tanto sujetos), tornando la conformidad en disidencia. La disidencia es el punto de encuentro entre la dramaturgia visual y el discurso sobre el capitalismo. La poética del lenguaje visual es una forma de narración que impacta, pero no invisibiliza el discurso, por el contrario, lo potencia a través de la metáfora. La metáfora entendida como una manera de transformar la realidad o de no hablar de ella directamente, sino a través de una estrategia visual y sonora distintas (Serrano, 2018). En *Kingdom* “las imágenes nos hablan de la falsedad de las imágenes” (Sánchez, 2014), llegando a una eficacia simbólica. Eficacia que se da porque profanan los dispositivos que reconocemos como propios y en el que el video no es lo único importante, sino el juego que hay con la imagen y el cuerpo, porque además hay un discurso que forma parte del dispositivo, se vuelve incluso un contra-dispositivo, más allá de la destreza técnica (Sánchez, 2014).

3. La Fiesta como acción política

Partimos de la fiesta para llegar al discurso político, que no es abordado como en los años setenta por los colectivos latinoamericanos de teatro, para quienes “la reconstrucción de lo acontecido constituye en sí mismo un instrumento de intervención social” (Sánchez, 2007); sino que actualmente se hace a través de una poetización de la imagen, convirtiendo el dispositivo en una acción simbólica. Es importante esta forma de abordar lo político, porque se vuelve cercano, pero no dogmático, reconocible pero no literal. La trama central en *Kingdom* es sobre la economía capitalista tratada a través de la metáfora de King Kong como “monstruo insaciable”. En *La Despedida*, es el adiós a un proyecto de revolución llevado a cabo por las FARC, y constituye la última puesta en escena del proyecto *Anatomía de la violencia en Colombia* del laboratorio Mapa Teatro, después de la firma de los acuerdos de paz en Colombia.

El trabajo de Mapa Teatro está en constante tensión entre la realidad etnográfica y la ficción de la imagen cinematográfica, inscritas en la *etno-ficción*, noción entendida como el paso de un mundo conceptual a otro, como una forma de partir de lo sensorial, de los imaginarios y no de las conductas ni de la descripción de un fenómeno etnográfico. El trabajo de Mapa Teatro es en todo caso, una lucha contra la visión científica de la etnografía, logrando resignificar la imagen en el espacio material y la presencia misma de los cuerpos en ese “museo vivo abierto al público”. La etnografía en este caso “no sólo son elementos externos o materiales en la

⁹ Tomado de <https://www.mapateatro.org/es/cartography/la-despedida>

¹⁰ Tomado de <https://www.srserrano.com/es/kingdom/>

descripción manifiesta de la cultura, sino que se valoran factores más holísticos, tales como la percepción específica del espacio, del tiempo, el sentido de las ritualidades, el nivel simbólico, político, la expresión directa de los actores sociales, (...) el nivel de lo afectivo” (Campo, 2008).



Figura 4. Imágenes de *Kingdom* tomadas de <https://www.srserrano.com/es/kingdom/>

El objetivo político-crítico de la compañía Señor Serrano, es poner en evidencia, a través de las multitramas, que son varios discursos sobre el mismo tema, que se superponen entre imágenes de revistas con rostros de personajes icónicos de la economía internacional, maquetas de las vías del tren por donde sacaban la banana de Centroamérica a Norteamérica, actores en medio de selvas artificiales filmadas y proyectadas en tiempo real, un atisbo de historia sobre la economía capitalista. La metatrama habla sobre lo bien que estamos según los últimos informes de la ONU y termina con la consigna: “el mundo se va a la mierda, vamos a celebrarlo”. El tratamiento del espacio escénico se usa como una especie de *escenario* en el que se filman acontecimientos históricos representados, como plató para cantantes y bailarines y como espacio de fiesta.

Pero, “¿estas tácticas consiguen superar el estadio del entretenimiento y alcanzan el de la experiencia y el discurso?” (Sánchez, 2016). Creemos que sí, que a través de la transformación del espacio escénico y material que hacen estas agrupaciones, se hace visible una realidad a través de *maquetas efímeras*, que sirven como discurso y que hacen posible una experiencia. Esta transformación de las formas artísticas no es un proceso autónomo ni son ajenas a los cambios sociales...este cambio de las formas incluye cambios profundos tanto en los medios (Sánchez, 2002) como en los modos de hacer.

CONCLUSIONES

Las agrupaciones Señor Serano y Mapa Teatro, profanan dispositivos existentes como parte de su compromiso ético con la sociedad, proponiendo dispositivos poéticos con una dramaturgia visual exquisita y brillante. Estas agrupaciones tienen en su haber, experiencias sensibles que perduran en el imaginario de sus observadores y probablemente generan a través de esta relación con el otro, una idea de comunidad que lucha y resiste.

Existe una relación entre la dramaturgia de la imagen y el proceso de pensamiento de estas agrupaciones, ya que no hay una linealidad en la presentación de la *vida*, sino multitramas que se tejen alrededor de los dispositivos escénicos. Creemos que se trata como declara Foreman, citado por Sánchez, de evidenciar “la membrana de las interrupciones/trastornos cuando un pensamiento desplaza a otro” (2002, p. 170). La diferencia es que no se evidencian estrategias contaminantes del proceso creativo en estas puestas en escena, sino una gran pulcritud en medio de la fragmentación de la misma, evidenciándose una especie de polifonía entre las tramas y las pantallas.

Hablamos de sensibilidad estética y materialidad del espacio en estos dispositivos escénicos, desde la relación entre la dramaturgia visual que se vuelve poética y el discurso que se vuelve político, a través de la profanación de escenarios actuales de reconocimiento universal como son las redes sociales, los campamentos de los guerrilleros, las máscaras de íconos políticos, la reina de belleza, la banana, King Kong, entre otros. Igualmente, reconocemos en estas fiestas representadas una eficacia simbólica, no a través de una acción política directa, sino a través de la lúdica, la crítica y la etno-ficción.

Metodológicamente, el uso de una clasificación *provisional* para valorar algunos aspectos de estos dispositivos escénicos fue una guía de ruta y de pensamiento sobre los mismos, tejiendo puntos de encuentro y de disidencia, especialmente en la oralidad y la escucha (teatralidad) de los mismos. *La Despedida* (2017) evidencia el conocimiento de los discursos sociales y de las fiestas nacionales, de los

conflictos y de la reconciliación de un pueblo; así como la sensibilidad estética de sus creadores sobre el *cierre* de un periodo de violencia en Colombia y lo que implica abandonar el *fantasma del enemigo*. Por su parte, en *Kingdom* “el abandono de una relación instrumental con los objetos y con el espacio, (...) adquiere un valor ante todo estético” (Sánchez, 2002). Este valor ha permitido una independencia artística y conceptual de la escenografía en el espacio escénico, además de la búsqueda por una “virtualidad expresiva”(Sánchez, 2002) y no sólo por el uso multimedial de otras épocas.

Finalmente, podemos decir que en estos dispositivos se generan dramaturgia y escenografía en niveles embriagantes. En las dos obras hay una estrategia paradójica: *Donde hay muerte, vive. Donde hay incertidumbre, celebra*.

FUENTES REFERENCIALES

Abderhalden, R. (2017, Noviembre 20). Rolf Abderhalden presenta 'La despedida' en París (Por Jordi Batallé, Entrevistador) [Fragmento de audio]. Recuperado de <http://es.rfi.fr/cultura/20171120-rolf-abderhalden-presenta-la-despedida-de-mapa-teatro-en-paris>

Araújo, A., Bellatin, M., Caruana, P., Domínguez, J., Cornago, O., Heathfield, A., Lehman, H.T., Lepecki, A., Liddell, A., Marranca, B., Pujol, Q., Sánchez, J.A. (2011). *Repensar la dramaturgia: errancia y transformación / Rethinking dramaturgo: errancy and transformation*, Editores: A. Écija, M. Bellisco, M. J. Cifuentes, ARTEA. CENDEAC-Centro Párraga, Murcia.

Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Madrid: Cátedra. Crítica y estudios literarios.

Campo A., L.A. (2008). *Diccionario básico de antropología*. Ecuador: Ediciones Abya-Yala.

Del Río-Almagro, A. (2013). LIVE ART: cuerpo, acción y repercusión en el proceso transdisciplinar. *Arte, Individuo y Sociedad*, 25(3), 424-439.

De Blas Gómez, F. (2006). Espacio y teatro. *Acotaciones*, nº 16, ISSN 1130-7269.

García Barrientos, J. L. (2004). Teatro y narratividad. *Arbor*, CLXXVII (699-700), pp. 509-524.

Greimas, A.J. y Courtés, J. (1990). *SEMIÓTICA. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Biblioteca Románica Hispánica, Editorial Gredos.

Gutiérrez De Angelis, M. (2014). Jean Rouch, comme si: Antropología, surrealismo y cine trance. *e-Imagen Revista 2.0*, Número 1, Editorial Sans Soleil, España-Argentina. ISSN N° 2362-4981.

Laino, N. (2015). La estética en la escenografía. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, Año XVI, Vol. 24. pp. 155-157. ISSN 1668-1673.

Nieva, F. (2000). *Tratado de escenografía*. Madrid: Editorial Fundamentos. Colección Artes.

Sánchez, J. A. (2002). *Dramaturgias de la imagen*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Sánchez, J. A. (2007). *Prácticas de lo real en la escena contemporánea*. Madrid: Visor Libros.

Sánchez, J. A. (2014). *La imagen elocuente*, Conferencia pronunciada en las Jornadas de Escenografía y plástica teatral en el Centro Dramático Nacional, Madrid. Tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=OsQcDpRGPOg>

Sánchez, J. A. (2016). *Dispositivos poéticos: disidencia y cooperación*, Conferencia pronunciada en el Ciclo organizado por la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia, en la casa de Mapa Teatro, Bogotá. Tomado de <http://blog.uclm.es/joseasanchez/dispositivos-poeticos-disidencia-y-cooperacion-2016/>

Cuenca García, Celia.

Doctoranda en la Universidad Politécnica de Valencia.

La fisicidad en la imagen. El cine reivindica su esencia

Physicality on image. Cinema vindicates its essence

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Imagen, cine, fisicidad, diseño de producción, digital, textura, superficie.

KEY WORDS

Image, cinema, production design, digital, texture, surface.

RESUMEN

El cine contemporáneo ha desarrollado en los últimos años toda una tendencia estética desde la que reivindicar, a través de su forma, la importancia de lo tangible, de lo inmediato y de lo material en contraposición a la aparente invisibilidad de lo digital. Mediante ciertas claves visuales como el grano, el formato, la luz modulada, la referencia a lo natural o la fusión de referentes gráficos, la imagen audiovisual se auto-referencia. El objetivo es llamar la atención sobre lo físico en plena era *wireless*, no como movimiento nostálgico, sino como reflexión acerca de cómo habitamos el mundo y aprehendemos la cultura artística que nos rodea.

ABSTRACT

Contemporary cinema has developed in recent years an aesthetic which claims, through its form, the importance of the tangible, the immediate and the material reality as opposition to the apparent invisibility of the digital world. Through certain visual keys such as grain, format, modulated light, nature references or fusion of graphic referents, the audiovisual image is self-referenced. The objective is to claim the physical nature in the wireless era, not as a nostalgic movement, but as a reflection about how we inhabit the world and apprehend the artistic culture that surrounds us.

INTRODUCCIÓN

Una de las consecuencias más interesantes de la digitalización tiene que ver con la nostalgia que sentimos por lo físico. James Bridle habla con ironía acerca de cómo nadie había reparado en el olor de los libros hasta que apareció la posibilidad del libro electrónico o de cómo ha crecido exponencialmente la venta de vinilos en los últimos años. Según Bridle, echamos de menos una cualidad en la que tal vez no habíamos reparado nunca (Bridle, 2018).

Pero quizá está atracción no es realmente nostalgia. Quizá ese recuerdo permanente de lo físico nos hace intuir que más allá de la aparente magia de la digitalización, hay siempre un trabajo físico, objetos y construcciones humanas, del mismo modo que detrás de la invisibilidad de los algoritmos hay un histórico de decisiones previamente tomadas por hombres y mujeres. La fisicidad hace referencia a la capacidad creativa y a nuestra responsabilidad como generadores del imaginario colectivo.

El cine contemporáneo, gran configurador de nuestro tiempo, ha sido una de las disciplinas que mejor ha interiorizado esa atracción por lo material. En los últimos años ha desarrollado toda una estética desde la que reivindicar la importancia de lo físico y de lo inmediato y aborda esa propuesta no mediante el relato, sino a través de su cualidad visual. Por un lado porque la esencia del cine ya no radica tanto en las historias que cuenta sino en las imágenes que utiliza para ello. Por otro porque el *frame* es la reducción máxima del audiovisual y es ahí donde mejor podemos encontrar su cualidad básica.

Como escribe Ángel Quintana “Una de las características del cine espectáculo contemporáneo radica en subvertir la primacía de la coherencia de la trama como elemento vehicular de la narración” (Quintana, 2011: 21). Precisamente porque en el cine actual la coherencia ya no parte de la historia, sino de los elementos gráficos que la constituyen. Al fin y al cabo, no hay mejor modo para hablar de la tangibilidad de las cosas que su propia materia y en el caso del cine, esa materia es la imagen. Este planteamiento es un reto para la mirada artística contemporánea.

A continuación revisaremos cinco claves estéticas a través de las que la imagen actual se auto-referencia para generar un discurso en torno a su esencia. Recursos que pretenden dotar de solidez a un elemento que hoy asociamos a la ilusión de lo digital, olvidando la mano física y la mente humana que lo construyen. Estas claves evocan lo que lo que Josep María Esquirol llama un “materialismo bien entendido” (Esquirol, 2015: 66).

El objetivo de esta comunicación, por lo tanto, está directamente relacionado con la necesidad de analizar el cine desde una perspectiva estética con independencia de su cualidad narrativa. Porque es ahí precisamente, en los aspectos visuales, donde podemos detectar información valiosa acerca de cómo nos enfrentamos al mundo. Concretamente al debate reciente que parece contraponer una realidad *wireless* y una necesidad primaria de contacto físico.

METODOLOGÍA

Para hablar de este discurso, presente en el cine contemporáneo, he elegido cinco películas del último año que contienen un ejercicio gráfico capaz de llamar la atención sobre la imagen cinematográfica en sí misma. Ejercicios que están presentes en otras películas contemporáneas, pero también en las series, el videoclip, la publicidad y la fotografía actuales.

Para analizarlas y por los motivos que he explicado en la introducción, voy a limitarme a atender a la esencia gráfica y estética de cada película, independientemente de su trama narrativa. Estas películas son *Assassination Nation* (2018) de Sam Levinson, *Spider Man: Into the spider verse* (2018) de Peter Ramsey, Bob Persichetti y Rodney Rothman, *Mandy* (2018) de Panos Cosmatos, *Terminal* (2018) de Vaughn Stein y *Annihilation* (2018) de Alex Garland.

Para la selección he valorado un estreno reciente (todas pertenecen a 2018) de modo que en todo momento trabajamos sobre material muy actualizado y cuya influencia podemos detectar en nuevos estrenos. Debe ser así necesariamente si queremos hablar de lo que está ocurriendo hoy con la industria del cine.

Por otro lado se trata de películas que atraviesan géneros diversos. Eso se debe a que no estamos trabajando en torno a una tendencia específica, sino a un tono, a cierto discurso que no tiene que ver con un tipo determinado de cine, sino con un síntoma cultural que se deja ver en la imagen cinematográfica. Lo que este discurso puede aportar va más allá del cine. Habla del modo de construir y consumir imágenes, y por lo tanto, de la forma en la que creadores y público aprehendemos el mundo que nos rodea a través del arte y la cultura.

La metodología de análisis se ha llevado a cabo a partir de los planteamientos críticos de Jacques Aumont según quien “hablar de texto fílmico es considerar el *film* como discurso significante, analizar su (o sus) sistema(s) internos(s)” (Aumont, : 203). A partir de este planteamiento existen dos procesos de análisis. El primero estudia el *film* como mensaje codificado, es decir, hace referencia a un estudio externo comparativo. El segundo es un análisis interno en su nivel textual y auto-significante.

Puesto que en este texto vamos a trabajar de un modo superficial para poder abarcar ejercicios diversos y tener una visión más general, voy a bordar el análisis desde ambos procesos. Por un lado destacaré el ejercicio estético representativo de una película en relación a otras producciones. Por otro profundizaré un poco más en lo que ese recurso supone para la película que lo contiene y cuál es su significado discursivo. El objetivo es poder analizar de un modo ágil pero determinante una cualidad representativa del discurso cinematográfico general.

DESARROLLO

Mientras que gran parte del cine contemporáneo genera una imagen limpia en la que la magia del CGI pasa inadvertida para el espectador medio, hay otra rama, también importante, que quiere mostrar el trucaje de la construcción y la esencia del *frame*.

Pensemos en *Instagram*, por ejemplo. Sus imágenes no tienen cualidad de objeto, casi nunca llegarán a imprimirse. Y sin embargo hay una atracción indiscutible por sus filtros, por dotarlas de una textura concreta: envejecida, rugosa, satinada... Más allá del resultado final, la labor del filtro es aportar a esa fotografía una fisicidad que de otro modo jamás poseería.

Podría ser entonces que esta tendencia por lo tangible no sea sólo una consecuencia nostálgica por lo analógico, sino una llamada de atención en torno a que lo físico sigue formando parte de nuestro entorno y aún modifica el modo en que experimentamos el mundo. La imagen cinematográfica, que tras la digitalización se convirtió en algo casi virtual, vuelve a reclamar su propia fisicidad y a llamar la atención sobre su peso, su construcción y su solidez.

Las cinco películas que he mencionado antes son ejemplos de cómo mediante un recurso gráfico concreto la imagen adquiere una presencia real en la que somos capaces de percibir su creación y su manipulado. Como ver las manchas y arañazos de los negativos antiguos al proyectarse sobre la pantalla. La película digital también revela una textura única, impostada, pero muestra de una fisicidad conceptual determinante.

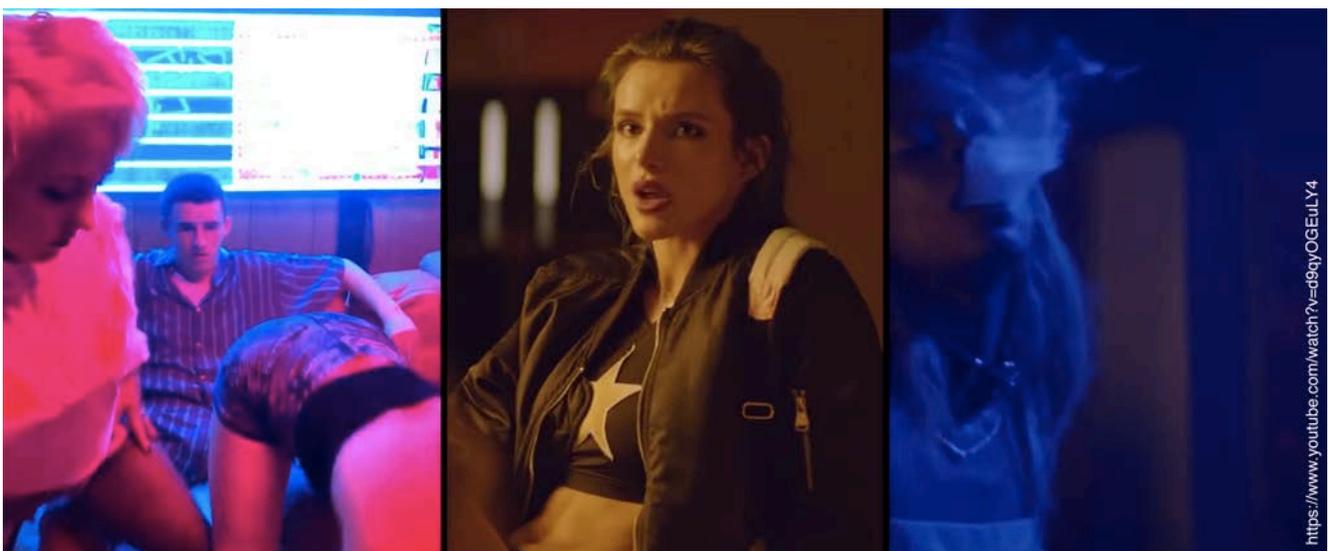
A continuación vamos a profundizar en la estética de estas cinco películas para detectar sus respectivos ejercicios gráficos.

Assassination Nation es una actualización de la historia de las brujas de Salem. La comunidad incrimina falsamente a un grupo de adolescentes a las que culpa de haber cometido un delito cibernético. En esta película los nuevos medios toman un papel protagonista y su conflicto central gira en torno al poder que esos medios tienen para generar opinión. La pantalla se vuelve un elemento esencial.

Por eso la realización de la película no se limita a crear secuencias de las chicas o los vecinos utilizando móviles o *ipads*. Más bien aporta a la pantalla y a la imagen una independencia y una textura propias, destacando la cualidad de objeto de sí mismas. Evidenciando la pantalla no como ventana o realidad, sino como objeto tras el que actúan unas manos, una mente y una intención humanas.

A nivel estético, la película se convierte en una sucesión de texturas en las que el píxel, la tecnología LCD y el vidrio de las pantallas sustituyen a la aparente invisibilidad de la imagen digital. Ocurre lo mismo con el formato. En varios momentos de la película, la panorámica queda atravesada por dos líneas negras que dividen la pantalla en tres bloques verticales. Por un lado, el ejercicio nos remite a la simultaneidad temporal de acciones diversas, por otro, al formato móvil y por último y más importante, al recuerdo de que estamos, no ante la vida, sino ante la pantalla.

Artistas como Dua Lipa o Billie Eilish han utilizado el mismo recurso en sus videoclips y marcas como Patagonia o Adidas lo han adaptado a sus campañas publicitarias. Por un lado, resuelven la problemática de la visualización móvil. Por otro, la panorámica a veces negra, a veces blanca, parece dotar de límites, fondo y espacio a una pantalla dentro de la pantalla, evidenciando unos límites que durante tantos años el cine ha tratado de disimular, pero que ahora suponen la veracidad más absoluta.



Frame de *Assassination Nation* con triple pantalla partida donde se evidencia el formato.

Spider Man: Into the spider verse es una ampliación del universo expandido de *Spiderman*. Pero frente a las adaptaciones anteriores, esta versión aporta una estética nueva y enriquecedora que no habíamos visto antes en el cine de superhéroes y quizá, en ningún otro género. En este caso y gracias a las posibilidades de la animación, el diseño de producción se permite introducir, de manera equilibrada, estilos de animación diversos. Aquí el protagonista, Miles Morales, tiene un estilo de animación *cartoon* renovado pero reconocible en el cine de animación. Su enemigo, sin embargo, Kingpin, es casi abstracto, una ilustración más experimental donde el cuerpo es un gran rectángulo gris y la cabeza un punto desproporcionadamente pequeño. A ese contraste, además, se añaden referencias gráficas de cómic tradicional y otras técnicas diversas como el 2D, *hand-draw*, *anime*, *graffiti*, *stop-motion*, *CGI* y *glitch*.

El resultado es un pastiche en el que técnicas diversas se entremezclan evidenciando un trabajo de construcción objetual donde bordes, texturas, referencias y reinterpretaciones quedan al descubierto. Un gran ejemplo son las onomatopeyas que adquieren cualidad gráfica, igual que en una viñeta: "Que *Un nuevo universo* confíe en usarlas como herramienta para reforzar la narración es algo inaudito en un mundo donde las películas de superhéroes parecen atadas por una supuesta realidad. (...) (véase momento en que un "Whoooooops" del tamaño de un rascacielos acompaña a nuestro protagonista mientras salta por la gran ciudad)" (Sala, 2018). La intensidad de la acción ya no se limita a la propia narración, sino que adquiere cuerpo sobre la superficie de la imagen.

Esa idea de pastiche en el que referencias y técnicas se combinan está presente en otras producciones actuales. En la ciudad ficticia de Greendale, aparentemente ambientada en los años cincuenta, *Sabrina* (Roberto Aguirre, 2018) descubre la magia entre *laptops*, coches clásicos, vestuario colono, Panteras Negras y cómics de Neil Gaiman. El resultado es una combinación irreal de referencias gráficas que imposibilitan detectar el tiempo de la narración y, más allá de su lógica mimética, la imagen revela su propia ficción encarnándose en combinaciones inverosímiles de objetos.



Frame de *Spider Man: Into the spider verse* con referencias gráficas al cómic.

Mandy es una película que reinterpreta la serie B de los años 70 en una combinación demencial de sectas religiosas, venganzas románticas y experimentación psicotrópica. Pero lo más llamativo de su propuesta visual es la constante del grano sobre la superficie de la imagen. Sin duda, es una referencia directa a aquellas películas en las que se inspira, pero también es un modo de llamar la atención sobre la imagen como artefacto, como superficie. La imagen digital es perfecta, pulcra y limpia. Añadir grano es generar un defecto impostado, falso e innecesario. Pero que precisamente por eso reclama la atención de la mirada y lleva a cuestión esa aparente perfección en la que quizá no se había reparado antes. El grano dota de textura, solidez y profundidad a una superficie que hoy puede ser invisible y pasar inadvertida si la realización lo desea.

Además del recurso del ruido en la imagen, el director utiliza otros trucos. Superpone dos secuencias modificando su opacidad para fundir dos planos en uno solo haciendo que dos rostros filmados puedan convertirse en un uno o dando paso a secuencias casi abstractas de una potente carga artística. El director de *Mandy* juega con la imagen digital del mismo modo que en los setenta podía jugarse con el negativo pero para referenciar una tangibilidad que en realidad no posee. Como buscar una textura de óleo en una opción de *Photoshop* para enfatizar la sensibilidad del proceso creativo más allá de la máquina.

El ruido, más allá de *Mandy*, ha aparecido en el último año en películas como *First Man* (Damien Chazelle, 2018) o *The Old Man and the Gun* (David Lowery, 2018). Películas que hablaban del pasado y cuyo discurso, a pesar de estar hechas con técnicas digitales, quiere también considerar la posibilidad de que seguimos sintiendo atracción ante la tangibilidad de las cosas.



<https://www.youtube.com/watch?v=f1054ow6KJk>

Frame de *Mandy* en el que se combinan, mediante un juego de opacidades, dos planos simultáneos.

Terminal es un verdadero ejercicio de estilo. Bonnie, una camarera misteriosa, protagoniza una intrincada historia de venganza que transcurre en el interior de una estación de metro. Lo realmente hipnótico de la película es una constante y forzada iluminación que obliga a convivir en un sólo plano a fuentes de luz amarillas, rosas y azules absolutamente inverosímiles. Lo interesante de esa propuesta no es referir a un ambiente nocturno plagado de luces de neón sino generar un ambiente onírico, extraño y difuso: un ambiente de historia y de fábula urbana abiertamente ficticia.

A la película no le interesa que nos creamos su relato, sino que nos demos cuenta de que es tal cosa. Las luces varían de unas gamas de colores a otras, surgen de fuentes de luz inexplicables y modulan los cuerpos de los personajes sin ninguna lógica física. Y aún así, son el mejor recurso de la película. Casi como si esas luces dijeran “Esto es un decorado, estos son actores y ella va a disparar balas falsas. Pero fíjate, no puedes dejar de mirar.”

Terminal, como *Nerve* (Henry Joost y Ariel Schulman, 2016) o *The Neon Demon* (Nicolas Winding, 2016) utilizan la luz para potenciar su propia ficción. La imagen de nuevo, quiere auto-referenciarse y hacer notar su presencia. Ya no es importante evocar el realismo de una historia, sino compartir la experiencia de la construcción cinematográfica. Es estimulante para los creadores y un halago a la educación crítica y visual del espectador.



<https://www.youtube.com/watch?v=gKpxvXBj0E>

Frame de *Terminal* en un forzado gran angular y múltiple iluminación modulada.

Por último, *Annihilation* es una más de las muchas historias de apocalipsis y redención que hemos podido ver en los últimos años. Sin embargo, concentra más que ninguna una de las constantes que hasta ahora sólo se podía intuir. En esta especie de subgénero que podríamos llamar *Ciencia Ficción Intimista*, compuesto por películas como *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014) o *Arrival* (Dennis Villeneuve, 2017) e influenciado, sin duda, por *Solaris* (Tarkovsky, 1972), el referente vegetal y animal adquiere una presencia constante, incluso en tramas que poco o nada tienen que ver con la naturaleza.

Annihilation está protagonizada por una mujer dedicada a la biología y al estudio de células madre para combatir el envejecimiento y, en última instancia, la muerte. Lena se embarca en una aventura en la costa, donde una fuerza desconocida está haciendo mutar a la vegetación y la fauna en multitud de repeticiones hasta convertirlos en seres eternos. La naturaleza se encarna en planos y secuencias exóticos donde la fisicidad de lo vegetal adquiere un protagonismo salvaje.

Hemos visto el mismo ejercicio en *Arrival*, con la insistencia sobre el paisaje o en *Interstellar* donde planetas y galaxias desconocidas acompañan planos casi abstractos. La representación del poder de lo orgánico es de nuevo una llamada de la imagen a la propia esencia de las cosas y a su fisicidad inherente. Un recuerdo de que lo digital no ha terminado con la solidez de lo que nos rodea.

Lo interesante no es sólo que lo natural sea un referente conceptual y teórico que nos habla directamente de lo material. Si no que su estética rompe con el imaginario tecnológico reciente hacia el que se construyen la mayoría de *blockbusters* de la ciencia ficción. Dentro del mismo género se opone una línea de estética pulida, tecnológica y futurista y otra de imágenes más puras y densas de vegetación, fauna salvaje y mundo orgánico.



Frame de *Annihilation* donde se referencia a una fuerza sobrenatural con un grafismo orgánico y casi abstracto.

CONCLUSIONES

“En el campo de la técnica, las vistas Lumière no hacían más que privilegiar la función mecánica como paradigma de la tecnología de los nuevos tiempos. La modernidad del cinematógrafo cuestionó el poder de una determinada imagen idealizada para convertir la búsqueda hipotética verdad de las imágenes en una especie de utopía inalcanzable hacia la que se dirigió determinado modelo de cine” (Quintana, 56: 2011).

La necesidad de la imagen por referenciarse a sí misma tiene una tradición histórica y la imagen sólida de la que hemos hablamos, la que muestra una falsa textura o evidencia sus límites, pertenece a un cine que avanza en esa dirección. Un cine que se construye a partir de la tecnología más avanzada pero que precisamente por ese motivo quiere mostrar también su lado humano, tangible y elemental. Es interesante que hoy, que todo se encamina hacia la virtualidad de las cosas, de las relaciones, de los hábitos cotidianos, la imagen cinematográfica se sirva de la propia tecnología para recordar su carácter analógico, al menos en un nivel conceptual.

Mediante la luz modulada, el grano, el formato vertical, el pastiche posmoderno o la reivindicación de lo natural, el cine expone una intención: la de reivindicar la fisicidad de las cosas en plena era *wireles*, no como nostalgia, sino como reflexión acerca de cómo habitamos el entorno e interpretamos nuestra cultura. Como escribe el crítico estadounidense David Thomson algo ha cambiado en el

potencial del mito y las películas se han tornado más profundas. Hoy “el mensaje no es sólo ¿A que son divertidas? sino ¿Estás mirando con suficiente detenimiento?” (Thomson, 14: 2015).

FUENTES REFERENCIALES

Aumont, J. (1983). *Esthétique du film*. París: Éditions Fernand Nathan.

Esquirol, J. M. (2015). *La resistencia íntima*. Barcelona: Acantilado.

Quintana, À. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.

Thomson, D. (2015). *How to watch a movie*. Nueva York: A. Knopf.

Sala, J. M. (2018). Por qué “Spider Man: Un nuevo universo” te hace mejor espectador. En *Canino Mag*, 28 de diciembre de 2018 (HYPERLINK: <https://www.caninomag.es/spider-man-nuevo-universo-te-mejor-espectador/> [Acceso: diciembre, 2018]).

Bridle, J. (2018). James Bridle on New Dark Age: Technology and the end of future. En *Verso Books*, 20 de julio de 2018 (<https://www.youtube.com/watch?v=7hSj01bAZAU> [Acceso: julio, 2018]).

da Silva, Teófilo Augusto

Doctorado de Artes Visuales en la Universidad de Brasilia - BR. Profesor de Artes Visuales de la Universidad Federal del Sur y Sudeste de Pará - Brasil. Investigador Media Lab/BR.

Venturelli, Suzete

Doctora en Artes y Ciencias de l'Art - Université Paris 1 Pantheon-Sorbonne, PARIS 1, Francia. Profesora de Artes Visuales de la Universidad de Brasilia. Profesora de Diseño de la Universidad Anhembi-Morumbi - SP / BR. Investigadora Media Lab/BR.

Imagen computacional: reseña sobre la imagen como simulación

Computational Image: review about image as simulation

TIPO DE TRABAJO: Comunicación Virtual

PALABRAS CLAVE

Arte Computacional, Imagen Numérica, Simulación.

KEYWORDS

Computational Art, Numerical Image, Simulation.

RESUMEN

Este artículo es una revisión bibliográfica sobre un problema de imagen en el entorno de creación de arte computacional. Con los avances tecnológicos, especialmente en el campo de los gráficos por computadora, las imágenes computacionales se insertan en el campo del arte para comprender y discutir cómo pueden interferir en los asuntos de signos y significados. Con la tecnología computacional, las imágenes se convirtieron en generadas por máquina y los impactos de este fenómeno aún están bajo investigación. Este trabajo se basa en las discusiones presentadas por Edmond Couchot, Oliver Grau, Cláudia Gianetti, José Luis Brea, Vilém Flusser, Suzete Venturelli y Cleomar Rocha, y nuestro objetivo es presentar la estética de las imágenes computacionales actuales.

ABSTRACT

This article is a bibliographic review about an image issue in the computational art creation environment. With the technological breakthroughs, specially in the computer graphics field, computational images insert themselves in the art field to understand and discuss how they can interfere in sign and meaning matters. With computational technology, images became machine generated and this phenomenon's impacts are still under investigation. This work is based on the discussions brought by Edmond Couchot, Oliver Grau, Cláudia Gianetti, José Luis Brea, Vilém Flusser, Suzete Venturelli and Cleomar Rocha, and we aim to present the aesthetics of the current computational images.

INTRODUCTION

The 19th century was for the technological arts a first mark since it represents the period when the technology of photography was patented, which for Flusser (2012) is the first of the "technical images". This is the visual expression with greater power of reproducibility until the present day and for that its invention begins to modify the relationship between the general public and visibility. The nature of this relationship is then maximized by the miniaturization of computers and cameras and the popularization of smartphones and the emergence of other visual expressions that fall into this category, such as cinema, animations and computer images, resulting in a large universe of images produced and reproduced in everyday life.

From the first images of this type, in the 19th century, to the simulated computational images, we also had changes in the way they could be part of the field of art, even changing the way we consider the artistic work. At first, the refined manual skill with continuous work and accompanied by masters or endorsed by a public initiated in the *métier* (and thus differentiated of the artisan work), was the landmark of the artist. The fact that photography is the result of the work of a machine brought, at the beginning, great prejudice on part of the artistic community and this fact today is evident in many discussions about the entrance of the computational image in the contemporary arts.

In order to try to describe the ontology of the simulated or artificial image, we propose for this study a bibliographic review at first, citing some of the theoreticians involved in this discussion, but mainly highlighting the efforts of researchers from the Media Lab / BR Group in trying to characterize these images and their reflexes in the field of computational art. We also try to characterize the simulated image as a subcategory of the technical images but that differs from the others by its numerical constitution.

At first, we take the division made by José Luis Brea in "Las tres eras de la imagen" (2016) that makes an ontological-historical line of the image in three categories especially related to its form of creation, namely: (1) material image, (2) Film, (3) e-image. Thus, our concern as a research would be the latter, since it represents surely the majority of the images produced today which are specifically the images born without support, or as we can affirm to be multi-support and multi-user, fruit of the networks of distribution networks involved in the very basis of the Internet.

This e-image, also entitled numerical image, by Edmond Couchot (2003), composed of interpreted codes of mathematics, a fact that we will discuss later in the article. In this sense, in the analysis of the genesis of the image, we can perceive four paths:

- A) Natural reality is observed and interpreted with the aid of instruments and the body of its observer, that represents what he perceives of his world, for example, in a painting or in a sculpture.
- B) Natural reality is observed through a computational device, which allows the digitization of an image of reality, transforming electrical impulses into lines of code, stored and visualized in devices such as monitors and printers.
- C) Natural reality is simulated, and is taken by the observer as the real thing, and may even be confused with the natural reality, for it is within the image.
- D) Simulated reality is a coding described in lines of code that exist artificially, but does not represent a specific object of the physical-sensory world, it can be a Class.

Considering the simulated reality, a subcategory of "technical images" emerges in the 1970s and, in this context, the way that the image as a concept has crossed, differs from the past until it unfolds in a computational image resulting from a numerical environment, simulated to become visible. This issue will be further discussed below.

THE ZERODIMENSIONALITY OF THE CODED IMAGE

The permanence of the image, once achieved with the cold rock of the caves throughout the world and subsequently with the texture of the fabric of the canvas of the painting, is modified with the emergence of the technologies of reproduction, which made the originals "reproduction matrices".

When Walter Benjamin wrote his anthological paper "The Art Work at the Time of Technical Reproducibility" (1987), he probably could not imagine a space whose reproduction would be done in milliseconds and without modifying any raw material, just about the click. The coded images have the ability to be there on the computer screen, as well as other devices such as cell phones, television, movies, and watches and are also stored in the protection *bunkers* of large technology companies, since they do not have a dimension. Those images in which artists are hunched over for years trying to imagine ways of exceeding two-dimensionality or three-dimensionality, at this point reach zerodimensionality.

The discovery of the pixel, as a basic component of the digital image also brought new thoughts about the relations with the image, since having no dimension, this image is basically only information, a handful of zeros and some aligned in an array that the computer interprets and exposes it on a screen (this electronic rather than tissue) so that our eyes can apprehend and perceive it. In this way the *pixel* allowed us to be able to digitize the images, that is, transform the analog in electrical impulses that would be understood by the machines as lines of codes that say in how many parts this image must be presented, what color of each part and what size of each part, which Couchot constantly refers to as numeration.

The digitization helped in the reproduction of images in general, with or without movement, however the computational images are something different, because they are not fruits of the human ingenuity in the manipulation of matter, but rather fruits of calculations elaborated by the machine with variables inserted by the human beings: "The artist no longer works with matter, nor with energy, but with symbols" (Couchot, 2003, p.157).

For example, in the case of digital photography: the camera, independent of its model or value, will work in the same way: it will have a sensor that will capture the light rays reflected by objects and sensitize the sensor, causing the computer inside the device to interpret those impulses such as digital data.

However, the resulting image, even though it is a digital image, is a representation of an existing object in the physical-sensory world. When we speak of a numerical image, we want to refer to an image that exists only as a matrix, that is, it does not necessarily have a specific physical counterpoint, it is generated directly in this context through algorithmic interpretation.

In this case Couchot states that this is a simulated image:

"From a technical point of view, it is not more about images, but about information; not of signs but of coded signals - the *bits* - treatable by the computer, in which images, sounds and texts can be converted or can be converted into images, sounds and texts" (Couchot, 2003, p.155).

Venturelli says that within the simulation we live the phenomenon and we are not before him. It warns us that : "In science, the term [simulation] approaches the sense of simulation of phenomena as opposed to experimentation, and in art we speak of simulation as opposed to simulacrum / imitation" (2017, 38) and complete : "Digital technologies allow the complete reconstruction of a phenomenon and reproduce it to revive it in its natural principles: artificial life, artificial intelligence technologies, genetic algorithms, neural networks, biotechnology and others" (Couchot, 2003, p. 155).

For us, it is important to clarify that in computer art, the process of simulating phenomena of reality, for example, differs from the simulacrum, because it does not copy the original identically, but stands out from its appearances, to finally replace it propose an altered form. The simulation in art, does not always intend to provoke the illusion. Simulation is also a method, developed by science, that consists of studying theoretically the activity, or the action of a real phenomenon, or rather, the results of an action on a real element. Art appropriates this method to establish an unprecedented relationship with the real in art. That is, this antinomy marks the perceptual complexity generated by the simulation, which involves subjects such as: nature, artifice, original, double, reproduction, imitation, illusion and simulation, which intermingle and intertwine. What we can glimpse is that the relationship between the real, more specifically, nature and artifice is striking in current production, and is entering a new phase, which has conceptual consequences in science, art and philosophy.

For example, Jean Baudrillard (1981), in his critique of the technology presented in the book *Simulacres et simulation*, evoked the virtual to observe that "the real no longer exists." For the author, by exaggeration of simulacra, accumulation of mediatization, and processes of reproduction, contemporary society would have lost its relation with the original, with the referent, that is, with the real. Jean Baudrillard, in relation to the simulation, also says that today it precedes reality, which produces and replaces it but for us today the simulation and reality are mixed.

Considering this information, and based on the following quotation from Cláudia Giannetti's "Estética Digital":

"Since the internal structure of the binary code completely dissipates the difference between a letter, a shape, a sound or a number, the data entered in the computer can generate both images, music, sounds or texts" (Giannetti, 2006, p. 103-104)

We can, from this quotation, understand the extension of possibilities created with the phenomenon of simulation, however we return to affirm that our primordial concern is the genesis of the numerical image. From the concept of "simulation", here the aspect of zero-dimensionality of this simulated image resumes as a question to be studied. As Couchot (2003, p.160) points out, the computational image presents itself in a wide variety of aspects, but they have two points in common: "they are calculated by the computer and capable of interacting (or 'dialoguing') with the creates or he who looks at them" (*op cit*). In relation to the first characteristic, for the author, the pixel acts as an *exchanger*, capable of authorizing the passage from number to image (Giannetti, 2006, p 161).

Thus, as we have already said, numerical images can be scanned from a physical-sensorial object or are algorithmic, but independently:

"Whether the computer has proceeded from real numbered objects or mathematically described objects, the image that appears on the screen no longer has, technically, no direct relation to any preexisting reality. Even when it comes to a numbered image or object, numeration breaks this connection [...] between the image and the real" (Giannetti, 2006, p. 161).

This is, for example, the work of the Galapagos by Karl Sims¹, virtual beings resemble some microscopic beings of the physical world, but their format is composed of simple three-dimensional geometric elements. In this way, even if the cinema has sought in computer animation the verisimilitude to the point of numerizing the capillary pores of digital actors, the perceptual-cognitive experience is completed by human experiences and does not need to be mimetic, which distances us again from the discourse of the simulacrum.

ALGORITHM AS LANGUAGE AND ART AS ALGORITHM

The simple existence of the numerated image has brought to the surface discussions about authorship and originality, as the authors Brea, Venturelli, Couchot and Giannetti point out. The author of the work that had disappeared for Roland Barthes, returns to the discussion when it tries to understand the difference between participation and authorship, which returns the second common characteristic observed by Couchot among the numerical images, quoted above.

Interactivity, as Couchot put it, is an essential part of the computational image, but has largely depended on the development of "the modes of exogenous interactivity conditioning man / machine dialogue" (Couchot, 2003, p. The development of these modes of interaction that are basically the *input* devices were classified by Cleomar Rocha in "Bridges, Windows and Skins"² in three parts: Physical Interfaces, Perceptual Interfaces and Cognitive Interfaces. The evolution of these interfaces, according to the professor, points to the ever smaller use of the keyboard interface and the use of sensors that will make the machine position more and more autonomous.

Couchot also points out that there is a modification also in the endogenous interactivity that is confirmed by the Rocha reading: since new ways of allowing the machine an interaction with the World, these mechanisms must be "explained" to the machine, allowing this information to be processed in useful data. However, even in the face of these implementations, the way the machine still relates to the data did not change, that is, in an in-depth analysis, the human / machine dialogue did not change in the same way as the input and output mechanisms of this communication, at least not until we consider the new research in quantum computing and artificial intelligence.

But even though there has not yet been such a modification, two paths to artistic practice have been structured here, one in which these new mechanisms of input and output have enabled a digitalization of commonly analogical artistic practices such as digital painting, digital sculpture and digital engraving, but this just puts the same practice with other tools. That is, there is the human factor in artistic creation, even if the result is an image that can only be visualized in the computational world.

The other, which the latest research has highlighted, is when the creation of the artistic object (the computational image) occurs autonomously, through a generative code or through data inserted by sensors that do not have the human being control them. This computational image that initially seems to be purely a consequence of random programming and generated is at the core of the discussion about authorship and the consequences of cognitive computing that works of art at this time only anticipate some scenarios.

Thus, the authorship of these numerical images is directly related to the authorship of the code (algorithm) that initializes the simulation. For Couchot, "the algorithm is actually a technique particularly adapted to the computer to automate certain procedures of reasoning that seem to be put into play in artistic creation" (Couchot, 2003, p.197).

Consequently, from the implementation of personal computers in the 1970s to the early years of the 21st century, we saw the exponential growth of programmers-artists and programmers in the fields of visual, sound and design arts and "develop the code" to be the primordial ocean of current numerical images.

The algorithm that was once a domain of developers (with specific and hermetic language) facilitated by the evolution of computers and programming languages was opened to a wider public. The increasingly resemble to the everyday language of the human being and less with the binary codes was enough to develop FrameWorks like *Processing*³ or TouchDesigner (<https://derivative.ca/>), to name two of the most used frameworks today, and for England to determine in 2014⁴ the teaching of programming logic as a component of the basic curriculum of its elementary school.

We must take into account that this algorithm that for Couchot is a technique used to deal with the machine, but at the same time it is established as a language of its own, it is also a descriptive result that will have a simulated image and thus become representational. In this way, Venturelli states that:

¹ See Galapagos Interactive Exhibit, available at: <http://www.karlsims.com/galapagos/>, last accessed at November 18, 2018.

² E-book Available in: <https://producao.ciar.ufg.br/ebooks/>. Access in: November 18, 2018.

³ Available at: <https://processing.org/>.

⁴ See at: <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/04/coding-school-computing-children-programming>.

"Computational art through computing is defined by works whose form and content are, in part or totally, the product of a process that uses the pragmatic use of abstract information systems, without *direct* relation to the real. Computational art becomes fully technical and has a special feature, found in the history of art, since it is an art of the model, in the mathematical sense of the term" (Venturelli, 2017, 73).

Thus, the algorithm that was previously the fruit of a functionalist work, becomes, in the view of art, the essence of the numerical artistic object. For us the best description we have so far is that the ontological axis of the computational work of art is shifted from the simulated work to the code. Thus, we can affirm that "computational art contains aesthetic information, because when the work is executed in a computer, it opens dialogue between the abstract world of calculation and the user" (Venturelli, 2017, 83).

And so, the algorithm that was once only a series of instructions from the author to the computer, becomes the expectation of a series of sensory reactions (depending on the expression that the artist throws), resignifying the code itself. The following statement by Venturelli is important to understand this process:

"Every work presents the objective moment of a dynamic system, particular of a certain context of relations between different variables that participate in its being, in which the form corresponds to the content of the tensions that are manifested in the evolution of the system" (Venturelli, 2017, p. 72).

In this way, we can understand that the artist developing his work mediated by the code is stressing at all times the limits of the machine's understanding of the instructions he receives. When still using the generative art, of evolutionary codes, the artist elevates the instrument machine to co-author, and brings the essence of his work to the code.

CONSIDERATIONS

Like any ongoing research, this document has obvious gaps that need to be filled at some point. This subject is basic for the researches in the area of art and technology or technoscience, and should be taken in the multiple directions that are drawn here.

Computational images will reveal new forms of human relationship with the lived world, not only in what human perception allows us to experience, but also in the macro and micro universes in situations that human life can not exist and yet we can simulate these phenomena to broaden our knowledge of the world. The role of art at this time is to rethink these spaces of creation, to demonstrate how we can strain the barriers and demonstrate the ruptures in science and philosophy, as we have done so far.

REFERENCES

- Benjamin, W. (1987). The work of art at the time of its technical reproducibility. In *Selected Works I: magic and technique, art and politics*. São Paulo: Brasiliense.
- Brea, J. L. (2010). *The three eras of the image: image-matter, film, e-image*. Madrid, Spain: Editora Akal.
- Couchot, E. (2003). *Technology in art: from photography to virtual reality*. Porto Alegre: Editora UFRGS.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et Simulation*. Paris: Édition Galilee.
- Giannetti, C. (2006). *Digital Aesthetics: syntopy of art, science and technology*. Belo Horizonte: C / Arte.
- Rocha, C. (2016). *Bridges, windows and skins: culture, poetics and perspectives of computational interfaces*. Goiânia: Media Lab / CIAR UFG / Gráfica UFG.
- Venturelli, S. (2017). *Arte Computacional*. Brasília: Edunb.

De Almeida, Eneida.

Profesora doctora, investigadora, Universidad São Judas Tadeu, Posgrado en arquitectura y urbanismo.

Nascimento, Myrna de Arruda.

Profesora doctora, investigadora, Universidad de São Paulo, Departamento de Proyecto FAUUSP.

Narrativas errantes entre espacios reales e imaginarios: obras, imágenes y los lugares de los discursos

Wandering narratives between real and imaginary spaces: works, images and places of speeches

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte contemporánea, formas de reproducción, crítica y producción, performance.

KEY WORDS

Contemporary art, forms of reproduction, criticism and production, performance.

RESUMEN

Si el museo, al separar la obra de arte del mundo ‘profano’ inauguraba una nueva relación con el público, consagrando su condición autónoma, las recientes diversificaciones de las formas de reproducción – digitales o analógicas –, amplían infinitamente la posibilidad de confronto entre museos reales e imaginarios, como indica Malraux (1994), estimulando prácticas culturales en permanente elaboración y circulación.

Este trabajo explora la discusión provocada por la profusión de imágenes en el ambiente cultural contemporáneo, aproximando visiones polisémicas formuladas en narrativas provenientes de distintos lugares de discurso: el relato del escritor que lee imágenes e cuenta lo que ve se entrelaza con la comprensión de los críticos de arte y con el discurso del artista que usa la palabra y la escritura como instrumentos de reflexión y de dirección del propio proceso creativo.

Alberto Manguel (2000) establece un paralelo entre imágenes y palabras como medio de reconocimiento de la experiencia del mundo denominado “real”.

George Kluber (2002) sobrepone el dominio de las cosas hechas por el hombre al de la historia del arte, investigando la producción artística en Europa occidental por medio de las relaciones establecidas entre “objetos primos” y réplicas, o sea, un complejo encadenamiento desarrollado en el transcurso del tiempo, entre entidades originales y sus derivaciones, réplicas, transposiciones.

Luigi Pareyson (2002) contrapone tal noción, substituyendo la idea de origen y derivación de la imagen por la concepción de un proceso endógeno resultante de motes y estímulos impulsados por el propio quehacer artístico, movido por la dinámica de alternancia entre consciencia y espontaneidad, entre sistema e libertad.

La producción contemporánea de Esther Ferrer, al lidiar con la regla y el acaso, transitando por diferentes lenguajes, reaproximando arte y vida, memoria e invención, permite un análisis empírico en el cual las diferentes comprensiones aquí referenciadas pueden ser discutidas y confrontadas.

ABSTRACT

If the museum, by separating the work of art from the 'profane' world, inaugurated a new relationship with the public, consecrating its autonomous condition, the recent diversification of forms of reproduction - digital or analogical - infinitely expand the possibility of confrontation between museums real and imaginary, as Malraux (1994) indicates, stimulating cultural practices in constant elaboration and circulation.

This work explores the discussion provoked by the profusion of images in the contemporary cultural environment, approaching polysemic visions formulated in narratives from different places of discourse: the narrative of the writer who reads images and tells what he sees is intertwined with the understanding of critics of art and with the discourse of the artist who uses the word and writing as tools for reflection and direction of the creative process itself.

Alberto Manguel (2000) establishes a parallel between images and words as a means of recognizing the experience of the world called "real".

George Kluber (2002) superimposes the dominance of the things done by the man to the one of the history of the art, investigating the artistic production in Western Europe by means of the established relations between "primitive objects" and replicas, that is to say, a complex chain developed in the course of time, between original entities and their derivations, replicas, transpositions.

Luigi Pareyson (2002) contrasts this notion, replacing the idea of origin and derivation of the image by the conception of an endogenous process resulting from motives and stimuli driven by the artistic task itself, driven by the alternating dynamics between consciousness and spontaneity, between system and freedom.

The contemporary production of Esther Ferrer, dealing with rule and chance, transiting through different languages, re-approaching art and life, memory and invention, allows an empirical analysis in which the different understandings referenced here can be discussed and confronted.

INTRODUCCIÓN

Critical appraisals accompany works of art from immemorial time, however, this process of reflection that revolves around them does not replace them, nor does it enclose them in a single interpretative key.

This work explores the discussion provoked by the profusion of images in the contemporary cultural environment, approaching polysemic visions formulated in narratives coming from different places of discourse: the writer's account that reads images and tells what he sees intertwined with the understanding of art critics, and to the speech of the artist who makes use of the word and of writing as an instrument of reflection and of conducting the own inventive process. From Manguel we apprehend the memory of the situations that revolve around the images and the ideas conveyed by them, passing through Malraux and his museum of the imaginary; from Kluber we assimilate the web of relationships that are established between works or that can be recognized; inspired by Pareyson we abandon the idea of origin and derivation, to weave the approach with the process of creation of the artist, Esther Ferrer, and to enjoy the alternation between system and freedom.

1. Images and words in connection

Alberto Manguel, transiting off the fields of theory, criticism or history of art, establishes a parallel between images and words as a mean of recognizing the experience of the so-called "real" world. He declares that the same taste cultivated by the reading of words is also dedicated by him to the reading of images, interested in, above all, to unravel the stories intertwined with works of art and, for this reason, claims for common viewers the task and the right to read the pictures and translate them into words, to tell their stories. He associates this pleasure with the articulation between text and images a habit developed in his childhood, recalling the unforgettable experience in which, for the first time, he had in his hands a book whose images did not correspond, as he had hitherto known, to illustrations accompanying a narrative, but appeared isolated and challenging for a reading: they were paintings by Van Gogh, one in particular was etched in the writer's memory (Figure 1).



Figure 1. Boats on the beach of Saintes-Maries, Van Gogh. Retrieved 3 March, 2019 from https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vincent_Willem_van_Gogh_042.jpg

This memory, while favoring the connection between images and words, refers to the reflection of ancient Greek philosophers, for whom knowledge was associated with memory. Among them, Aristotle, the founder of peripatetic thought, mentions that every thought process called for the presence of images, these "like words, are matters of which we are made" (Manguel 2001: 21).

This inseparable condition between self-awareness and what is known, between thought, recollection, images, and personal identity, reports the writer to Bacon's proposition, which in the sixteenth century associated the understanding and interpretation of what we encounter with our own experience. This understanding certainly applies to reading images:

(...) we can only see what, in some form or form, we have already seen before. We can only see the things for which we already have identifiable images, just as we can read in a language whose syntax, grammar, and vocabulary we already know (MANGUEL, 2001, 27).¹

Using this argument, Manguel admits that in the course of time we can better understand an image, lend it more precise words to tell what we see. This conduct would lead us to attribute to the images the character of narrative and, thus, give the works an infinite and inexhaustible life.

As he wanders through the relationship between words and images, Manguel appeals to André Malraux and his active participation in the political and cultural life of twentieth-century France, as someone who warned that:

(...) by situating a work of art among the works of art created before and after it, we, the modern spectators, became the first to hear what he called the 'song of metamorphosis' - that is, the dialogue that a painting or sculpture hangs with other paintings and sculptures, from other cultures and from other times (MANGUEL, 2001, pp. 27-28)²

In *Il museo dei musei* it is possible to have direct contact with the discussion proposed by Malraux (1994), when observing that the photographic reproduction, at first corresponded to a modest means of diffusion of the works, with the purpose of allowing the masterpieces to be better known, confirming its invaluable value. However, the extensive diffusion of certain works ends up feeding their investigation through reproductions and, often, they replace the appreciation of the work itself. Similarly, when museums collect copies, they select them more freely, since they are not obliged to possess the originals copied, thereby adding to the rivalry of the original works, determined by confrontation, a contribution to the history of succession of copies (Figure 2).

¹ Translated by the authors

² Translated by the authors



Figure 2. Archduke_Gallery Leopold in Brussels, David Teniers. Retrieved 3 March, 2019 from [https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:David_Teniers_II_-_Archduke_Leopold_Wilhelm_and_the_artist_in_the_archducal_picture_gallery_in_Brussels_\(1653\).jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:David_Teniers_II_-_Archduke_Leopold_Wilhelm_and_the_artist_in_the_archducal_picture_gallery_in_Brussels_(1653).jpg)

2. The (in) visible links between prime objects and replicas

American historian and art critic George Kubler in *La forma del tiempo* (2002) persists on tracing the clues in search of the relation between originals and copies, attentive to the modes of classification, description, periodization, and interpretation of art in Western Europe. In seeking to establish a new line of interpretation, he recognizes that, although Cassirer's definition of art as a symbolic language dominated the twentieth century, this understanding determined a disinterest in art as a system of formal relations.

Within this universe, two classes of objects deserve special attention: the cousins and the replicas; the work of art seen from two different angles: that of the public and that of artists.

By prime objects and replicas, we understand the main inventions with all that complex of duplicates, reproductions, copies, reductions transpositions and derivations that follow in the course of an important work of art. The grouping of replicas resembles certain habits of popular language, as a derivation of a phrase used by a theatre or cinema actor and which is repeated millions of times, until it becomes part of the language of a generation and finally a dated cliché (Kubler, 2002: 51)³

Always based on the idea of the prime object, the author considers it necessary to reorder the notions of integrity and unity of the work of art. He recognizes that some celebrated works are known by means of smaller replicas, thus admitting the importance of the replicas, since they allow to enlarge the knowledge of the prime object, which would be associated with "(...) a confused mass of replicas surrounded by uncertainties."

At some point along the way, uncertainty involves the very existence of the prime object: "Do prime objects have a real existence? Or are we perhaps to give an extra symbolic distinction of imaginary prominence to some standard objects of a certain class?" (Kubler, 2002, 54). Primal objects would correspond, according to the author, to initial traits or mutant intentions of a productive chain, while the replicas would be equivalent to variations of prime objects.

Kubler compares prime objects to prime numbers in their originality, inability to be decomposed and associated with antecedent phenomena. In this sense, the history of art would correspond to a chain composed of links interrupted in certain sections, or simply joined in a precarious way, in order to keep linked together a few pieces considered as "testimony of the invisible sequence of prime objects".

The American critic, in discussing the propagation of forms, takes up Focillon's contribution and his understanding that the reproductive forces resided in the things themselves, an intuition that Malraux later developed on a larger scale, as the critic points out. In a sense, Pareyson follows this same path in devising his theory of formativity.

³ Translated by the authors.

3.The formation of the image between rule and freedom

In *The Problems of Aesthetics* (1997), Luigi Pareyson, formulates his thoughts on art, claiming not to propose an aesthetic of contemplation, but rather of production, not an aesthetic of expression, but of "formativity." His research debates about the limits that form different fields of approach to artistic production. In a purely philosophical inquiry, this reflection is built on the aesthetic experience:

a reflection on art, or is philosophical, like aesthetics, and then re-enters philosophy, or is the work of critic, or historian, or theorizer of art, and then enters the aesthetic experience as the object of philosophy. Aesthetics is philosophy precisely because it is speculative reflection on the aesthetic experience, which contains all the experience that has to do with beauty and art: the experience of the artist, the reader, the critic, the historian, the art technician and of the one who enjoys any beauty (PAREYSON 1997: 5).⁴

The Italian philosopher presents the fundamental principles of his aesthetics of "formativity" by relying on the question of what distinguishes the production of the work of art from other human works and examining the three most recurrent definitions of art in the history of Western thought: art as an act of doing; as an acquaintance; as a way of expressing .

His course began in Antiquity, a period in which the conception of art as a manufacturing prevailed, similar to the work of craftsmanship.

With romanticism, the author affirms, the third understanding predominates, art as expression, which distances it from external canons of beauty, since it would be identified by the feeling that the artistic figures animate and arouse in the other. To say that 'art is an expression of feeling', according to Pareyson, can be valid in the field of poetics, but debatable, in the realm of aesthetics, since this understanding "does not exhaust the essence of art, since one does not understand which feeling an arabesque, or an abstract music, or an architectural work can express ... ". However, the author points out that this conception of art as an expression persisted based on the theories of Dewey and Croce, who conceive art as language, and flowed into semantic theories. He explains that the term "language" is used in a metaphorical sense and refers to the expression "(...) as a form, that is, an organism that lives on its own and contains everything it must contain. (...) The form is expressive while its being is a saying, and it does not have as much as, but is a meaning ". (PAREYSON, 1997, p.23).

Also recurring in the course of Western thought, notes Pareyson, is the second definition of art, as knowledge, vision and contemplation, taking to a secondary plane the peculiarities of its execution. Two positions are alternated here: sometimes art is considered as the supreme form of knowledge, sometimes as a tiny form, but always as a vision of reality: " (...) or of the sensible reality in its full evidence, or of a metaphysical reality superior and truer, or of a more intimate, profound and emblematic spiritual reality "⁵(PAREYSON, 1997: 22).

Art, continues Pareyson, is not itself knowledge, contemplation, it qualifies in a special way these functions and thus reveals "(...) a sense of things and causes a specific person to speak in a new and unexpected way, teaches a new way of looking and seeing reality"⁶ ; Thus, the contemplation of the artist remains in his work (PAREYSON, 1997, p.25).

After going through the most recurrent definitions of works of art and situating them in historical time, the author weaves his conception of art as "formativity". He emphasizes that the essential aspect of art is the productive one, but he warns that this "realizative" trait is not exclusive to art, referring also to the universe of technique and crafts.

But art is production and realization in an intensive and eminent, absolute sense, to such an extent that it was often called creation, whereas it is not only the production of organisms that, like those of nature, are autonomous, independent and live on its own, but also achieves the production of radically new objects, true and proper increase of reality, ontological innovation. The fact is that art is not only making, producing, performing, and the simple "doing" is not enough to define its essence. Art is also invention. It is not execution of anything already devised, realization of a project, production according to rules given or predisposed. It is such a do that while doing, invents the what to be doing and the way to do. (PAREYSON, 1997, pp. 25-26).⁷

From this understanding comes his definition of the inseparable art of "doing", as a "form", which consists in executing, producing, but above all is "inventing", figuring, discovering. Thus, the concepts of *form and formativity* are recognized by the author as the most appropriate to qualify art and artistic activity, respectively. In this perspective, works of art are autonomous organisms endowed with internal legitimacy, which presupposes a dynamic conception of artistic beauty, no longer associated with an idea of origin and

⁴ Translated by the authors.

⁵ Translated by the authors.

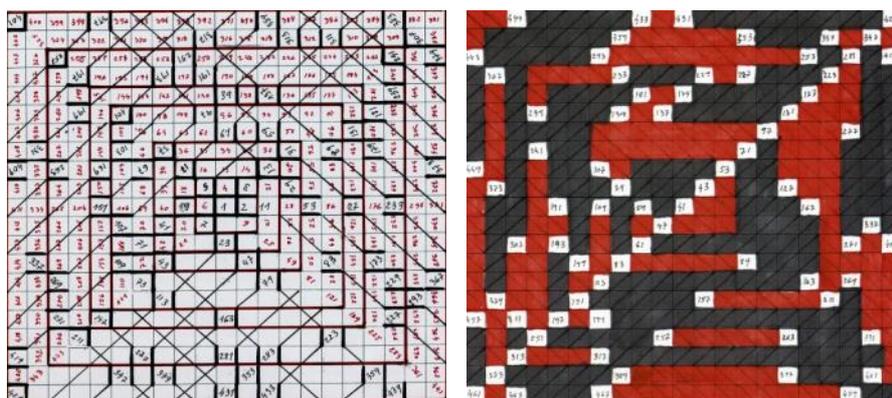
⁶ Translated by the authors.

⁷ Translated by the authors.

derivation of the image, but characterized by the conception of an endogenous process initiated by mottos and stimuli driven by the artistic work itself, and driven by the alternating dynamic between consciousness and spontaneity, between system and freedom

4. Ferrer's production between repetition and unpredictability

A presentation text of her work at the Reina Sofía Museum⁸ highlights the process of an incredibly critical production, which overflows "the limits of language and time, placing the body in the central place, where it simultaneously transforms it into subject and object." There is also evidence of alternation between repetition and chance as a resource capable of enhancing the many subtle variations between similarity and otherness, between predictability and unexpected connections. The selection, according to the curatorship, "includes performances and installations, as well as a series of plastic projects, both preparatory and finished series, and documentation of the main actions (photographs and videos)." It brings together an expressive set of her production, from the series of the Self-portraits in process since the 1980s, to the prime numbers (Figures 3, 4, 5 and 6).



Figures 3 and 4. Extracted from the series "Prime numbers". Retrieved 3 March 2019, from https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dibujo_sin_t%C3%ADtulo.jpg. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dibujo_no_titulado.jpg



Figures 5 and 6. From the series *Self-portrait*. Retrieved 3 March 2019 from <http://myartguides.com/people/ferrer-esther/attachment/1b488d67ff890604198cee9322f4f165-esther-agenda/>

The writing by Esther Ferrer entitled *Utopia and Performance*, for the *Seminar of the Institute of High Artistic Studies of Paris*, dedicated to the theme "The shelter and the utopia"⁹, is a valuable material for an empirical approach, disposing side by side the work and the artist's report about the process production and the relevance of performance in her recent work. Ferrer begins her speech by analyzing the figure of the woman in the utopias, mentioning the symbolic (and utopian figure, in the artist's view), of the mother who, at the same time as celebrating her generative force, also closes in a cultural model ruled by logic patriarchal. Although the figure of the woman is not exactly the subject of the seminar, the artist introduces it based on the understanding of certain analysts that "the utopian phantasy can be (as is also the dream), a way of accessing the unconscious".

⁸ Regarding an exhibition entitled "All variations are valid, including this", held between October 26, 2017 and February 25, 2018. Retrieved 20 February, 2019, from <https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/esther-ferrer>.

⁹ Retrieved 14 January 2019, from <<http://performancelogia.blogspot.com/2007/01/utopa-y-performance-esther-ferrer.html>>

Referring to the classic utopian narratives, practically all written by men, and the absence of women in charge of utopian society, speaks of themselves and their work. "*Utopia is the place of total shelter, where it is protected against everything, the art of performance, on the other hand, is the art of non-shelter.*"¹⁰

She comments that the main characteristics of performance are the direct relationship between the public and the performer's "I", without mediation and in no circumstance of distancing, not even the physical distance, which gives it certain instability and unpredictability, since it is subject to the accident (Figures 5 and 6).

En la performance, la cuestión no es que el público se identifique con el héroe de la acción, como ocurre generalmente en el teatro, o con el proyecto utópico, sino que se identifique con él mismo y actúe en consecuencia. Esto no significa que la performance - al menos tal y como yo la entiendo - pretenda y busque la participación del público, al menos yo nunca la he buscado. Simplemente hay dos presencias: la del performer y la de los otros, dos presencias individualizadas y como tales, cada cual tiene la libertad de actuar como le parezca mejor. (FERRER, 2007)

CONCLUSIONS

To the writer's apprehension, to the critic's examination, and to the philosopher's reflection, superimpose the narrative of the artist Esther Ferrer, which not only exposes her own work process, but translates it as a critical confrontation, a melee with what we identify as the real world.

Thus, a way of producing art that allows the integration between artist and the object of art is configured. Faced with the unidirectional and stable condition of utopia, one emphasizes the mutability of performance, such as the affirmation of an open work.

Uncoiling this kind of narrative spiral, which relates different places of discourse to an empirical approach, has made possible not only the confrontation but also the reconciliation between the field of theoretical reflection and the territory of practical experimentation.

REFERENCE SOURCES

Ferrer, E. (2007). *Utopía y performance*. In Seminar del Instituto de Altos Estudios Artísticos de Paris "L'abri et l'utopie" Retrived 14 jan. 2019 from <http://performancelogia.blogspot.com/2007/01/utopa-y-performance-esther-ferrer.html>.

Kubler, G. (1972). *La forma del tempo*. La Storia dell'arte e la Storia delle cose. 2002. Traduction by Giuseppe Casatellode.Torino: Einaudi.

Manguel, A. (2000). *Lendo imagens*. São Paulo: Companhia das Letras.

Malraux, A.(1951). *Il museo dei musei*. 1994.Traduction by Liliana Magrini. Milano: Leonardo.

Pareyson, L. (2002). *Estetica*. Teoria della formatività. Firenze: Bompiani.

Pareyson, L. (1996). *Os problemas da estética*. 1997. Traduction by Maria Helena Nery Garcez. São Paulo: Martins Fontes.

¹⁰ Translated by the authors

De la Torre Oliver, Francisco.

Profesor, Universitat Politècnica de València, Pintura, CIAE.

Imágenes de otros mundos. La alianza entre pintura y videojuego

Images from other worlds. The alliance between painting and videogame

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Videojuego, Pintura digital, Pintura, Concept Artist, Red Dead Redemption 2, Hudson River School.

KEY WORDS

Videogame, Digital painting, Painting, Concept Artist, Red Dead Redemption 2, Hudson River School.

RESUMEN

La industria del videojuego ha encontrado en la pintura el medio donde visualizar sus propios mundos ¿Podría suponer el desarrollo de los videojuegos AAA una revalorización de la pintura ilusionista convirtiendo al *concept artist* en el nuevo pintor del siglo XXI?

El arte tiene la capacidad de representar una imagen del mundo coherente con los planteamientos ideológicos desde los que se desarrolla. La pintura ha satisfecho, a lo largo de su historia, la necesidad del hombre de crear una imagen del mundo, una representación del mundo e imaginar nuevos mundos. Una práctica que conectaría con el concepto de Mundo abierto desarrollado en los videojuegos actuales.

Realizaremos una breve revisión de la representación de mundos en la pintura a través de su historia, desde la idealización en la Edad Media a los planteamientos experimentales de la vanguardia artística del siglo XX.

Actualmente, el *concept artist* representaría al agente de la industria del entretenimiento encargado de desarrollar la visualización del mundo en el que se desarrollan los videojuegos. La labor de encarnar estas imágenes se realiza a través de la pintura, mediante técnicas tradicionales o digitales. De este modo, se estaría produciendo una revisión de las claves pictóricas clásicas con el objetivo de resolver problemas de representación actuales, replanteando las relaciones entre arte y diseño o cultura y entretenimiento.

Para profundizar en estas cuestiones, planteamos estudiar el caso de *Red Dead Redemption 2* y su relación con la Hudson River School.

ABSTRACT

The videogame industry has found in painting the means to visualize its own worlds. Could the development of AAA videogames imply a revaluation of naturalist painting, turning the *concept artist* into the new painter of the 21st century?

Art has the capacity to represent an image of the world coherent with the ideological approaches from which it develops. Painting has satisfied, throughout its history, man's need to create an image of the world, a representation of the world and imagine new worlds. A practice that would connect with the concept of Open World developed in current video games.

We will make a brief review of the representation of worlds in painting through its history, from the idealization in the Middle Ages to the experimental approaches of the artistic avant-garde of the 20th century.

Currently, the *concept artist* would represent the agent of the entertainment industry in charge of developing the visualization of the world in which videogames are developed. The work of embodying these images is done through painting, using traditional or digital

techniques. In this way, a review of the classic pictorial keys with the aim of solving current representation problems, rethinking the relationship between art and design or culture and entertainment, would be taking place.

To delve into these issues, we propose to study the case of *Red Dead Redemption 2* and its relationship with the Hudson River School.



Figura 1. [Captura de pantalla], “Red Dead Redemption 2”, Rockstar Games, 2018. (Fuente: <https://www.igdb.com/games/red-dead-redemption-2/presskit>).

INTRODUCCIÓN

A partir del análisis de la influencia de la pintura de la River Hudson School en la concepción del mundo donde se desarrolla el icónico videojuego *Red Dead Redemption 2*, planteamos una reflexión sobre la creación de imágenes de mundos en el espacio ilusionista de la pintura, así como su implementación en la producción de la industria del entretenimiento por parte del *concept artist*.

METODOLOGÍA

A través del estudio de diferentes referentes teóricos abordaremos algunos de los conceptos que han surgido a partir de nuestro objeto de estudio, para de este modo crear un marco teórico que nos ayude a profundizar en el análisis y nos posibilite la obtención de conclusiones.

DESARROLLO

“Si cada cultura humana crea su propio espacio plástico” (Gubern, 1996, p. 32), el concepto de imagen diseñada en el Renacimiento será el que conforme, de una manera decisiva, la imagen del mundo moderno. Y será, en ese momento, donde Heidegger (1996) sitúe la concepción del mundo como imagen en su texto *La época de la imagen del mundo*. “El mundo entendido como imagen” implicaría, ante todo, una apropiación y asimilación de la realidad que tendría lugar en el medio de la imagen y como imagen. “La imagen del mundo, da igual lo que muestre, en todo caso presenta un mundo conmensurable cuyo espanto y belleza no puede por principio exigir demasiado del espectador” (Mayer, 1996, p. 75).

Pero, como señala Goodman, el mundo que entiende por real el hombre de la calle sería el que habría construido en un bricolaje barato a partir de diversos fragmentos de la tradición científica y artística desarrollada como estrategia para su supervivencia, pues la realidad de un mundo, al igual que acontece en el realismo de una pintura, es en gran medida una cuestión de hábitos (Goodman, 1995, p. 41). Pero ¿Qué es real? Una cuestión sobre la que las hermanas Wachowski reflexionarían de manera ilustrativa en la icónica *Matrix* a final de siglo XX. “¿De qué modo definirías real?” Le plantea Morfeo a Neo, “Si te refieres a lo que puedes sentir, a lo que puedes oler, a lo que puedes saborear y ver, lo real podrían ser señales eléctricas interpretadas por tu cerebro” (Wachowski, 1999, 40:20 min.). Goodman está convencido que no existe ningún modo correcto de describir, pintar o percibir “El mundo” sino que existirían, más bien, muchos modos igualmente correctos, aunque pudieran entrar en conflicto, y por consiguiente “muchos mundos reales” (1995, p. 33).

En tal caso, si en el videojuego se plantea la creación de mundos, el análisis de estos mundos debería comenzar por abordar el complejo concepto de Mundo. Desde una visión científica nos estaríamos refiriendo al planeta Tierra, y a un sistema que integraría formas de pensar desde una visión humanista, como señala Sánchez Coterón (2012), la noción de mundo también la emplearíamos para parcelar la historia en periodos concretos, como el mundo del Romanticismo, o para vincular distintos elementos alrededor de un mismo protagonista, el mundo de Chaplin (p. 54). La visión de este concepto poliédrico como composición de sujetos, objetos y estados que conforman sistemas de representación autónomos y particulares, será el punto de partida de los *concept artists* para realizar su trabajo. En esta línea de investigación debemos situar el trabajo de Wolf (2012), el intento de afrontar la historia de los mundos imaginarios y las razones que llevaron a sus autores a construirlos. Las narraciones ambientadas en mundos imaginarios proporcionarían una serie de recursos que otorgarían un mayor grado de libertad a sus creadores. Lo que Wolf define como mundos secundarios nos permitirían enfrentarnos de forma alternativa al primario, conformando un método de cuestionamiento de los valores asumidos por el público desde perspectivas diversas, desde la sátira al divertimento.



Figura 2. [Pintura], “Entre la Sierra Nevada, California “, Bierstadt, A., 1868, 244.5 x 366.7 cm. (Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/Albert_Bierstadt. Dominio público de Estados Unidos).

Actualmente, el estudio de los mundos imaginarios se afronta de un modo multidisciplinar desde campos tan diversos como la filosofía, la psicología o la religión, pero también desde la economía y los estudios cinematográficos y el videojuego. Estos mundos que nacieron en la literatura o la filosofía, como la Odisea o Kallipolis, se han desarrollado a través de los medios “abriendo portales a través de los cuales crecen en claridad y detalle, invitándonos a entrar y tentándonos a permanecer, tan vivos en nuestro pensamiento como nuestros propios recuerdos de la experiencia vivida” (Wolf, 2012, p. 13). En su opinión, la narración se ha convertido en el arte de construir un mundo que no se pueden explorar o agotar por completo en una sola obra o medio, ya que en su opinión “se pondría más energía en mapear el mundo que en habitarlo” (Wolf, 2012, p. 13).

Autores postmodernos como David Lynch han manifestado su interés por construir mundos a los que nunca podrías ir a menos que los reproduzca en su película, “es la única constante del cine de Lynch: la existencia de más de un mundo” (Chion, 2003, p. 273). En el videojuego, las fronteras entre realidad y ficción se desdibujan en la virtualidad digital como sucede en la pintura surrealista donde la imagen es, y por ello “cuando se visualiza a través del sueño o de la imaginación, no cabe considerarla como una mera ilusión, sino como aquello de carácter maravilloso que constituye la otra parte de la realidad” (Jiménez, 2013, p. 23). Así, las imágenes podrían representar hechos participando de este modo en la creación de mundos de manera muy similar a como lo hacen las palabras, y en este sentido Goodman (1990) señala que “nuestra así llamada imagen cotidiana del mundo es el resultado de la conjunción de descripciones verbales y de representación de imágenes” (p. 142).

El ilusionismo renacentista resolvería las necesidades planteadas por el franciscano Roger Bacon en 1268 al papa Clemente IV, al señalar que “para convencer a los fieles de que los episodios sagrados contemplados eran verdaderos el arte religioso debería simular el espacio tridimensional”, es decir hacer visible lo imaginado en la mente (Gubern, 1996, p. 109). También Breton defendería esta metáfora para los surrealistas, “me es imposible imaginar una pintura de un modo distinto a una ventana frente a la cual mi primera preocupación es saber a donde da” (Lahuerta, 2013, p. 35). Una disolución de los estados, aparentemente antagónicos del sueño y el mundo real en una especie de realidad absoluta que podríamos llamar *surrealidad*. Por tanto, como señala Gubern (1996), “la imagenescena hablaría el mismo lenguaje que los sueños y de ahí derivaría su capacidad paradójica, su turbador ilusionismo, su eficacia para la comunicación emocional, su sugestión libidinal y sus enormes potenciales para el engaño y la confusión” (p. 49). En este sentido, Dalí (2003) defendería la técnica ultrarretrograda y subversiva de Meissonier, frente a Matisse y las tendencias abstractas, como el medio donde desarrollar su método crítico-paranoico (p. 942). El arte pompiere y el academicismo francés del XIX, pero también toda la tradición de la pintura, Bruegel, Vermeer, Böcklin, Meissonier, los prerrafaelitas, Archimboldo... la nómina de Dalí coincidiría con el futuro canónico del arte fantástico (Lahuerta, 2013, p. 36). Recordemos que la exposición con la que Alfred H. Barr presenta en 1937 al movimiento en el MoMa llevará por título *Fantastic Art, Dada, Surrealism*. En palabras de Breton (2008) el Surrealismo supondría “un mundo accesible solo mediante la fantasía aplicando estrictamente la perspectiva central o utilizando como desconcertante instrumento generador de ilusiones ópticas con atmósferas de luces y sombras equilibradas, diamétricas o sobrenaturales” (p. 94).

Esta concepción de la imagen, y por extensión de la mirada occidental, habría sobrevivido incluso al cuestionamiento realizado desde las vanguardias clásicas de comienzos del siglo XX, perpetuándose con el desarrollo de técnicas analógicas y digitales de creación de imágenes como la fotografía, el cine, la televisión, el video o el ordenador (Mayer, 2018, p. 75). A pesar de su indiscutible éxito, la crisis sufrida por el medio pictórico a lo largo del siglo XX culminará con un cambio de paradigma en las enseñanzas artísticas tras el surgimiento del Arte Conceptual a principios de la década de los años setenta del siglo pasado. Al calificar al medio pictórico como ilusionista se desacreditaban no sus prácticas, sino el medio como estrategia para abolir la representación. El Arte conceptual señalará a su máxima expresión, el hiperrealismo como un subterfugio contra lo real al tratar de reproducir la realidad de la apariencia mediante un código basado en la fotografía (Foster, 2001, p. 145).

Pero la fotografía tampoco es ya aquel fiel testimonio de la realidad. Ese tiempo ha concluido, como señala Martín Prada (2018), “en la época de la imagen digital más que dar por supuesto en una fotografía su vinculación denotativa con el mundo siempre prevalece una presunta *irrealidad*” (p. 7). La pintura habría vuelto a ganar la batalla en el medio digital, donde puede crear desde la nada algo de apariencia completamente similar a lo que podría obtenerse mediante un registro fotográfico. La pintura digital encontraría en la tradición el lenguaje ilusionista que la industria del entretenimiento reclama.

Artistas contemporáneos como Guillermo Pérez Villalta, y con él gran parte de la Figuración Postconceptual española (De la Torre, 2012), se referirá a la pintura como el medio donde poder visualizar revelaciones absolutamente maravillosas que necesitan ser llevadas a la realidad (Pérez Villalta, 1995, p. 223), el modo de “representar lo imaginado, lo nacido de la invención, que no es real hasta que lo trae a este mundo” (Pérez Villalta, 1995, p. 223). Un asunto que interesa a los creadores de mundos de los videojuegos, y que habría provocado un inesperado resurgimiento de la pintura en el medio digital en las dos grandes tendencias que lideran el sector, la representación y la simulación (Acevedo, 2014). Especialmente significativa resultaría en el caso de la segunda, orientado a imitar lo real, pues “mientras que la representación intenta absorber la simulación interpretándola como falsa representación, la simulación envuelve todo el edificio de la representación tomándola como simulacro” (Baudrillard, 2005, p. 17-18).

Ahora bien, la explotación del efecto ilusionista de la imagen como realidad para provocar la inversión en el campo de la representación del espectador con fines políticos o económicos no es nada nuevo (Martín, 2018, p. 134). Un ejemplo ilustrativo serían los panoramas del siglo XIX, donde se exploraron las nuevas posibilidades para impresionar mediante el verismo de la pintura, su capacidad para presentar la experiencia de hechos y lugares lejanos en el espacio o el tiempo con una intención partidista (Martín, 2018, p. 136). Una experiencia que recientemente, gracias a los avances tecnológicos, habría llegado a un nuevo paradigma en la realidad virtual.

Y será en este contexto donde la producción de videojuegos se ha posicionado como uno de los negocios más rentables de la industria del entretenimiento, demostrando que el deseo de vivir en el simulacro de estos mundos se habría convertido en el ocio preferido de la sociedad del capitalismo tardío. Según el informe anual de SuperData (2018) –donde se incluyen los videojuegos y gran parte de los medios que lo rodean– el mercado global del entretenimiento interactivo obtuvo en el año 2017 unos ingresos de 96.162 millones de

euros. En España, según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2018), en 2017 facturaron 1.359 millones de euros, lo que supone más del doble que el cine, y casi seis veces más que la industria discográfica.

Cabría recordar que la responsabilidad del diseño de estos productivos mundos recae, en gran medida, en los *concept artists*. Circunstancia que ha motivado un creciente interés por su trabajo como demostrarían los numerosos lanzamientos en el sector del *art book*, publicaciones especializadas donde se recoge el trabajo de estos profesionales en el campo del videojuegos o películas de animación actuales, así como el trabajo inédito de gran número de profesionales para obras clásicas. Una nómina en la que podríamos descubrir al propio Dalí y sus trabajos para el Hollywood de los cincuenta. La visualización de imágenes mentales que proponían los surrealistas despertó el interés de directores como Disney y Hitchcock, y podríamos señalar sus trabajos para el proyecto *Destino* (Monféry, D., 2003) realizados en los años de la década de los años cuarenta como una de las grandes aportaciones de la vanguardia a la animación.

Si en el Renacimiento, “los artistas debían Ilusionar la existencia de personajes, objetos y espacios donde no había más que materia pictórica distribuida sobre un plano de dos dimensiones, superando su realidad material para sustentar la afirmación de otra realidad simulada” (Tomás, 2005, p. 203), ahora serán los *concept artists* los que afronten este reto durante la *Sky Phase* de la producción del videojuego. Esta etapa de exploración tiene como objetivo concretar las claves plásticas (Lilly, 2015, p. 22) del *worldbuilding*, proceso en el que se desarrolla el entorno imaginario provisto de historia y/o geografía propia. Unos mundos y narraciones contruidos en los videojuegos, el teatro, la literatura, la pintura o el cine, con el objetivo de permitir a los jugadores “explorarlos y experimentarlos a través de sus medios específicos” (Planells, 2013, P. 153).

El caso que nos ocupa, *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), se ha convertido desde su lanzamiento (26/10/2018) en uno de los referentes en el campo de la simulación, llegando a facturar en el cuarto trimestre del año 516 millones de dólares (SuperData, 2018). Es interesante comprobar el gran éxito del producto, pero nuestro interés se centraría en comprobar la influencia de la pintura de la Hudson River School en la concepción del mundo que se presenta en el videojuego. Más allá de una cita o un referente, sus creadores habrían aprehendido una manera particular de visualizar el mundo del salvaje Oeste Americano. Un caso que, por sus características, podríamos comparar con la recreación del Oriente realizada por Gustav Moreau en una obra donde prescindiría de todo carácter realista, exótico o etnográfico (Forest, 2006, p. 19).

A pesar de las reticencias de la empresa Rockstar Games, el colaborador de Polygon Clayton Ashley (2018) establece una clara relación entre el estilo de la pintura paisajística de Hudson River School y las perspectivas de *Red Dead Redemption 2*. En cierto sentido, como señala David Pérez (2016), pensar la pintura “como discurso en el que algo acaece y, por ello, trastorna” pondría al descubierto “no solo como la imagen, en su propia hiperrealidad, sustituye y expropia a la realidad; sino también cómo lo visible no coincide necesariamente ni con lo visto ni con lo evidente” (p. 102).



Figura 3. [Pintura], “El curso del imperio: El estado salvaje”, Cole, T., 1836, 100 x 160 cm. (Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Thomas_Cole. Sociedad Histórica de Nueva York. Dominio público de Estados Unidos).

Pero ¿Cuál sería la visión del Oeste Americano que aportó la Hudson River School? Esta fraternidad artística americana, conformada bajo la influencia del pintor inglés Thomas Cole (1801–1848) alrededor de 1850, aplicaría la teoría estética británica de *lo sublime* al paisaje estadounidense. Asher B. Durand, Frederic Church y Albert Bierstadt, entre otros, desarrollarán las claves del fundador con gran éxito hasta que, tras su muerte, y como consecuencia de la irrupción de la vanguardia francesa como referente artístico quedaría marginada hasta su recuperación a mitad del siglo pasado (Avery, 2004). Cabe destacar la monumentalidad de algunas de sus obras, y el hecho de que las explotaran comercialmente en exposiciones itinerantes donde ofrecían al espectador la posibilidad de vivir una experiencia inmersiva a través de su superficie como una forma de transmitir su visión fantástica de la grandeza del paisaje del Oeste americano (Ashley, 2018).

El vicepresidente creativo de Rockstar Games, Dan Houser, ha declarado que *Red Dead Redemption 2* ofrece una experiencia en sintonía con la naturaleza en un mundo que parece real (Goldberg, 2018). Una experiencia vivida en primera persona por el especialista Harold Goldberg (2018), y que describía como una pérdida progresiva del ego para ser poseído por un mundo vivo y real hasta llegar a fusionarse con la naturaleza y el universo. Las claves estéticas de Turner y Constable, vía Cole y los iluministas Church y Bierstadt, son la base de la representación idealizada de esta naturaleza de carácter grandiosa que logra que un producto de vanguardia, realizado con tecnología de última generación, logre despertar nuevas emociones y sentimientos. Aaron Garbut, director de arte de Rockstar North, ha descrito este trabajo como la construcción, y no la representación lineal o estática, de un lugar. La simulación de “un mundo en constante cambio gracias a la implementación de numerosos sistemas en iluminación, cámaras, clima y hora del día” (Gies, 2018) que se relacionan con las acciones del jugador. La clave de este logro se encontraría en una iluminación inspirada en la perspectiva aérea, potenciada por una novedosa tecnología con mayor poder de simulación en los gradientes de profundidad o los fenómenos atmosféricos, como la niebla y la humedad.



Figura 4. [Captura de pantalla], "Red Dead Redemption 2", Rockstar Games, 2018. (Fuente: <https://www.igdb.com/games/red-dead-redemption-2/presskit>).

CONCLUSIONES

Al analizar *Red Dead Redemption 2* podemos comprobar la capacidad de la pintura para crear conceptos a través de claves estéticas, más allá de la representación o el simulacro. La particular visión del salvaje Oeste Americano que presenta la pintura de la River Hudson School ha sido la base para la creación de una de las experiencias más sorprendentes y vanguardistas en el competitivo campo del videojuego. La pintura ilusionista ha generado a lo largo de su historia un conocimiento teórico y estético que la protegería de cualquier ataque, y asegura su vigencia y desarrollo en nuevos medios como el digital.

Actualmente, los *concept artists*, y los profesionales de la imagen digital, reclaman la enseñanza de este conocimiento en los centros de formación artística. Y, como podemos comprobar, los actuales programas de las diferentes facultades de Bellas Artes en España no están prestando, aparentemente, la atención debida a sus necesidades favoreciendo la oportunidad de negocio para másteres especializados. La demanda de profesionales que sean capaces de visualizar *imágenes de otros mundos* es creciente por parte de la industria del entretenimiento, y será cada vez mayor porque, como señalaba Debord (1999), "La cultura íntegramente convertida en mercancía debe a su vez convertirse en la mercancía estelar de la sociedad espectacular" (p. 159).

FUENTES REFERENCIALES

Acevedo, A. (05, febrero, 2014). Simulación y Representación en los videojuegos ¿Dos tendencias?. *Zehngames.com*. Recuperado de <http://www.zehngames.com/thinkpieces/simulacion-y-representacion-en-los-videojuegos-dos-tendencias>

Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2018). Anuario 2017. Anuario de la Industria del Videojuego. Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/07/AEVI_Anuario2017.pdf

Ashley, C. [Polygon.com]. (2018). How Red Dead Redemption 2's landscapes are connected to 19th century art. [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/AOXbWUEv0Ho>

Avery, K. J. (2004). The Hudson River School. En *Heilbrunn Timeline of Art History*. New York: The Metropolitan Museum of Art. Recuperado de http://www.metmuseum.org/toah/hd/hurs/hd_hurs.htm

- Baudrillard, J. (2005). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos.
- Bierstadt, A. 1868. Entre la Sierra Nevada, California. [Pintura]. Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/Albert_Bierstadt. Dominio público de Estados Unidos.
- Breton, A. (1985). *Manifiestos del surrealismo*. Barcelona: Labor.
- Cole, T. (1836). El curso del imperio: El estado salvaje [Pintura]. Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Thomas_Cole. Sociedad Histórica de Nueva York. Dominio público de Estados Unidos.
- Chion, M. (2003). *David Lynch*. Barcelona: Paidós.
- Dalí, S. (2003). *Diario de un genio*. En Dalí, S. *Obras completas. Textos autobiográficos (925-1184)*. Barcelona: Destino.
- De la Torre Oliver, F. (2012). *Figuración Postconceptual. De la Nueva Figuración madrileña a Neometafísica (1970-2010)*. Valencia: Fire Drill.
- Disney, R. E. y Bloodworth, B. (productores), Dominique Monféry (director). (2003). *Destino*. E.U.: Walt Disney Pictures.
- Debord, G. (1999). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-textos.
- Forest, M. C. (2006). El sueño de Oriente. En *Gustave Moreau. Sueños de Oriente (8-19)*. Madrid: Fundación Mapfre.
- Foster, H. (2001). *El retorno de lo real*. Barcelona: Akal.
- Goldberg, H. (15, octubre, 2018). How the West Was Digitized. The making of Rockstar Games' Red Dead Redemption 2. *New York Magazine*. Recuperado de <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html>
- Gies, A. (14, diciembre, 2018). The painted world of Red Dead Redemption 2. *Polygon.com*. Recuperado de <https://www.polygon.com/red-dead-redemption/2018/10/26/18024982/red-dead-redemption-2-art-inspiration-landscape-paintings>
- Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: La Balsa de la Medusa.
- Goodman, N. (1995). *De la mente y otras materias*. Madrid: La Balsa de la Medusa.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Heidegger, M. (1996). La época de la imagen del mundo. En Heidegger, M. *Caminos del bosque (63-78)*. Madrid: Alianza.
- Jiménez, J. (2013). El surrealismo y el sueño. En *El Surrealismo y el sueño (18-54)*. Madrid: Museo Thyssen Bormeniza.
- Lahuerta, J. J. (2013). Sobre la retroactividad surrealista. En *Surrealismo antes del surrealismo (20-55)*. Madrid Fundación Juan March.
- Lilly, E. (2015). *The Big Bad World of Concept Art for Video Games*. Culver City: CA Design Studio Press.
- Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Barcelona: Akal.
- Mayer, M. (1996). Un cambio de perspectiva. En *Máquinas de Mirar (75-100)*. Sevilla: Centro Andaluz de Arte Contemporáneo.
- Planells de la Maza, A. J. (2013). *Los videojuegos como mundos ludoficcionales. Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación*. (Tesis doctoral). Universidad Carlos III. Madrid.
- Pérez, D. (2016). Desfigurar. Pintura contra imagen. Imagen contra pintura. En De la Torre, P. & Mestre, J. (Eds.) *A través de la Pintura*. (102-117). Valencia: Firedrill.
- Pérez Villalta, G. (2011). *Las metamorfosis y otras mitologías*. Málaga: Centro de Arte Contemporáneo.
- Pérez Villalta, G. (1995). *Guillermo Pérez Villalta*. Sevilla: Junta de Andalucía.
- Rockstar Games (desarrolladora) y Garbut, A. (artista). (2018). *Red Dead Redemption 2* [videojuego]. EU.: Rockstar Games.
- Rockstar Games, 2018, Red Dead Redemption 2, [Captura de pantalla], Fuente: <https://www.igdb.com/games/red-dead-redemption-2/presskit>

Sánchez Coterón, L. (2012). *Arte y Videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense. Madrid,

Silver, J. (productor) y Wachowski, L., Wachowski, L. (directoras). (1999). *Matrix* [Cinta cinematográfica]. EU.: Warner Bros / Village Roadshow Pictures / Groucho II Film Partnership.

Superdata (2018). *Market Brief. 2018 Digital Games & Interactive Entertainment Industry Year In Review*. Recuperado de <https://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/>

Tomás, F. (2005). *Escrito, pintado*. Madrid: La balsa de la Medusa.

Wolf, M. J. P. (2012). *Building imaginary words. The theory and history of subcreation*. Nueva York: Routledge.

De la Villa Liso, Lourdes.

Profesora, UPV/EHU, Departamento de dibujo

Una vía hacia lo "real"

A way to the "real"

TIPO DE TRABAJO: comunicación.

PALABRAS CLAVE

Lo real, soporte pictórico, memoria, entorno.

KEY WORDS

The real, pictorial support, memory, environment.

RESUMEN

Este proyecto es la parte experimental de un estudio sobre la memoria entendida como dominio específico del canal sensorial de la vista. Se busca reflexionar sobre el vínculo entre dicha memoria y la consciencia visual desde un posicionamiento fenomenológico en relación a la imagen.

Para materializar esta reflexión en lenguaje visual, el planteamiento consiste en dar identidad imaginaria al entorno más íntimo, el de la mirada propia. Se entiende que "hacer imágenes" es la operación que permite tanto tomar distancia de la propia experiencia, como recuperar la identificación con dicho entorno.

La creación de la representación se explica en tres etapas. Se vinculan dos medios de temporalidad contrapuesta -la fotografía y la pintura-. La serigrafía es la técnica gráfica que se utiliza para vincular las características de imagen de ambos medios. Se discute brevemente sobre una cierta relación entre los procesos establecidos en estas etapas y las tres temporalidades de la memoria que se distinguieron en una previa reflexión teórica. Vista a la luz de dicha reflexión, se entiende esta experimentación como una forma particular que toma un acceso a lo "real", entendiendo por lo "real" aquella manifestación última de la memoria que viene a ocupar el terreno que ocupa el lenguaje hablado en la comunicación.

ABSTRACT

This project is the experimental part of a study about memory understood as a specific domain of the sensory channel of sight. The aim is to reflect on the link between this memory and visual consciousness from a phenomenological position in relation to the image.

To materialize this reflection in visual language, the approach consists in giving an imaginary identity to the most intimate environment, that of one's own gaze. It is understood that "making images" is the operation that allows both to take a distance from one's own experience and to recover identification with that environment.

The creation of the representation is explained in three stages. Two means of contrasting temporality are linked - photography and painting. Screen printing is the graphic technique used to link the image characteristics of both means. We briefly discuss a possible relationship between the processes established in these stages and the three temporalities of memory that were distinguished in a previous theoretical reflection. Seen in the light of this reflection, this experimentation is understood as a particular form that takes an access to the "real", understanding by "the real" that last manifestation of the memory that comes to occupy the domain occupied by the language spoken in the communication.

INTRODUCCIÓN

Si nos referimos al canal sensorial de la vista, decir que *vemos* el mundo a través de él resulta obvio. En cambio, no es tan evidente que lo *conozcamos*. Basta reparar en dos cosas: la primera, que habitamos un mundo de significados atribuidos a las cosas; y la segunda, que hay muchos otros procesos psíquicos, aparte del visual, teniendo lugar en paralelo en algún lugar bajo nuestro cráneo. Por ello, hablar de una memoria que surge, como dominio específico, en un ser cuyo único proceso psíquico fuese el visual, es solo una abstracción útil para especular teóricamente de lo que sucede en el cerebro en general y, en particular, en el cerebro del artista visual. A esa reflexión teórica acerca de la memoria se dedicó un anterior trabajo. Allí se definía lo "real" como el resultado o resto inevitable del problema de percepción que plantea la conciencia visual.

Sin embargo, si pasamos a la práctica del artista visual, sí podría decirse que la recién escrita abstracción se puede llevar naturalmente a término; y que, a modo de deformación profesional, puede acabar repercutiendo en la forma de habitar y de estar en el mundo. Es decir, mientras creamos representaciones visuales, mientras *hacemos* imágenes visuales, podemos actuar en cierto modo como un ser que solo poseyera el canal sensorial de la vista como modo de pensamiento y que a través de este canal tuviera que recuperar información que en otras condiciones se recibiría por el resto de los sentidos. En la medida en que el arte visual se ejerce desde tantos lugares distintos como artistas hay, la experimentación que aquí se presenta responde a un deseo de profundizar en el enfoque descrito desde una propuesta pictórica concreta. Vista a la luz de la reflexión teórica realizada anteriormente, se entiende esta experimentación como la forma particular que toma un acceso a lo "real" en esta investigación.

METODOLOGÍA

En la mencionada reflexión teórica (De la Villa, 2019), se consideraba la memoria como una reunión de temporalidades en el presente de cada acto de observación. En dicho acto se daría salida a dos necesidades contrapuestas: la de la función visual y la de la propia memoria. La función visual necesitaría un mecanismo neural (una memoria sin tiempo), y la memoria en sí misma necesitaría un espacio extenso, pluridimensional (una memoria con tiempo). El resultado del funcionamiento en simbiosis que satisfaga ambas necesidades sería el traslado de la percepción al espacio de un plano imaginario. Durante esta funcionalidad en marcha, la memoria es para el individuo la garantía de la continuidad de su conciencia, lo que le va a permitir reconocerse como siempre el mismo a través de los cambios. Resumiendo, la memoria como dominio desplegaría sus operaciones en el plano de un espacio imaginario.

El papel de ese espacio imaginario lo cumple en esta experimentación el soporte pictórico. Por lo tanto se entiende que:

- (1) el soporte pictórico es reflejo de lo que pasa en un cerebro funcional en la práctica solo por el proceso visual.
- (2) el soporte pictórico recoge el carácter heterogéneo de la memoria, es decir la memoria en su forma última, donde se reúnen tres temporalidades activas durante la función visual: memoria isomorfa, memoria autónoma, y memoria como ahora.
- (3) lo que sucede en el soporte pictórico se corresponde con la formación de lo "real".

Lo "real" es la consecuencia, el producto, o el resto inevitable de dicho despliegue de la memoria. De modo que, en definitiva, se entiende que lo "real" viene a ser la forma específica que toma una reflexión que prescinde de la palabra. Por ello, tiene que ver con una forma de comunicar diferente de la que facilita ésta, y también con aquello que va más allá de las capacidades de la representación; tiene que ver con el lenguaje "visual" mismo. Como se decía en el arriba mencionado anterior trabajo:

"Lo "real" no es una representación en sentido estricto, tal y como lo son las internas de nuestro cerebro o las externas del arte. En este sentido, lo "real" es irrepresentable. Pero en el dominio trascendente desde donde se produce es una representación, si bien lógica, sin soporte físico. Lo "real" es la representación "normal" del dominio ambivalente de la experiencia subjetiva de la realidad. Lo que trasladamos entonces al soporte pictórico como soporte físico de la imagen, como reflejo de ese dominio trascendente son las condiciones para acceder a lo "real" (De la Villa, 2019).

En el caso concreto de esta experimentación, la experiencia subjetiva de la realidad que establece dichas condiciones es la de quien escribe:

Lo que busco es dar forma imaginaria a mi entorno más inmediato en la convicción de que en este contexto de lo más cercano, es donde lo real puede cobrar vida como contraparte de su descripción. La idea de tomarlo por objeto de representación, surgió de la constatación de la influencia que como artista tenía sobre mi trabajo el paisaje propio tanto a nivel plástico como intelectual. (De la Villa, 2014)

Desde la fenomenología esto se entendería como una reducción fenomenológica al fenómeno en vistas de llegar precisamente a dicho fenómeno (Richir, 2016b, p. 26). Aquí la reducción implica al canal sensorial de la vista como único medio de acceso al mundo y, así, el

problema se simplifica. La construcción de la realidad es solo posible desde la lógica de este acceso al mundo; el mundo deviene comprensible desde esta lógica.

La existencia del entorno sin embargo presupone interacción, presupone al "otro". El fenómeno fruto de la reducción es que ese punto de vista "otro" no es alguien que tenemos enfrente nuestro con quien comunicamos por medio de la palabra, sino que es lo que vemos a través de nuestra propia mirada. Como ya se establecía en el anterior trabajo, el entorno así pensado en tanto que objeto de la percepción, asume la objetividad en el sentido de que conforma, tal y como concibe H. von Foerster dicha clase de objetos, un *contexto social atómico* que puede dar cuenta tanto de la *experiencia del observador* como de la *exterioridad del espacio común* (Foerster y Muller, 2003, p. 43). El fenómeno que transparentaría los dos sería lo "real"; lo que tendría que aparecer como consecuencia de la descripción del entorno de la mirada, sería lo "real"; lo "real" sería el paso de la rememoración, y en consecuencia, la salida de la perspectiva de la mirada.

DESARROLLO

En este caso concreto de descripción del entorno de una mirada que es personal y subjetiva, y que está formalizada desde un planteamiento pictórico, se vinculan por medio de la serigrafía las características de imagen de dos medios de temporalidad contrapuesta: la fotografía y la pintura. La creación de la representación está dividida en tres etapas.

1. Acción de inmersión en el paisaje. Fotografía

Para acotar este entorno, durante los meses de agosto a octubre de 2014 limité mis desplazamientos cotidianos al territorio que abarco a pie. Por las características del lugar en el que vivo, el paisaje en el que me sumerjo es por momentos nulamente urbano. Y en cualquier caso, donde la construcción humana está, no resta presencia a la naturaleza, sino que acaba por conducir a ella. De la documentación fotográfica que fui realizando, seleccioné y trabajé con fotomontaje digital hasta constituir la base imaginaria del proyecto. (De la Villa, 2014)

El propósito era formar una base imaginaria en el sentido de contenido mental a descifrar. R. Sixto llama *instante duración* a la temporalidad fotográfica: "en él el tiempo se tensa: en el reconocimiento del presente se funden memoria y anticipación" (Sixto, Rita, p. 343). La temporalidad de la fotografía mantendría a la mirada pasiva en el presente y activa hacia el pasado y el futuro. El lugar desde el que se dispara el dispositivo mecánico está en la conciencia. De ahí que dé forma visual a una imaginación de la mente. El disparo del dispositivo mecánico sería reflejo de un mecanismo que se activaría en nuestras cabezas, que no responde al estímulo visual, sino al reconocimiento en lo que se ve de algo que no se alcanza a comprender.

Las 71 fotografías manipuladas digitalmente a que dio lugar esta etapa, llevaban por título *Tramoyas –atmósferas*, en referencia a la doble naturaleza de la imagen; construida tanto dentro como fuera de nuestra cabeza, refiere sin embargo contenidos mentales, lo que hace que se mueva entre lo *real* y lo *imaginario*. Hasta poder ser sustituido lo uno por lo otro como en la foto, en la que la mirada se mantiene sin fin en busca de sentido, porque abre a un "otro" tiempo.

La idea es reflexionar desde esa apertura temporal que obra la fotografía. En este sentido decíamos más arriba que el entorno asume aquí la objetividad. Aparece en la esencia de lo que es como posibilidad de construcción de una realidad estable en el tiempo. En definitiva, se entiende la forma imaginaria de este paisaje no urbano como un "contexto social atómico".

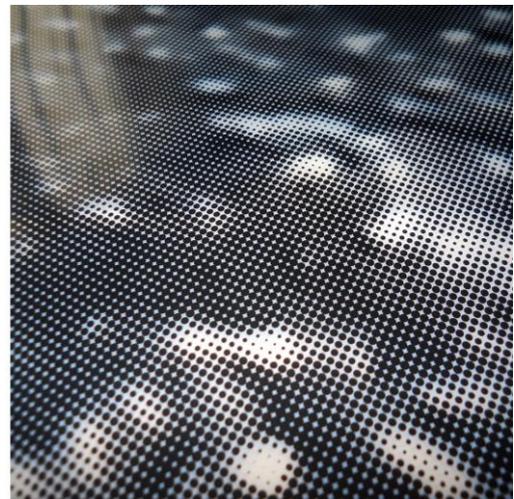
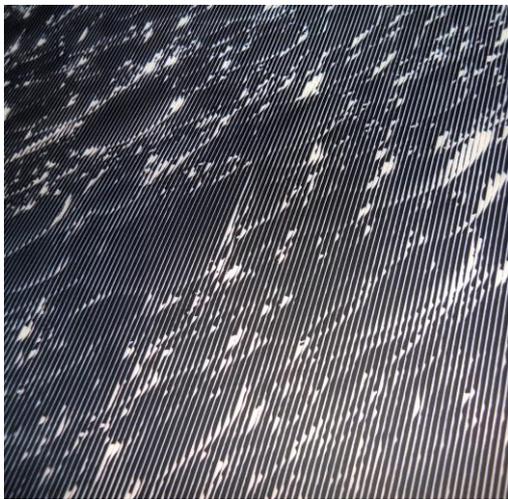


Figura 1. Siguiete página. Algunas de las imágenes resultantes de la etapa 1. Fotografía y fotomontaje digital. "Tramoyas-atmósferas"
<http://lourdesdelavilla.com/?portfolio=tramoyas-atmosferas-etapa-1-2015-2>, © 2014 Lourdes de la Villa

2. Reflexión. Serigrafía

La serigrafía como técnica gráfica, permite trasladar el imaginario del proyecto al soporte pictórico sin modificar su origen fotográfico y, al mismo tiempo, rescatar su cualidad pictórica, ya que se omite el paso de dibujar. Así, no son líneas lo que nos hace reconocer una forma, sino la luz (y la sombra). Para realizar este traslado es necesario tramar la imagen fotográfica, transformarla en una imagen de tono discontinuo. Ese paso supuso una pequeña investigación de formas, tamaños y ángulos del punto de la trama (de semitono). Se tomaron diferentes opciones para cada imagen sobre la que se quiere trabajar en el soporte pictórico. Lo que se busca es un choque entre la trama de la imagen y la trama del propio soporte pictórico, que ponga en evidencia cualidades pictóricas de la imagen que surja. Se realizaron los fotolitos de 27 imágenes.

La búsqueda de estos dos objetivos contrapuestos- mantener el carácter fotográfico de la imagen, y en el otro extremo, evidenciar su cualidad pictórica- deja fuera al trazo como gesto del cuerpo propio del medio pictórico. La serigrafía nos permite aunar ambos objetivos. De hecho, trabajamos la imagen desde el manejo de una base material propia del medio pictórico. Es la parte que tiene que ver directamente con la forma de recuperar información significativa acerca de la imagen; la parte de desarrollo técnico que influye en el control del proceso de surgimiento de la imagen, y lo dirige hacia terrenos inexplorados. Va desde la ruptura de la fibra de la tela, hasta la fabricación de una ténpera grasa, pasando por la adecuación de esta pintura para poder ser usada en la pantalla de serigrafía.



Figuras 2 Y 3. Fragmentos de los fotolitos de dos de las imágenes sobre las que se va a trabajar en el soporte pictórico. © 2014 Lourdes de la Villa
A la izquierda: Trama de semitono. Forma del punto: Línea - Ángulo: 45º - Tamaño: 15 l/p.
A la derecha: Trama de semitono. Forma del punto: Redondo - Ángulo: 45º - Tamaño: 20 l/p.

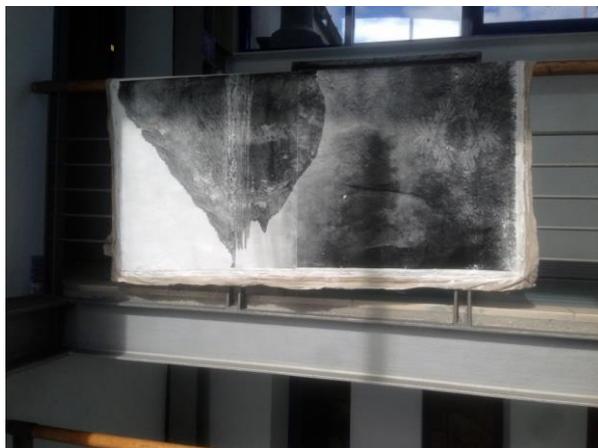


Figura 4. Estampación en proceso. Ténpera serigrafiada sobre lino. 160 x 160 cm



Figura 5. Una de las imágenes serigrafiada. Sobre ella se trabajará con pintura derramada y con una puntual recuperación del trazo. Témpera serigrafiada sobre lino. 160 x 160 cm

3. Reflexión sobre la reflexión. Pintura

La representación pictórica le da un sentido absoluto a la mirada. La mirada frente al soporte pictórico está activa solo en el presente, por lo que se representa como si lo representado estuviera allí. Es irrelevante si lo está o no; el asunto es que en la experiencia, para nuestro cerebro, lo está, ya sea que venga del fondo de la inconsciencia. Desde esta premisa, en esta experimentación se entiende este medio como una manera de traer al presente ese tiempo abierto en la foto hacia el pasado (desde la identificación con el entorno) y hacia el futuro (hacia la percepción del entorno).

Hasta aquí se ha tratado de mantener el surgimiento de la imagen pictórica en los dos polos implicados por su pertenencia al sentido de la vista: uno de origen óptico y el otro de origen propiamente pictórico. A partir de aquí la pregunta es por el papel del gesto del cuerpo en la salida del problema perceptivo planteado. La creación de la representación por etapas separadas, es lo que permite confinar a este tercer estadio un intento de respuesta.

Los resultados de una anterior investigación sugerían que en la creación de una representación con el medio pictórico no había dependencia del gesto del cuerpo. Con ello se quería decir que este gesto, por su propia naturaleza, se ve trasladado a un "otro" espacio. Un espacio que es extenso porque está abierto a una "otra" temporalidad. De forma parecida se podría describir lo que sucede con los movimientos componentes de la mirada humana; y la consecuencia es que en ningún nivel del funcionamiento de la memoria, va a ser posible insertar la libre movilidad de la mirada en la economía del procesamiento psíquico (De la Villa, Lourdes 2015). En el presente contexto, el gesto del cuerpo, es el que traduciría ese esquema rígido a través del que la mirada paradójicamente se libera. Sería el reflejo de la forma en que se restan los movimientos de la mirada en la economía de la función cerebral. Y se materializaría en el trazo, que sería la traducción en el soporte pictórico de ese último gesto del cuerpo que la mirada humana hace suyo: la traslación del cuerpo, la salida motora.

Durante la primera etapa de esta experimentación, sumergidos en el paisaje, la traslación del cuerpo era a la experiencia solo un incidente, de la misma manera que la memoria lo es a la función visual en marcha, al presente del cerebro. Esa apertura al tiempo y al espacio de la mirada es la que se busca en esta tercera etapa de trabajo, de encuentro sin intermediaciones tecnológicas con el soporte pictórico. Se busca llegar a la activación de esa alteridad, como un vacío que se abre y se llena en tiempo real. Se trata de poner a un lado la creación de la representación y a otro la interpretación de la imagen. El gesto del cuerpo, yendo a parar al soporte pictórico, tendría que ver con la interpretación de la imagen. La imagen, a pesar de estar siendo fabricada, volvería de este modo a su terreno de origen, mental, donde su soporte es el tiempo.

ELEMENTOS PARA LA DISCUSIÓN

A la luz de la reflexión teórica realizada en el referido anterior trabajo (De la Villa, 2019), se esboza brevemente una cierta relación que observamos entre las tres etapas descritas en la creación de la representación, y las tres temporalidades de la memoria que allí se analizaban. En la medida en que la tercera etapa de trabajo está por desarrollar, ésta es una discusión se mantiene abierta, y tiene como único fin identificar elementos susceptibles de análisis.

1. Memoria isomorfa

La primera etapa en la creación de la representación (*Inmersión en el paisaje*) vendría a corresponderse con la temporalidad de la memoria que se denominó *memoria isomorfa* en el sentido de que el proceso establecido y la representación fotográfica realizada materializa en rigor, utilizando las palabras de von Foerster, un *registro isomorfo al flujo temporal de los eventos* (1987)¹. Por lo tanto, se trata de una memoria con tiempo: no hay ruptura entre individuo y mundo, y sí hay indistinción entre imagen y mundo. Se acota el problema perceptivo en un corpus de 71 fotografías.

2. Memoria autónoma

La segunda etapa (*Reflexión*) se correspondería con la temporalidad que se denominó *memoria autónoma*, en el sentido de que la representación serigráfica de la imagen fotográfica tiene relación con la reducción del mundo a su cualidad sensible por proyección sobre un plano imaginario. Característica ésta que define el modo semejante de funcionamiento de cualquier sistema de visión animal. En este trabajo se ha hecho referencia a esa característica como cualidad pictórica de la imagen. Y lo que pondría en obra es la autonomía de la función con respecto a la producción de la conciencia visual.

3. Memoria como ahora

Se observa también una posible correspondencia entre la tercera etapa, que está por llevarse a cabo, y la temporalidad que se denominó *memoria como ahora*. En ese estadio de la memoria lo “real” se eleva al mismo plano que lo “imaginario”, donde la imagen no forma parte de ningún soporte físico, sino que vuelve a ser el fenómeno a través del que, como dice Schnell “nos relacionamos originariamente con el mundo” (Schnell, 2012, p. 114). El proceso y la representación pictórica tal y como se entienden en esta experimentación, darían la posibilidad de materializar esa transposición entre lo “real” y lo “imaginario” que se da en la realidad de la experiencia.

CONCLUSIONES

Durante la aprehensión el mundo por el sentido de la vista – para la conciencia visual- el soporte de la imagen es el tiempo. Si bien se trata de un tiempo externo a aquel del fluir en el que nos hallamos inmersos en un determinado contexto social e histórico. Ese tiempo recuperado de cuando aún no había distinción entre imagen y mundo, sería el *fuera de tiempo* que M. Richir llama *epojé fenomenológica hiperbólica*. El que seamos capaces de ello, representa para él

“uno de los más insondables enigmas de nuestra condición: esa manera de tomar distancia, aunque solo sea a momentos, distancia que es más que tiempo o temporalización originaria, distancia respecto del mundo, de las cosas y del tiempo mismo (...) es, sin lugar a dudas, lo que más profundamente nos diferencia de los animales” (Richir, 2016, p. 35)

Lo que más nos diferencia, y añadiríamos que, al mismo tiempo, es lo que mantiene un hilo de unión con lo que somos como animales. La toma de distancia con respecto del mundo para el ser (humano) no sería sino la conciencia de la plena identificación que un día podemos imaginar nos caracterizó en nuestra relación con el entorno.

Por eso en esta experimentación se entiende el *entorno* como el objeto de la percepción, como el modo de ahondar en la intrincada red de nuestra memoria en la que deben convivir indistintamente diferentes estadios de nuestra evolución. La percepción del *entorno* sería el evento de la conciencia en que se produciría ese *fuera de tiempo* o *recuperación de otra temporalidad* durante la que tenemos noticia de esa identificación. Identificación que significa ausencia de distinción entre imagen y mundo, en consecuencia *no mundo*. En la conciencia, por último, sería *no mundo* traído al presente, como condición del acceso al mundo. Paradójicamente por la conciencia pasa tanto la experiencia que hacemos del mundo como la construcción de su realidad.

¹ Así describe von Foerster una memoria que tuviera *tiempo*, cuando en aras de la evolución para cualquier organismo viviente capaz de percepción y de cognición, es mucho más económica una memoria *sin tiempo*. FOERSTER, H. von (1987) p. 70

Si tras esta operación imaginaria de acceso a lo "real" la realidad nos aparece transformada, es porque como observadores estamos implicados en su construcción. Esto hace que se mantenga abierta la pregunta por la intencionalidad como vía de trabajo posterior.

FUENTES REFERENCIALES

De la Villa, L. (2015). Aproximación a la figura del observador como forma específica de memoria. En *II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales: Real/virtual*. Valencia: Universitat Politècnica de València. <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1172>

De la Villa Liso, L. (2019). Correlato de la figura del observador. Estatuto del mundo en sus fundamentos imaginarios". *Aniav. Revista de investigación en artes visuales*, 4. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/aniav.2019.10093>

Foerster, H. von (1987). Tempo e memoria. En Telfner, Umberta y Ceruti, Mauro (coords.) *Sistemi che osservano*. Roma: Astrolabio. [Ed. Or.: *Observing systems*. (1982). Seaside: Intersystems Publications]

Foerster, H. von & Muller (2003). K.H.P. Action without utility. An Immodest Proposal for the Cognitive Foundations of Behaviour. *Cybernetics and human knowing*. "H. von Foerster, 1911-2002" 10 (3-4), 27-50 Copenhagen: Soren Brier.

Richir, M. (2016a). *La concepción husserliana de la epojé y su aporía*. La experiencia que somos. Metafísica, fenomenología y antropología filosófica, Ciudad de México: CEMIF

Richir, M. (2016b), *Sobre el inconsciente fenomenológico: epojé, parpadeo y reducción fenomenológicos*. La experiencia que somos. Metafísica, fenomenología y antropología filosófica, Ciudad de México: CEMIF.

Schnell, A. (2012). "Homo imaginans". Para una nueva antropología fenomenológica. *Eikasia revista de filosofía*, 46: 109-122. (Traducción de Nicolás Garrera). Oviedo: Eikasia. Recuperado de <http://www.revistadefilosofia.org/revista46.pdf>

Sixto, R. (1997). *Instante y duración. Aproximación a la temporalidad fotográfica* (tesis doctoral). UPV/EHU, Euskadi.

De Miguel Álvarez, Laura.

Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología (ESIT). Universidad Internacional de la Rioja.

Rúas Ruiz-de Infante, Jaime.

Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología (ESIT). Universidad Internacional de la Rioja.

Ríos Aguilar, Sergio.

Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología (ESIT). Universidad Internacional de la Rioja.

González Crespo, Rubén.

Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología (ESIT). Universidad Internacional de la Rioja.

El Museo Virtual ESIT como recurso para la enseñanza-aprendizaje en áreas de Diseño y Tecnología

ESIT Virtual Museum as a resource for teaching-learning in Technology and Design areas

TIPO DE TRABAJO: Comunicación Virtual

PALABRAS CLAVE

Diseño, Tecnología, Arte, Museo, Creatividad.

KEY WORDS

Design, Technology, Art, Museum, Creativity.

RESUMEN

El Museo Virtual ESIT, es producto de un Proyecto de Innovación Educativa (PIE) ocupado de promover acciones bajo la perspectiva *STEAM*, apoyándose en la metodología *Learning by doing* en áreas de ingeniería, para que la creatividad y la tecnología se complementen en la búsqueda y aplicación de una solución funcional, real y bella. Y que, además, coloca al estudiante en el centro de su experiencia formativa en la que también pueda experimentar situaciones reales a la hora de presentarse a convocatorias de concurso, oportunidades laborales altamente competitivas o convocatorias públicas o privadas que concedan financiación para el desarrollo de un proyecto determinado.

El proyecto Museo Virtual ESIT es un proyecto, a través del cual, se genera un espacio arquitectónico utilizando la herramienta Unity, que hace posible centrarse en la creación de un metamodelo de mundo virtual. En este caso se emula las distintas salas de un museo o galería de arte, donde exponer las soluciones producidas por la actividad formativa desarrolla en el área de Diseño de la Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología (ESIT) de la Universidad Internacional de la Rioja (UNIR).

ABSTRACT

The ESIT Virtual Museum is the product of an educational innovation project which offers some actions under the STEAM perspective, supporting on the "Learning by doing" methodology in engineering areas, so that creativity and technology complement each other in the search and application of functional, real and aesthetic solution. The student is placed at the center of their formative experience,

in which they can also experience real situations in terms of appearing in competitive exams, highly competitive job opportunities or public or private calls that grant financing for the development of a specific project.

The ESIT Virtual Museum is an architectural space project with the Unity tool to develop a metamodel of the virtual world. In this case, the solutions produced by the training activity are developed in the Design area of the Higher School of Engineering and Technology (ESIT) of the International University of La Rioja (UNIR) are exposed in the different rooms of a museum or an art gallery.

INTRODUCCIÓN

La Comisión Europea, en su programa marco 2014-2020, dedica más de 13 millones de euros a subvencionar iniciativas que se dediquen a aumentar el atractivo de la educación científica y de las carreras científicas e impulsar el interés de los jóvenes en *STEM*, acrónimo en inglés que aglutina cuatro materias de orden académico: *Science, Technology, Engineering* y *Mathematics*. Pero en los últimos años se ha observado un ligero matiz diferenciador entre las acciones *STEM* del inicio de implantación de este modelo y las que se desarrollan actualmente. Los expertos en la materia, creen que estos cambios se deben a la inclusión en el ámbito educativo del fomento del pensamiento creativo y el trabajo práctico más basado en actividades competenciales. Así, cuando se conjugan habilidades artístico-creativas con el modelo *STEM* se ponen en valor soluciones en las que la innovación, el desarrollo de la imaginación y el pensamiento divergente, hacen que se produzca la incorporación en este modelo de la materia *Arts*, transformando su nombre de *STEM* a *STEAM* (Muñoz, 2015).



Figura 1: Producto visual sobre el concepto *STEAM*, 2019. Elaboración propia.

Gracias a esta metodología los estudiantes pueden aprender a través de proyectos que integran la aplicación de conocimientos de diferentes materias, entre las que se encuentran las humanidades (*Arts*), trabajando en la búsqueda de una solución que conecte el aprendizaje con una experiencia de la vida real (Johanson, 2018). Los estudiantes trabajan de forma integrada frente a un determinado reto a través de la ciencia, la tecnología y/o la creatividad en la toma de decisiones transversalmente a los objetivos a alcanzar del proyecto en cuestión, del mismo modo que lo hacen en su vida cotidiana.

En este paradigma surge el PIE Museo Virtual ESIT durante el curso académico 2017-2018, desarrollado por Personal Docente Investigador (PDI) de UNIR, con la intención de ofrecer a los estudiantes del área de Diseño la posibilidad de ampliar el marco de aplicación de los conocimientos que van adquiriendo en sus formaciones (de grado y máster) hacia propuestas que estén conectadas directamente con el ámbito profesional en formato de convocatorias competitivas de difusión del propio trabajo, a través de concursos, exposiciones y/o colaboraciones con profesionales del sector como, por ejemplo, Isidro Ferrer¹.

¹ Para la última exposición realizada, inaugurada en marzo de 2019, se cuenta con la colaboración de este afamado diseñador cuyas obras más características están expuestas junto a las de los estudiantes seleccionados para la muestra.

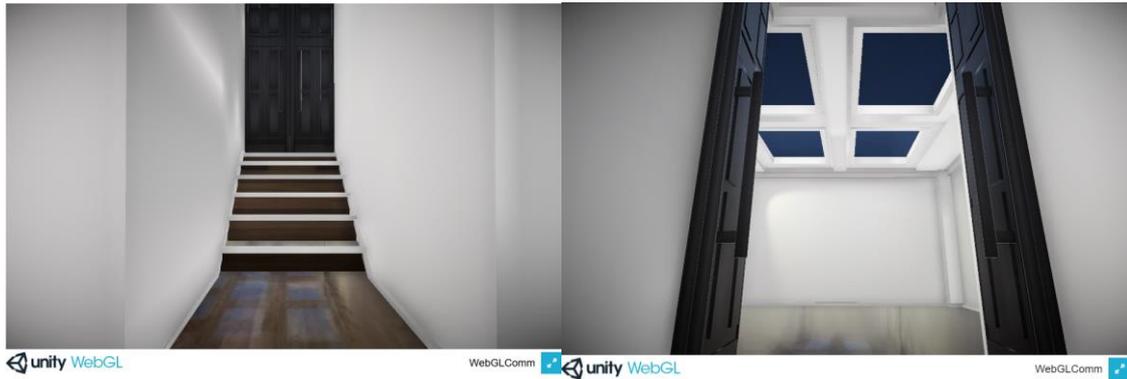


Figura 2 y 3: Capturas de pantalla del recorrido virtual para acceder al Museo Virtual ESIT, 2018. Proyecto Museo Virtual ESIT.

La construcción de experiencias memorables en la presentación de acciones *STEAM*

Aunque la “A” (*Arts*) de *STEAM* en realidad hace referencia al área de Humanidades, a lo largo de este proyecto se ha establecido también cierta relación con su traducción literal en español “Arte”, ya que parte de los docentes de Diseño que desarrollan este proyecto provienen de esa área. Existe un pulso singular que provoca que personas que provienen del ámbito de las Bellas Artes más puras (pintura, restauración, escultura, grabado) se sumerjan en el fascinante mundo del diseño pues los procesos, procedimientos y métodos de creación artística ofrecen su posible traducción para la aplicación de la tecnología en el diseño, pero, como apuntan Haro y Alonso (2015), existe un trasvase de cierta apropiación de las maneras de diseñar que es interpretado y manipulado para producir un objeto de arte. En las enseñanzas de las Bellas Artes el fin que se persigue es la producción artística, pero cada vez más, existe mayor presencia en ella de elementos del mundo del diseño. En este sentido, cabe la posibilidad de aceptar que también puede darse la lectura contraria y que en los procesos de definición y generación del diseño existan cada vez más pretextos y maneras de proceder artísticos.

Sin olvidar que el diseño posee una finalidad estética, pero, sobre todo, funcional, el abordaje de sus procedimientos de enseñanza-aprendizaje desde las artes ofrece al futuro diseñador la posibilidad de entender mejor la relación de sus productos y sus usuarios, punto en el que la interactividad toma especial relevancia. El artista y diseñador contemporáneos, poseen un especial interés en que sus mensajes estén acompañados de una experiencia estética satisfactoria, que se haga posible gracias a la simplificación y naturalización de los canales de comunicación en los que se inscriban sus mensajes, del mismo modo que le suceda a los entornos, aplicaciones o artefactos que los vehiculen. Un ejemplo de ello sería la tecnología que posibilita la experiencia de realidad virtual, permitiendo que el usuario se mueva cada vez con más libertad sin que los cables o el volumen de los útiles que la permiten le recuerden permanentemente que lo que tiene delante no es real.

El Museo Virtual ESIT aparece ante el espectador como un espacio de realidad virtual. Para que sea posible, se utilizan diversas tecnologías de computación para crear un mundo tridimensional ficticio que pueda ser explorado y manipulado por un usuario, proporcionando la sensación de estar en dicho mundo (Strickland, 2018). Una importante cualidad de los principales tipos de entornos virtuales es su accesibilidad en cualquier momento y desde cualquier dispositivo de computación, de escritorio/portátil o móvil. Pero, si además tenemos presente la posibilidad de hacer más real si cabe la experiencia de inmersión en estos espacios interactivos a la hora, por ejemplo, de vincular el entorno exterior del espacio a las horas del día, tendremos una experiencia memorable que afiance esa sensación de “real” para sus visitantes.



Figura 4 y 5: El lucernario del techo del Museo Virtual ESIT, ofrece una visión del cielo exterior que cambia del día a la noche según a la hora a la que se acceda (en horario GMT+1), 2018. Proyecto Museo Virtual ESIT.

METODOLOGÍA

El arte de mostrar el diseño: El *Learning by Doing* en *STEAM*

La Bauhaus (1919-1933) instauró por primera vez los fundamentos académicos, normativas, etc. del diseño. En aquel momento se trataba de formular una reforma de las enseñanzas de las artes y oficios con objeto de mejorar el nivel de los talleres de muebles y artesanía, que estaban siendo amenazados por la industrialización. Lo que pretendía su programa era potenciar la creatividad de los estudiantes y favoreciendo así el descubrimiento y la evaluación de los medios de expresión individuales. Así, los principales ejes de la enseñanza que allí se desarrollaba ennobleció la relación de empatía del alumno con el mundo. Casi un siglo después de la fundación de esta Escuela, que sería la primera de diseño del S. XX convirtiéndose en el referente internacional más importante de su campo, y sin perder el espíritu de los grandes maestros de entonces, la integración del Arte en áreas de Ingeniería y Tecnología es una realidad para la adquisición de las competencias propias de las diversas formaciones en las que esta sinergia se produce.

En formaciones de diseño en niveles superiores, tanto la visita a exposiciones de artistas y museos, como la exposición de la obra del alumnado es una parte fundamental de la formación de los mismos. La educación de la mirada es fundamental, hay que aprender a ver y hay que aprender a mostrarse. En este paradigma la cultura visual es fundamental para el diseñador que deberá formarse tanto a través de libros, como de Internet que hoy en día supone un recurso prácticamente ilimitado y en constante renovación para todos los diseñadores que quieren aprender del trabajo de otros. También existen múltiples comunidades digitales en las que poder ver y mostrar diseños por lo que, hoy más que nunca, no se concibe la creación de ningún proyecto de diseño sin hacer antes una prospección profunda de referencias y recursos útiles para plantear cualquier propuesta.

En este punto, la importancia de los procesos es fundamental en cualquier proyecto de diseño, lo interesante no está sólo en el resultado final, pues sin duda alguna también lo está en el camino que el alumnado debe recorrer hasta llegar a crear esas creaciones finales que, de alguna forma, les representan. Después de tanto trabajo y esfuerzo ante un proyecto personal también debemos pensar en otra dimensión, la de exponer, no sólo sus trabajos, sino exponerse personalmente.

Exhibirse, mostrarse, abrirse a los demás, supone en cierta forma también un riesgo, pues conlleva inevitablemente quedar expuesto ante la crítica, aunque si antes hemos pasado por la autocrítica, los estudiantes estarán más familiarizados con el ejercicio de mostrar, y defender si llega el caso, lo que saben y pueden llegar a hacer. En este sentido, uno de los objetivos de *STEAM* es fomentar “el impulso de la integración del *Arte+Diseño* en la educación y formación técnica superior en un enfoque de aprendizaje a lo largo de la vida” (Amor, 2018).

En el futuro profesional del estudiante esto supondrá la esencia de su trabajo, ya que todo lo que realicen deberá dar una respuesta a un requerimiento y, por el camino, la formulación de opiniones del resto de personas implicadas sobre lo que está haciendo, será constante. Colocar al estudiante en supuestos reales como los que acontecen en este proyecto, no solo encaja con el paradigma formativo que presenta *STEAM* sino que también lo hace con la **metodología** pedagógica *Learning by Doing* (Ferández, Nuviala, Pérez, Grao y González, 2012) que adaptamos en este proyecto para que los estudiantes desarrollen sus habilidades en un contexto real haciendo hincapié en lo necesario que es contar con un ambiente controlado y simulado para poder trabajar en proyectos que sitúan a los estudiantes en el centro de su proceso de enseñanza-aprendizaje, basado en la adquisición de competencias, habilidades, capacidades y destrezas para demostrarse a sí mismos que son capaces de hacer.

En la formación tradicional, el rol del profesor se centraba en la enseñanza-emisión– transmisión de conocimientos, mientras que el rol del estudiante se centraba en la recepción y asimilación de conocimientos. Sin embargo, en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) y por la introducción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC), el profesor pasa a ser orientador y dinamizador del proceso de aprendizaje de los estudiantes, es decir, el profesor ha de proporcionar al estudiante los criterios necesarios para saber buscar, encontrar y seleccionar la información que necesita para convertirla en conocimiento. (Ferández, Nuviala, Pérez, Grao y González, 2012, p. 160)

Hoy en día, todos los estudiantes han de adquirir competencias digitales, humanísticas y sociales para ser parte de la sociedad del conocimiento y la información de cara a dar respuesta a las demandas del tejido productivo y social. Esto se hace posible cuando los docentes de diversas disciplinas dentro de sus formaciones trabajan en equipo, con la funcionalidad integrada que un proyecto de estas características requiere. Así, llegamos a un escenario en el que un PDI multidisciplinar (artistas, diseñadores e ingenieros) se complementa trabajando en equipo, posibilitando que la enseñanza y el aprendizaje a través de modelos *STEAM* y la divulgación de resultados de la actividad formativa de los estudiantes fruto de estos procesos, sean presentados desde una perspectiva contemporánea y coherente con el modelo de la universidad en la que se inscribe, cuyo lema es “La Universidad en Internet”. El Museo Virtual ESIT desde la perspectiva *STEAM* en enseñanza universitaria, supone el marco idóneo para perseguir los siguientes **objetivos** de forma simultánea:

1. Acercar a los estudiantes al mundo profesional, en el que poner a prueba sus habilidades a la hora de presentarse a una convocatoria pública o concurso de cualquier entidad.
2. Hacer posible en este proyecto la colaboración del PDI del área de diseño encargado de desarrollarlo, con ingenieros informáticos e ingenieros de espacios interactivos para su materialización y mantenimiento técnico, en el aprendizaje y reciclaje permanente que todo docente universitario necesita.

DESARROLLO

El PIE Museo Virtual ESIT comienza a materializarse a partir de una serie de bocetos en cuanto a la distribución del espacio y los puntos de luz necesarios.

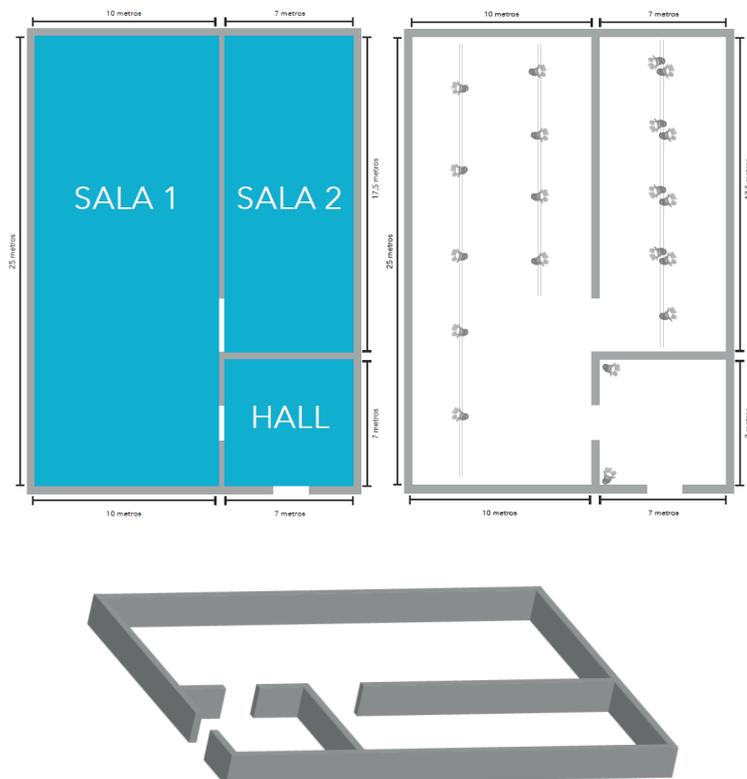


Figura 6, 7 y 8: Bocetos digitales del diseño de los espacios del Museo Virtual ESIT, 2018. Proyecto Museo Virtual ESIT.

Seguidamente, sobre el modelado, se valoran los acabados a aplicar en el prototipo para obtener un espacio limpio, amplio y elegante, que recuerde a la imagen mental que el visitante puede tener de un Museo.



Figura 9, 10 y 11: Detalle de acabados de los espacios del Museo Virtual ESIT, 2018. Proyecto Museo Virtual ESIT.

Modelado el espacio y valorada la interacción en él, se sucede el lanzamiento de diversas convocatorias abiertas a todos los estudiantes del área de diseño de ESIT.

Estas convocatorias son presentadas a través de unas bases (como en cualquier actividad de difusión similar) que, genéricamente, poseen el siguiente contenido que se adapta según la especificidad de cada exposición:

- Disciplina: Todas las comprendidas en el Área de Diseño de ESIT.
- Temática: Para cada caso se establece una temática que es presentada de forma clara a los estudiantes para que puedan establecer sus soluciones. Por ejemplo, en la exposición que se realizó en colaboración con Isidro Ferrer, los estudiantes tenían que realizar una imagen sin texto (fotografía, ilustración, composición digital) a partir de la frase “La transformación digital la hacen personas creativas” (frase que tenía que servirles para inspirarse pero que no debía aparecer en la imagen).
- Premios: se especifica su naturaleza en las bases.
- Criterios de selección: aspectos a tener en cuenta para la valoración de las obras.
- Especificaciones técnicas de la solución requerida: Se aporta las dimensiones que debe tener la solución, el formato y la calidad mínima.
- Envío y documentación a entregar: Se solicitan los datos personales del participante y un permiso de cesión de derechos de difusión de obra debidamente cumplimentado y firmado, para el cual se les facilita un modelo.
- Fechas importantes: Se establece el calendario que los participantes deben tener en cuenta para las sesiones informativas, fecha límite de recepción de obras, fecha de inauguración y fallo del jurado.

Recibidas las obras y teniendo como referencia los criterios de selección que aparecían en las bases, la comisión que gestiona el Museo valora qué obras van a ser finalmente expuestas y, de ellas, cuáles serán las ganadoras de los premios establecidos en cada convocatoria. La comisión a la que se hace referencia, está formada por los docentes de ESIT que gestionan el proyecto, el director de la Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología y, de haberse contemplado en las bases alguna colaboración con empresa o profesional del sector del diseño, ese agente también será parte de la comisión para la selección de las obras y veredicto final para el reparto de los premios.

El siguiente paso es repartir las obras en las salas de exposiciones. Para ello se toman en cuenta cuestiones relacionadas con las dimensiones, el contenido (sobre todo en cuanto al color y el mensaje) y la calidad técnica del arte final. Pero antes se realiza un fotomontaje por cada exposición planificada, para facilitar la colocación final de las obras con el gestor.



Figura 12, 13 y 14: Fotomontajes de las obras seleccionadas en los espacios del Museo Virtual ESIT, 2019. Proyecto Museo Virtual ESIT.

Una vez hecho el reparto, se colocan las obras con el gestor de contenidos de Unity (que es la herramienta elegida para el modelado del espacio), y las cartelas y paneles pertinentes. En ese momento, el espacio está listo para abrirse al público.



Figura 15 y 16: captura de la exposición del Museo Virtual ESIT, 2018. Proyecto Museo Virtual ESIT.



Figura 17, 18 y 19: Capturas de pantalla del espacio expositivo del Museo Virtual ESIT, 2018. Proyecto Museo Virtual ESIT.

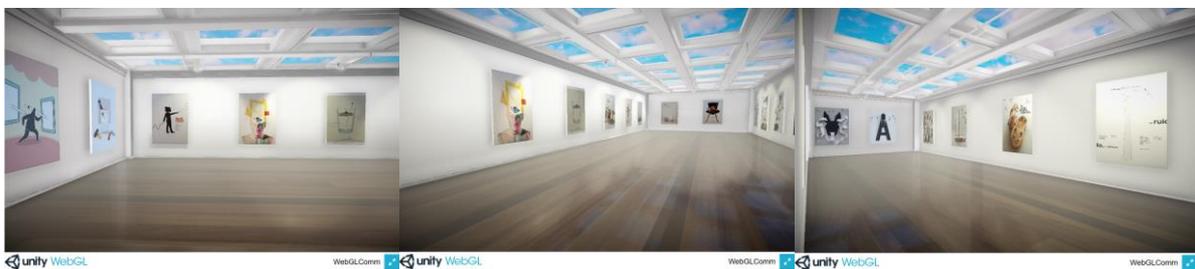


Figura 20, 21 y 22: Capturas de pantalla del espacio expositivo del Museo Virtual ESIT, 2019. Proyecto Museo Virtual ESIT.

CONCLUSIONES

Un proyecto como el presentado en este artículo, que continua vivo y proyectando su tercera exposición, favorece que los estudiantes de áreas creativas se acerquen a posibles escenarios que podrán encontrarse en su futuro profesional, en los que tendrán que poner a prueba sus habilidades a la hora de presentar lo que son capaces de hacer frente a un requerimiento determinado. Pero también son proyectos que posibilitan el trabajo en equipo de docentes provenientes de áreas de diseño con ingenieros informáticos y de espacios interactivos en su desarrollo y mantenimiento.

Consideramos altamente positivo el hecho de que estos proyectos se produzcan en un momento en el que la universidad y la forma en la que los alumnos acceden al conocimiento, donde el docente se convierte a veces en cliente, otras veces en director de arte o en comisario, los estudiantes han de ser capaces de aprender a través de sus propias acciones, entre otras, han de conectarse con otros profesionales y aprender haciendo y mostrando.

El reto que la comunidad educativa tiene delante es el de trabajar juntos favoreciendo el florecimiento del conocimiento en todas direcciones. Los docentes ya no pueden ser meros transmisores de su saber, deben estar preparados para los retos que plantea la

nueva sociedad del conocimiento en la que el acceso a la información *every moment, every where* (cualquier momento, cualquier lugar) es un hecho cotidiano que los desplaza de la posición en la que desde el aprendizaje tradicional se les había colocado.

El desarrollo de proyectos conjuntos, trabajando desde distintos puntos de vista que enriquezcan el trabajo global, provoca que el PDI actúe desde esa bidimensionalidad de docentes investigadores para/con sus estudiantes en la materialización de un proyecto que ocupa y motiva a ambos. Los estudiantes, han de ser capaces de no atender a sus prejuicios o inseguridades a la hora materializar lo que son capaces de hacer. Y, en el mismo sentido, los docentes de áreas de diseño deben seguir trabajando para acercar a sus estudiantes la realidad que se van a encontrar cuando se sumerjan en el ámbito profesional. Para este reto, el marco que propicia el desarrollo de propuestas bajo la denominación *STEAM* en formación universitaria en áreas de Ingeniería y Tecnología, suponen ser idóneo en la construcción de proyectos estimulantes y productivos para la comunidad educativa en su conjunto.

FUENTES REFERENCIALES

Amor Braco, E. (2018). De *STEM* a *STEAM*: mucho más que la interacción del arte y la ciencia. En *Educaweb*. Recuperado de <https://www.educaweb.com/noticia/2018/04/04/stem-steam-mucho-mas-interaccion-arte-ciencia-16384/>

Annetta, L.A., Folta, E., and Klesath, M. (2010). *V-Learning: Distance Education in the 21st Century through 3D Virtual Learning Environments*. Ed. Springer

Fernández, A., Nuviala, A., Pérez, R., Grao, A. González, J.J. (2012). Estudio Comparativo entre una metodología de aprendizaje tradicional respecto a una metodología de aprendizaje basada en el 'Learning by doing' para la consecución de competencias específicas. *Revista UPO INNOVA*, 1, 159-169. Universidad Pablo de Olavide. Sevilla. Recuperado de <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/1762>

Haro González, S. y Alonso Calero, J.M. (2015). Estrategias docentes en la interacción Arte / Diseño en la enseñanza superior de las Bellas Artes. *Actas de Diseño*, 19, 202-207. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/541_libro.pdf

HORIZON 2020 WORK PROGRAMME 2014 – 2015 16. *Science with and for Society Revised. (European Commission Decision C (2015) 2453 of 17 April 2015)*, p. 6. Recuperado de <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/opportunities/projects-results;programCode=H2020>

Johanes, C. (2018). *¿Qué es? (STEAM). Recurso interactivo de la Fundación Bancaria "la Caixa"*. El taller interactivo S.L. Recuperado de https://www.educaixa.com/microsites/steam/steam_es/recursos_aux/

Manesh, H. y Schaefer, D. (2010). Virtual Learning Environments for Manufacturing. <https://doi.org/10.4018/978-1-61520-619-3.ch006>

Muñoz, J. (2015). *STEM, STEAM... Pero ¿qué es?* Recuperado de <http://odite.ciberrespiral.org/comunidad/ODITE/recurso/stem-steam-pero-eso-que-es/58713dbd-414c-40eb-9643-5dee56f191d3>

Stricland, J. (2018). *How Virtual Reality Works*. Recuperado de <https://electronics.howstuffworks.com/gadgets/other-gadgets/virtual-reality.htm>

dos Santos Junior, Antonio José.

Alumno del Máster en Artes Visuales, Becario CAPES. Universidad Federal de Santa María (UFSM – Brasil).

Correa, Helga.

Profesora Doctora, Departamento de Artes Visuales - Universidad Federal de Santa María (UFSM – Brasil).

Memorias compartidas: desarrollo de la imagen

Shared memories: development of the image

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Reconstrucción de memorias, Pictórica, Proceso colaborativo, Imagen.

KEY WORDS

Reconstruction of memories, Pictorial, Collaborative process, Image.

RESUMEN

Esta investigación, aún en marcha, tiene como objetivo la realización de una serie de diez pinturas, cuya poética destaca la reconstrucción de memorias personales. El trabajo fue formulado colaborativamente, partiendo de relatos sobre objetos particulares de personas, familiares o amigos afectivamente significativos, que estuvieron ligadas al artista en distintos períodos y lugares. Las descripciones de estos individuos sobre sus memorias de estos objetos amplían y resignifican el sentido de la palabra familiar cuando se aplica a los propios objetos. Las experimentaciones pictóricas fueron producidas partiendo sólo de relatos subjetivos enviados al artista vía e-mail o redes sociales. Este procedimiento hizo posible la materialización de la imagen desde su recreación. Para la exposición de los trabajos se utilizó un monóculo de madera, que propicia la mediación de estas experimentaciones pictóricas, estableciendo un distanciamiento entre la pintura realizada y el espectador, desencadenando una fundamental distancia entre el tiempo vivido y el tiempo presente, ahora resignificado, así como discusiones sobre el tiempo, cuando la distancia y la proximidad se han confundido. La participación colaborativa en esta acción poética ha potenciado la investigación y la reflexión sobre la creación de nuevas imágenes en la contemporaneidad.

ABSTRACT

This research that still in progress, aims to carry out a series of ten paintings, whose poetics highlights the reconstruction of personal memories. The work was formulated collaboratively, starting from stories about peoples, relatives or emotionally significant friends personal objects, who were linked to the artist in different periods and places. The descriptions of these individuals about their memories of these objects broaden and resignify the meaning of the familiar word when applied to the objects. The pictorial experiments were produced based only on subjective stories sent to the artist via e-mail or social networks. This procedure made possible the materialization of the image from its recreation. For the exhibition of the works, a wooden monocle was used, which facilitates the mediation of these pictorial experiments, establishing a distance between the realized painting and the spectator, unchaining a fundamental distance between the lived time and the present time, now resignified, as well as discussions about time, when distance and proximity have been confused. Collaborative participation in this poetic action has fostered research and reflection on the creation of new images in the contemporaneity.

[...] sólo el arte es posible, porque es siempre la presencia de una ausencia, porque es su misión mostrar lo invisible, por medio de la fuerza organizada de las palabras y de las imágenes, juntas o separadas, el arte es el único modo de hacer sensible a lo inhumano. (Rancière, 2018:46).

INTRODUCCIÓN

Este artículo presento aspectos de la investigación “Memorias compartidas: desarrollo de la imagen”, todavía en marcha, que desarrollo en el Máster en Artes Visuales de la Universidad Federal de Santa María (Brasil). A partir de un trabajo colaborativo en las Artes Visuales, trato de reflexionar acerca de las relaciones entre memoria, objetos afectivos, resignificación en la pintura hoy.

Ante todo, es imprescindible relatar el proceso ocurrido anteriormente a este texto, señalando puntualmente lo que me motivó como artista e investigador hasta llegar al direccionamiento de la investigación que actualmente desarrollo. El período entre 2012-2017, fue permeado por experiencias en los medios gráficos y pictóricos oriundos de investigaciones que estaban relacionadas a memorias personales. A lo largo de ese tiempo he establecido relaciones entre esas memorias que eran resultantes de la imaginación y de referenciales fotográficos personales, los cuales vinieron a materializarse a través de pinturas, grabados y libros de artista. En estas formulaciones se destacaba sobre todo aquello que considero íntimo, relacionando a ese concepto las personas, objetos y lugares.

Se trataba de transitar en una narrativa personal, para reconstruir algunas memorias que rescaté de cuando niño en la casa de mis abuelos. De ese período de niñez me recuerdo manipulando a los guardados personales familiares donde había muchas fotografías y junto a ellas la presencia del monóculo (Ilustración 1). Este pequeño objeto me encantaba, lo encontraba como algo fascinante, me acuerdo de la experiencia de poder ver algo en el interior de aquel objeto, una imagen más allá de aquella pequeña lente, y ese recuerdo fue sin duda el punto inicial que ha generado la profundización de esta nueva investigación.



Ilustración 1. Monóculos antiguos. En <<https://bit.ly/2EhquqO>>.

A partir de este pequeño objeto, el monóculo, pasé a resignificar la palabra familiar, ampliando la investigación e involucrando la relación íntima de otras personas a sus objetos afectivos. Esa resignificación procedió de estudios realizados sobre memoria con Peter Burke y prácticas colaborativas en el arte contemporáneo con Sophie Calle y Cildo Meireles. Las lecturas que abordan sobre procesos de creación, las clases, los encuentros de orientación o visitas en exposiciones, todo añadió para la formación del pensamiento que ahora desarrollo acerca de esta investigación. Que es el alma de las cosas.

En latín hay la expresión: *animan rerum*, que significa el "alma de las cosas", percibo un poco de esa característica afectiva y de cierto modo espiritual que algunos objetos poseen, es decir, cuando se hace la referencia a un objeto de afecto, a un objeto a lo cual hemos atribuido especial significado. Recordamos con tanto cariño a determinados objetos, y que a los ojos de otros parecen sencillamente objetos inertes. Esto se asemeja al ciclo de la vida que es el crecer, desapegar - deshacerse de cosas menores, a veces hasta olvidadas. Sin embargo, corresponde también al tener, poseer objetos, pero que por veces están cargados en lo más íntimo de recuerdos, de pequeñas acciones, gestos, personas, rinconcitos.

A esa memoria afectiva asociada a objetos personales, he asociado la propuesta poética que vengo desarrollando y que me ha permitido transitar en el tiempo a partir de relatos subjetivos, colaboraciones, de personas que marcaron momentos significativos en mi propia trayectoria de vida, y que demarcan tres instancias:

1. Personas: que pasaron / pasan por mi vida;
2. Objetos: que me remiten los más variados recuerdos;
3. Lugares: que activan en mi memoria algún sentimiento familiar o de acogida.

Para eso la investigación está siendo formulada colaborativamente, partiendo de relatos sobre objetos particulares de familiares, o amigos o personas afectivamente significativas, que estuvieron presentes en mi vida en diferentes períodos y lugares. Para ello, he

utilizado emails, redes sociales, paradójicamente los medios tecnológicos donde la comunicación se establece rompiendo barreras del tiempo y espacio, y que se mostraron rápidos y eficientes.

A partir de esos relatos escritos, empiezo la materialización de la imagen de los objetos, a partir de su recreación en la superficie tramada del lienzo, o sea, a través de la pintura. Eso permite que yo utilice el proceso pictórico como medio y al mismo tiempo como lugar de investigación, ya que a lo largo de este proceso vengo descubriendo nuevas vías, nuevos medios, nuevas motivaciones que desconocía hasta entonces.

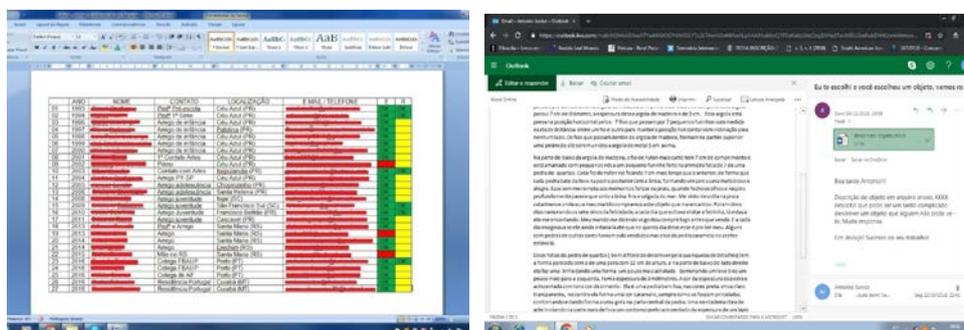
Una de ellas es el uso del monóculo, incorporado como objeto físico de la investigación. Lo que le ha convertido vital importancia para el trabajo ya que me ha permitido establecer la distancia entre el pasado y el presente, así como propiciado reflexiones acerca del tiempo, cuando distancia y proximidad se mezclan.

METODOLOGÍA

Desde que me concienció sobre lo que vendría a ser abordado en esta investigación, debido al hecho de que es una investigación pautada en el proceso, ante acciones que suceden en el cotidiano, la única certeza que tuve era que el trabajo ya se había iniciado, era así como estar en un sitio familiar, pero teniendo una mirada atenta a lo desconocido.

Por lo tanto, para desarrollar esa investigación me apoyo en el enfoque poético según lo cual las acciones de ir y venir en el proceso de creación relacionan se con el pensar, es decir, los esbozos, proyectos y lecturas inter actúan mutuamente en ese abordaje. Desde el proyecto inicial hasta ahora la investigación fue subsidiada por esa metodología, lo que ha posibilitado un orden de ideas en la medida en que el proceso se va desarrollando y el trabajo va suscitando diferentes modos de continuidad a lo que está siendo investigado.

Así es de gran importancia mencionar el pintor y filósofo René Passeron, que haciendo uso del concepto inicial de Valéry (1937) aplicado a la poesía; lo extendió a todas las demás artes. Y al tratarse específicamente de las experiencias poéticas en pintura, las contribuciones de Passeron¹ (2004) posibilitan esa libertad en el modo de pensar del artista que, partiendo de la sensibilidad es conducido por la poética. Por lo tanto, "[...] es el pensamiento posible de la creación [...]" (p. 10). Para la concreción de una experimentación pictórica, el hacer es necesario para entonces haber la reflexión sobre el proceso de ejecución. Luego lo que lleva al artista a comprender su producción está constantemente articulado a las acciones del hacer y pensar.



Ilustraciones 2 y 3. Lista de invitados para la propuesta y E-mail con la respuesta de un invitado. Fotos del autor.

Y para potenciar esa poética busco otro tiempo, otras memorias, pero tratando de establecer conexiones con vínculos afectivos que estuvieron o están directamente ligados, al pasado y al presente. Sea como artista o investigador, grande parte de mi construcción como persona y profesional está formada por una red de personas, de diferentes tiempos y locales. Del mismo modo como tengo un afecto particular por cada uno de los sujetos elegidos a colaborar con la investigación, imagino que cada uno de ellos tiene algún vínculo afectivo a un objeto personal que tenga o haya tenido a lo largo de la vida. Así pues, he tomado como parámetro para ese trabajo referencias "objectuales" asociadas a personas, eventos, relaciones, en última instancia, memorias que de forma particular han influido en la constitución de este recorrido personal que se refleja en la investigación poética.

DESARROLLO

¹ PASSERON, René. A poética em questão. In: Revista Porto Arte. Porto Alegre, v. 13, n. 21, 2004.

Esta opción se justifica en gran parte por la ampliación del espectro de las memorias, de lo que fue significativo e impregnó esa trayectoria, en pleno movimiento. Entre tantos aspectos importantes, he empezado por definir una relación de los nombres de personas que tuvieron / tienen alguna relación cercana, quienes todavía siguen activos en mi memoria, especialmente cuando reflexionamos acerca de lo paso de los años. En esa relación he enumerado a sujetos como: la primera profesora de la educación infantil, el mejor amigo de infancia, la persona que me acercó a un primer contacto con las artes, etc. Y he establecido contacto inicial con cada una de ellas. Los contactos fueron realizados por e-mail, teléfono e incluso personalmente, dado que los sujetos viven en diferentes localidades de Brasil y del exterior. En este proceso de aproximación ha pasado también otro tipo de contacto que actualmente no es muy utilizado, que es el envío de cartas, medio de comunicación muy usado hace décadas atrás.

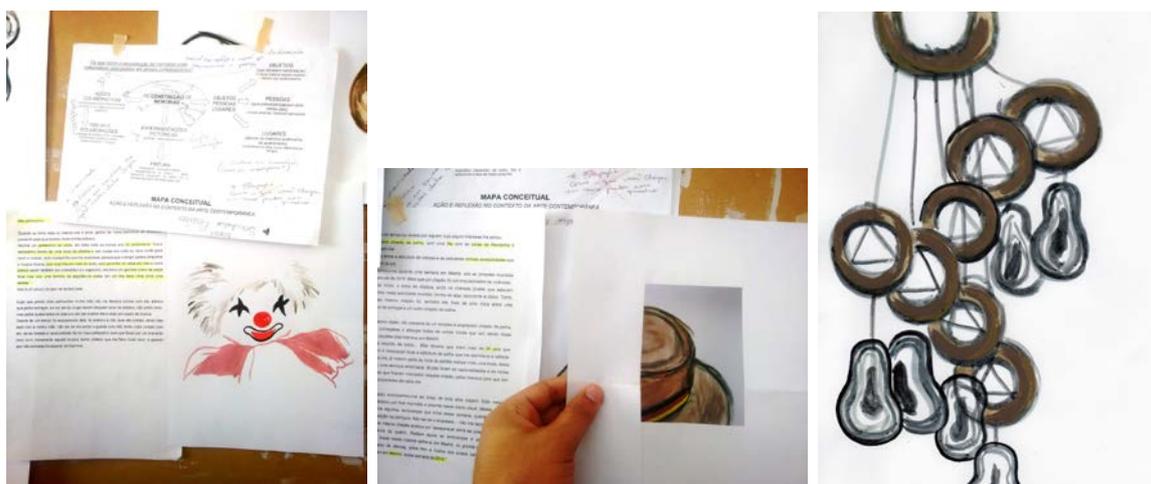
Sin embargo, la interfaz más directa y rápida fue a través del uso de ordenadores y teléfonos móviles, lo que propició además un acercamiento del investigador a los sujetos colaboradores, ya que ha permitido reflejar algo sobre cómo vivo, cómo me relaciono y cómo me comunico, parte del cotidiano contemporáneo en lo que vivimos. A partir del contacto inicial, he lanzado a cada una de esas 27 personas un cuestionamiento/invitación "¿Yo te elegí y tú eliges un objeto, vamos a reconstruir memorias?".

He solicitado que cada una de ellas describiera con bastante minucia algún objeto perteneciente a sus "memorias afectivas". He mencionado que el texto, debería contener algún significado, vivencia, historia, cuestiones afectivas relativas al objeto mencionado, o incluso el despertar de alguna memoria. Sugerí algunas preguntas para facilitar la construcción de los relatos, así estaría repleto de características físicas, como: color, tamaño, forma y detalles.

A lo largo de ese proceso, constituido inicialmente por veinte y siete (27) personas, he obtenido respuestas a la invitación colaborativa de apenas diez (10) sujetos. De acuerdo con la metodología poiética, eso hace que yo proceda a una reorganización de ideas en el proceso, lo que significa hasta el momento, que tendré de dirigir mi mirada solamente a los relatos recibidos, descartando la posibilidad de realizar una clasificación de los textos enviados.

DISCURSIVO

En el proceso de realización de las pinturas, comienzo con la lectura de cada relato, subrayando todas las palabras que considero relevantes en el texto, para entonces formar una imagen y constituir bocetos. Constato que los relatos poseen descripciones muy variadas, desde colores y formas distintas hasta complejas relaciones contextuales, en el cerebro busco imágenes y colores a partir de lo que ya está construido en la propia memoria. Los primeros experimentos se realizan en tinta gouache, también he insertado una ventana de papel en la búsqueda de distintos encuadramientos parciales de los objetos, lo que puede proporcionar una nueva interpretación de la imagen para el público.



Ilustraciones 4, 5 y 6. Proceso de elaboración del proyecto a partir de los relatos. Fotos de los autores.

Al realizar esos proyectos, siento la necesidad de repetir y estudiar varias veces la misma imagen dirigiendo ese estímulo hasta casi el agotamiento. Cuando es provocada la sensación de que algún boceto se aproxima al relato recibido, empiezo la pintura al óleo sobre el lienzo. Ese proceso no es necesariamente fijo, pero de modo involuntario percibo el desarrollo de esa dinámica creadora.

CONCLUSIONES

Esa investigación sigue en construcción y tiene fomentado discusiones acerca de la materialización de la imagen mediada a través de colaboraciones escritas, lo que cruza memorias, contextos y tiempos - de los sujetos y de lo investigador.

Al realizar las pinturas de los objetos, a partir de las descripciones que recibí de algunos sujetos que muy pronto colaboraron, he percibido la inserción de cuestiones culturales que ciertos objetos poseen, cultura que esa que cambia de un lugar a otro, y que puede comunicar algo, tal como Burke² (2017) dice "[...] una ventaja particular del testimonio de imágenes es la de que ellas comunican rápida y claramente los detalles de un proceso complejo que un texto tardaría mucho más tiempo para describir, y de forma más vaga [...]" (p. 125).

Cuando empiezo a aprehender elementos contenidos en el texto proporcionado por los colaboradores, percibo lo cuánto la imagen generada esta indirectamente asociada a la cultura en la cual el objeto estaba inserto, porque los detalles de los objetos hacen que se establezca cierto tipo de asociación dando les ese recuerdo cultural, propuesto por Burke. En este sentido, se construyen nuevas relaciones, motivaciones desconocidas hasta entonces. Como fue el descubrimiento del cuia de mate.

Esta investigación sigue en marcha y su desarrollo está pendiente de los relatos que van llegando. Simultáneamente a ejecución de las pinturas, son confeccionados algunos monóculos en grande escala, objetos que ayudarán a constituir el relato y la ambientación expositiva con vistas a las reflexiones en torno a la reconstrucción de las propias memorias, las ajenas y la inserción de cuestiones acerca de esos objetos.

El proceso que se está constituyendo forma parte de mi formación como artista / investigador. En este sentido, se trata de una pequeña parte de lo que viene siendo desarrollado y ponderado por reflexiones, lo que ciertamente será ampliado tanto en lo que se refiere a los aspectos del lenguaje pictórico en la contemporaneidad, aliada a diversos modos expositivos, en cuanto a lo que se refiere a los nuevos medios de construcción y reconstrucción de imágenes. Tales experimentaciones y colaboraciones proporcionan un acceso democrático para la elaboración del proceso creativo, haciendo que se cree un banco de imágenes, no sólo de la narrativa aislada del autor, sino apuntando algunas evidencias históricas a través de toda imagen y la cultura material que permanece oculta.

Abordar tales temas a través de la pintura, también implica en la discusión sobre la memoria misma del arte, pues la historia es pautada por referenciales pictóricos donde explana sobre distintos tiempos. Tal como se refiere el pintor Giannotti³ (2009): "... ante todo, debemos aprender a situarnos en el tiempo, creyendo que el artista todavía tiene algo que decir sobre su experiencia al mundo (16)". Problematizar la investigación en pintura es pensar en nuevas posibilidades para el arte contemporáneo. Este movimiento de ir y venir en las acciones de los procesos en pinturas, tras consigo cuestiones pertinentes a los actos reflexivos en torno a sus acciones, y acentúa su colaboración con la sociedad actual.

FUENTES REFERENCIALES

Burke, P. (2017). *Testemunha Ocular: o uso de imagens como evidencia histórica*. 1.ed. São Paulo: Editora Unesp.

Giannotti, M. (2009). *Breve História da Pintura Contemporânea*. 2.ed. São Paulo: Claridade.

Passeron, R. (2004). *A poética em questão*. In: Porto Arte. Porto Alegre, 13(21).

Rancière, J. (2018). *Figuras da História*. 1.ed. São Paulo: Editora Unesp.

² BURKE, Peter. *Testemunha Ocular: o uso de imagens como evidencia histórica*. São Paulo: Editora Unesp, 2017.

³ GIANNOTTI, Marco. *Breve História da Pintura Contemporânea*. 2.ed. São Paulo: Claridade, 2009.

Esgueva López, Victoria.

Profesora, Universitat Politècnica de València, Departamento de Dibujo.

Nicolau López, Nuria.

Investigadora, Universitat Politècnica de València.

Apropiacionismo en el arte, la legitimidad de la imagen sustraída

Art appropriationism, the legitimacy of the stolen image

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Apropiacionismo artístico, copia, collage, Ready-Made, pintura.

KEY WORDS

Artistic appropriationism, copy, collage, Ready-Made, painting.

RESUMEN

Este proyecto plantea el apropiacionismo en el arte como una estrategia usada a lo largo de toda la Historia del Arte, y en la actualidad podría ser un recurso que actúa casi como respuesta a la saturación de imágenes que inundan las sociedades globales. En primer lugar, reflexionamos ¿Qué sentido tiene recurrir a algo ya hecho para crear?, ¿Es menos original basarse en otras obras? Con ello nos planteamos si hay alguna creación totalmente original en la que el autor no haya partido de otros referentes. Por otra parte, el apropiacionismo lleva implícita una crítica al concepto tradicional de autoría, si bien es cierto que superadas estas incertidumbres iniciales, tomamos esta práctica como un recurso completamente validado. De manera que analizamos como el hecho de adueñarse de imágenes visibles y reconocibles es un acicate óptimo para desarrollar un nuevo concepto. El apropiacionismo abordado por tanto como una vía de comunicación y de enriquecimiento en los discursos artísticos, que permite reflexionar sobre el concepto de imagen. Los artistas en un proceso que se basa en; percibir, identificar, interpretar y significar, se adueñan de imágenes pertenecientes al imaginario colectivo y consiguen generar nuevas lecturas. En ese sentido logran extrapolar el significado original a la actualidad, dotándolo de otra narrativa, que trata de dar respuestas a problemáticas actuales. Hacemos una revisión del apropiacionismo a lo largo de la Historia del Arte. Y además se analiza la obra de artistas como Benjamín Domínguez, Eisen Bernard Bernardo y el Equipo Crónica que ven en él una oportunidad para ampliar su propia técnica: una herramienta de trabajo y de estudio que explore las posibilidades de una misma idea/imagen, de manera que la obra conocida sirva de medio para el desarrollo creativo.

ABSTRACT

This project proposes the art appropriationism as a strategy used throughout the entire history of art, and now it could be a resource that acts almost as a response to the saturation of images that overwhelms the global societies. Firstly, we wonder whether the artworks based on other creations are less original. We resort to something already made to create: what is the point of it? Is there a completely original creation in which the author has not drawn his work from other references? Appropriationism implies a critique to the traditional concept of authorship, even though once we overcome these initial uncertainties, we take this practice as a fully validated resource. With this in mind we analyze how the fact of appropriating visible and recognizable images is an excellent incentive to develop a new concept. Appropriationism, as a way of communication and enrichment in the artistic discourses, allows us to reflect on the concept of image. Artists, in a process that is based on: perceive, identify, interpret and mean, take over images belonging to our collective worldview and they generate new readings. In that sense they extrapolate the original meaning to the present day, providing it with another narrative that responds to current issues. Finally, we undertake a review of the appropriationism throughout the history of art to put in value its ability to multiply ideas and enrich the artistic work. Besides that, we discuss the work of artists like Benjamín Domínguez, Eisen Bernard Bernardo and the Equipo Crónica who see an opportunity to expand their own technique: a study tool that explores the possibilities of the same idea/image, allowing the known work to be used as a medium for creative development.

CONTENIDO

El ser humano, en las diferentes artes, siempre ha creado consciente o inconscientemente a partir de un referente en el que basarse, que le ha servido de motor para alcanzar nuevos contenidos. La forma más explícita de copia es el apropiacionismo, término que se emplea exclusivamente en arte para definir la tendencia a utilizar elementos ya existentes para la creación de una obra nueva. Según la definición publicada en la Kunzt Gallery: “Es el uso de imágenes u objetos pre-existentes que son escasamente o no transformados.” (Ghesquière, 2019, párr. 1). Estos elementos pueden ser una parte, o el todo, de la obra de otro autor, objetos cotidianos o imágenes de la cultura popular. Es una cesión a modo de préstamo lícito, sin ánimo de lucro sino con fin artístico. En la que el artista deja claro su firme propósito de basarse en otra obra concreta para versionarla.



Figura 1. *Judith decapitando a Holofernes*. Artemisia Gentileschi. 1620. Extraída de Commons Wikipedia. Recuperado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gentileschi_Artemisia_Judith_Beheading_Holofernes_Naples.jpg

A finales de los años setenta del siglo pasado, se acuñó el apropiacionismo a raíz de la exposición de *Pictures* de Douglas Crimp. Predecesor de esto fue el collage y Marcel Duchamp con la filosofía del *Ready-Made* y sus *Objets Trouvés*, es decir, objetos sacados de la realidad expuestos en un contexto artístico. No obstante, este proceso se remonta a la estatuaría clásica, pues las esculturas romanas eran copias de modelos helenos, así como en los cuadros de mitos clásicos y pasajes bíblicos del Barroco y Renacimiento, que los artistas versionaban introduciendo variaciones compositivas, como son *El rapto de las Sabinas* o *Judit y Holofernes*. De este último tenemos la versión de Caravaggio (Fig.2) y la de Artemisia (Fig.1), ella respeta a los personajes, pero acentúa la crudeza de la situación variando posturas y gestos.



Figura 2. *Judith y Holofernes*. Caravaggio. 1589. Extraída de Commons Wikipedia. Recuperado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Caravaggio_Judith_Beheading_Holofernes.jpg

La copia es una práctica aceptada en la Historia del Arte, aunque hay cierto tabú en reconocerlo, porque aún tiene connotaciones negativas. De hecho, los artistas tienen que hacer malabares con el Copyright para demostrar su valía, por las connotaciones negativas que denota el apropiacionismo. Son conocidos los problemas que han tenido algunos artistas por apropiarse de obras ajenas. En 1964, Andy Warhol tuvo que llegar a un acuerdo económico con la fotógrafa Patricia Caulfield por usar sin autorización una imagen suya de un ramo de flores y haberla serigrafiado a gran escala. Richard Prince se vio sometido a una demanda por infracción de derechos de autor en 2015 al refotografiar y exponer en la galería Frieze de Nueva York un *selfie* de Ashley Salazar que ella había subido a Instagram (Aznar, 2016).

Por lo tanto, debemos tener claros los límites: ¿Cuál es la diferencia entre apropiacionismo y plagio? Solo hablaremos de plagio para referirnos a un acto ilegal, a un fraude artístico: el artista oculta la fuente en la que se ha inspirado, pretendiendo hacerse pasar íntegramente por su autor original. Un buen ejemplo de ello es el sevillano Francisco José García Lora. Este hombre llegó a convertirse en un experto falsificador de obras de Velázquez, Goya, Murillo, y Monet, ganando más de un millón de euros por un cuadro que le compró un coleccionista de arte. Acusado de estafa pictórica estuvo condenado a cuatro años y cinco meses de prisión, y pese a haber cumplido con la justicia, sus falsificaciones aún permanecen en el mercado (Campo, 2017).

Un apropiacionismo correcto posibilita el uso de obras de dominio público o que no estén protegidas por la propiedad intelectual, en el resto de casos su uso podría ser delicado. La Ley de Propiedad Intelectual de 1996 establece que el autor es el propietario de los derechos de imagen de sus obras. Luego, sus herederos mantienen esa condición durante los 70 años posteriores al 1 de enero del año siguiente al fallecimiento del creador (González, 2018). Siendo así, un acto apropiacionista si se identifica la obra de otro autor, en este caso se necesitaría su autorización o de aquellos que gestionen sus derechos de imagen.

El apropiacionismo empezó cuestionando los engranajes del sistema del arte. Como diría Walter Benjamín (citado por Vila-Matas, p. 124): “En nuestro tiempo la única obra realmente dotada de sentido, de sentido crítico, debería ser un collage de citas, fragmentos, ecos de otras obras.” ¿Encontraríamos con ello la verdad absoluta?, como hicieron los cubistas al introducir el collage en los cuadros. También sirve para recontextualizar la obra “sustraída” a nuestro tiempo actual, encontrando relecturas contemporáneas y haciendo reflexionar sobre los cambios que experimenta la sociedad.

Cabe decir que las diferentes manifestaciones de apropiación que surgieron en sus orígenes, se acercaban bastante al concepto más puro de copia. Entre estas tipologías de representación próximas a la obra original tenemos: el *Ready-Made*, acuñado por Marcel Duchamp en 1915, la refotografía, técnica de fotografía sobre fotografía prácticamente sin alteración, el collage y la imitación pictórica. Este sería el orden progresivo según su grado de iconicidad o, lo que es lo mismo, grado de isomorfismo, es “la similitud de forma en

relación a los referentes, es inverso a su grado de abstracción, dicho grado varía a lo largo de una amplia escala, la más conocida es la de Abraham Moles (1973)" (COSTA, 1992, p. 65).

Se repasan a continuación las tipologías antes citadas, en primer lugar, se sitúa por su alto grado de iconicidad el *Ready-Made* de los surrealistas, que con su significación irracional, consiguen realzar la dignificación de objetos vulgares que no necesitan ser pintados para ser arte. Esto nos conduce a la reflexión que lanzaron los surrealistas respecto al arte encontrado: ¿Quién decide qué es arte y qué no? En el *Ready-Made* los artistas no creaban de cero sus obras, sino que elegían objetos de la realidad. Los primeros *Ready-Mades* fueron de Marcel Duchamp: una rueda de bicicleta insertada en un taburete de 1913 y un urinario titulado *Fontaine* de 1915 firmado con el pseudónimo R. Mutt. Su *Ready-Made* más pictórico es *L.H.O.O.Q.* realizado en 1919, una postal con la reproducción de *La Mona Lisa* de Leonardo da Vinci a la que dibujó con lápiz un bigote y una perilla, su título podría traducirse como "está excitada". Los surrealistas se enamoraron de este concepto y realizarían posteriormente *Ready-Mades* más intervenidos y descontextualizados como *El desayuno con pieles* de Meret Oppenheim un kit de taza, plato y cuchara forrados de piel. Estas obras sacudieron los cimientos del arte y despertaron diversas críticas. En definitiva, configuraron un nuevo planteamiento en el arte de la modernidad.

En segundo lugar, la técnica de refotografía. En 1977 el teórico de arte Douglas Crimp organizó una exposición en el *Artist Space* de Nueva York titulada *Pictures* en la que Troy Brauntuch, Jack Golstein, Sherrie Levine, Robert Longo, Cindy Sherman y otros más se apropiaban de imágenes para sus obras. Fue entonces cuando la teoría apropiacionista tomó un nuevo impulso para cuestionar, más que la representación en sí, los mecanismos a través de los cuales ésta se codifica. Este nuevo discurso no critica la tiranía del significado, sino la tiranía del significant. Esto es, que los artistas que iniciaron esta etapa analizaban las imágenes que nos rodean (publicidad, cine, historia del arte...) para subvertir los estereotipos que encierran. Para ello empleaban la técnica de refotografía. Levine disloca el significado de la obra de Evans fotografiando reproducciones de sus obras en libros y usando títulos como *After Walker Evans*. Prince pone en evidencia el contenido ideológico de la marca Marlboro que intenta vincular la masculinidad de un cowboy con la de un americano medio.

La técnica del *collage* se originó por el concepto de similitud real con el referente al que representa, y por lo tanto también se apropia de imágenes que nos rodean, sin embargo, lo hace de manera parcial, a modo de retales que se pegan en el cuadro. Fue Braque el primero en incorporar fragmentos sacados de la realidad para representar esa propia realidad, eran etiquetas y retales de lo cotidiano, como evidencia el título de uno de sus primeros collages realizado en 1910, *Le Quotidien (Violin and Pipe)*. Realmente este primer retal utilizado es una inscripción tipográfica, se trata pues de una apropiación de lo literario. Él explica su interés por traer aspectos de la vida cotidiana a sus composiciones tamizadas de análisis fragmentados, considerándolos "como parte del deseo de aproximarse lo más posible a cierto tipo de realidad" (Esgueva, 2011, p. 101). A partir de ahí, Picasso no pudo resistirse a experimentar con el *Papier Collé*. Les siguió Juan Gris, que en 1914 se dedicó a recortar de manera minuciosa y compleja confeccionando todo tipo de puzzles en sus obras. Entre algunas prácticas surrealistas destacamos el *collage fotográfico* realizado con ilustraciones de libros que fue magistralmente cultivado por Max Ernst y que más tarde reanudó Magritte. El italiano Burri, en clave mucho más matérica, se servía de trapos, papeles y maderas quemadas, plásticos arrugados, chapas o sacos rotos. Pegaba, soldaba incluso cosía con un oficio burdo pero agudísimo: crea una iconografía del sufrimiento y la materia herida.

Posterior a estos movimientos, el imitador pictórico Mike Bidlo (1953) nos descubre otra rama de apropiación en esta línea. Este artista americano es un profesional de la mimesis. Hace réplicas exactas de los grandes artistas como Franz Kline, Klein o Picasso. Se adueña de su técnica, imita su estilo y titula sus creaciones negando al artista en el que se basa. Es el caso de *Not Picasso*, una serie que burla la originalidad en el arte, pues al espectador medio le resulta imposible distinguir las pinturas de esta serie de las de Picasso. No hablamos de un robo, ni de una falsificación, ni de una reproducción. Y es que no es un Picasso, no es un falso Picasso, no es una réplica de Picasso, es una obra original de Bidlo.

Como referentes en la reinterpretación de clásicos estudiamos a cuatro autores que trabajan con diferentes métodos una apropiación que, en este caso, se aleja en gran medida de la obra original.

Benjamín Domínguez (1942-2016) nacido en Chihuahua (México), conocido como el pintor del dolor y el gozo. Vivió la crisis del arte mexicano y el empoderamiento del arte moderno en su patria: realismo y abstracción. Aunque experimentó con la segunda, terminó por enamorarse del barroco y sus valores: la austeridad, la manifestación del dolor, el gozo, la fastuosidad y la teatralización de las composiciones. Nos llama la atención el proyecto más ambicioso de su carrera que se exhibió en el Museo del Palacio de Bellas Artes de Méjico en 1985, *Homenaje a Jan van Eyck: variaciones sobre el matrimonio Arnolfini*. En este caso hace apropiacionismo en serie: de un mismo cuadro salen 20 reinterpretaciones distintas. Benjamín utiliza la técnica del temple y la combinación con el óleo para dar una nueva significación a la obra original al introducir elementos actuales, e inventa los fotogramas más significativos de la vida matrimonial de los Arnolfini. Nos deja inmiscuirnos en la posible realidad más allá del momento de las nupcias, haciendo una recreación de la escena posterior a la representada en el cuadro. Benjamín nos ilustra lo que les podría pasar a estos dos seres encerrados en las convenciones y símbolos de la época, y les da ese tiempo para que podamos ver otro tipo de relación y acciones entre la pareja. Las variaciones transcurren dentro de esa alcoba en una trama obsesiva en la que el placer y el dolor son la temática principal. Así pues, vemos a este matrimonio en todo tipo de situaciones sadomasoquistas y fetichistas, con el protagonismo del tatuaje en los cuerpos consigue que los situemos en la actualidad. Benjamín defiende la conexión indisoluble del arte clásico con el moderno, lo que en este caso nos sirve para

enaltecer al apropiacionismo: “El arte no tiene tiempo, no es antiguo ni moderno, sino que transcurre y va cambiando. Tendrá sus variaciones, pero en realidad lo que estamos pintando ahora es lo mismo que lo que estaban pintando entonces, inclusive los temas.” (Milenio, 2013, min 4.40).

Eisen Bernard Bernardo (1986), nacido en Vietnam, es un diseñador gráfico que sin haber estudiado una carrera artística se ha hecho un hueco en el arte digital con sus ingeniosas creaciones. Empezó en el 2008 a producir este tipo de arte de forma autodidacta: “No tengo formación artística específica, pero formo parte de la era digital donde la gente se expresa libremente utilizando diferentes formas de arte. El mundo del arte es un sector de élite, pero las redes sociales lo han democratizado y lo han hecho más accesible para todos.” (OVH-SAS, 2019, párr. 1). Sus collages integran con maestría las imágenes teniendo en cuenta factores como las posturas de los personajes, el color de la composición y la ubicación lógica en la escena. Destacamos aquí el proyecto *Mag+Art*, en el que mezcla pinturas clásicas de autores muy relevantes como Boticelli, Klimt, Picasso, Jacques-Louis David, con portadas de revistas, tales como *Life*, *Vanity Fair*, *Esquire* y *Rolling Stone*. Portadas protagonizadas por personajes actuales de la política y sociedad, también conocidos por todos. Y consigue superponer la figura que aparece en la revista sobre el cuadro haciéndolo coincidir de manera exacta con el personaje original y cambiando su rostro, y con ello su identidad. Es como un intruso actual se hubiera metido en el cuadro, provocando una percepción sorprendente. Así la chica que nos mira en *Un bar del Folies-Bergère* ya no es la joven rubia con flequillo y gesto cabizbajo, sino la modelo Kate Moss. Bernardo sitúa dos contextos separados por siglos bajo la misma narración, y crea una lectura holística, según su intención de homenajear a las revistas como vínculo de la cultura popular. Con un planteamiento similar que conlleva la unión de imágenes que provienen de dos mundos diferentes, desarrolla el proyecto titulado *Logo+Art*. Bernardo combina la imagen de logotipos y marcas conocidas con las pinturas de siempre. Esta unión no es fortuita, sino que busca su relación a través del contenido de las imágenes, es decir del tema, aunque no de las claves estéticas. Asombra la cohesión que propone del logotipo del conejo de Playboy con la liebre de Durero, por poner un ejemplo. Nos lleva a una reflexión sobre lo individual que es la pintura como acto de creación personal, con lo colectivo que viene predeterminado por las marcas de consumo, lo corporativo.

El **Equipo Crónica** fue, en origen, la Estampa Popular Valenciana. Formado por Manuel Valdés (1942), Rafael Solbes (1940-1981) y Antonio Toledo (1940-1995). Apostaban por un arte realizado en equipo como rechazo a la individualidad artística, un arte que es crónica de una realidad que nos invitaban a cuestionar social y políticamente. Se enmarcan en el movimiento del Pop Art español, que ponen al servicio de la sátira, diferenciándose de la intrascendencia del Pop Art americano. En sus obras vemos como rescatan imágenes conocidas e introducen en ellas elementos totalmente ajenos a la composición, a la gama de color, anacrónicos y en discordia con la temática. Este intrusismo puede resultar en primera instancia un disparate, pero finalmente logran contextualizar esa amalgama de información dispar bajo un mismo formato incorporando nuevas lecturas políticas, críticas y sarcásticas. Es el caso de obras tales como *El intruso* o la serigrafía *Guernica* donde utilizan fórmulas artísticas del Pop Art anteponiendo el dramatismo y la violencia de lo bélico con el humor y la fantasía de los tebeos.

CONCLUSIONES

El arte, como cualquier ciencia, ha de buscar sostén en resultados, referentes y lecturas ya descubiertos para garantizar su evolución. Solo así se estimula y progresa, encontrando nuevas visiones a partir de lo ya inventado. Este axioma da respuesta a la licitud de recurrir a algo ya difundido, como acicate para crear nuevas conclusiones artísticas.

Todavía cobra más significado si nos situamos en las sociedades actuales, en las que una pléyade de imágenes iconográficas se ha instalado en nuestra memoria, por lo que el apropiacionismo o su nuevo uso pueden ser un recurso de respuesta esta saturación de imágenes globales. En un contexto de *sobreexposición* (hartazgo de imágenes), nace la posibilidad del *reciclaje visual*, lo que nos obliga a la reutilización de lo ya existente para no seguir contaminando. Sin ser conscientes de ello, podríamos haber creado un *vertedero de imágenes* en paralelo a la sociedad de consumo para seguir almacenando y utilizando.

La apropiación se defiende como medio creador eficaz, por ser una herramienta visibilizadora, ya que consigue dotar de visibilidad extra a una imagen, porque confiere autoridad a algo conocido y registrado por la sociedad. El apropiacionismo requiere de un procedimiento de observación, análisis y recuperación del “desecho ocular”. Por supuesto logra recalificar el arte y las imágenes que nos rodean que podrían haber quedado en el olvido.

El proceso creativo, utilizado en este caso por los artistas, precisa de un ordenamiento procesual bien establecido que se basa en: percibir, identificar, interpretar y significar. Con ello se consigue proyectar una nueva significación condicionada por la percepción actual que tenemos de la realidad. Se podría decir que es una suma de contenidos, en ocasiones con tintes de humor, irónicos o críticos que nos llegan a modo de guiños perceptivos.

Se trata de imágenes *invisibles* archivadas en nuestra razón, que se vuelven *visibles* y logramos recordar al menor indicio de ser representadas. Se materializan porque forman parte del imaginario colectivo, existen. Por otra parte, al ser contenidos universales, son capaces de llegar por igual a distintas culturas y franjas sociales. Desde aquí reivindicamos: licencia para copiar.

FUENTES REFERENCIALES

- Amón, S. (1977, julio 31). Historia del "collage" en forma de "collage". *El País*. Recuperado 11 febrero 2019, de https://elpais.com/diario/1977/07/31/cultura/239148020_850215.html
- Aznar, J.M. (2016, agosto 31). El genio roba. *Huffpost*. Recuperado 2 febrero 2019, de https://www.huffingtonpost.es/jose-maria-aznar-aznmendi/el-genio-roba_b_11758290.html
- Bernardo, E. B. (2014). *Behance*. Recuperado (2 febrero 2019) de: <https://www.behance.net/eisenbernard>
- Campo, E. (2017, septiembre 3). El 'Velázquez' falsificador. *El Español*. Recuperado 3 febrero 2019, de https://www.elespanol.com/reportajes/20170901/243476100_0.html
- Costa, J. (1992). *Imagen pública: Una ingeniería social*. Madrid: Fundesco.
- Esgueva, V. (2011). *El signo tipográfico como herramienta aplicada al arte: Una aportación personal* (Tesis doctoral). Universitat Politècnica de València, Valencia. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/11005>
- Furió, D. (2014). *Apropiacionismo de imágenes, found footage* (artículo docente). Departamento de Escultura de la Universitat Politècnica de València, Valencia. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/37019>
- Ghesquière, K. (2019). *Kunzt Gallery*. Recuperado de <https://www.kunzt.gallery/ES/glosario/qu-es-el-apropiacionismo>
- González, J.F. (2018). Collage, apropiacionismo y propiedad intelectual. *Visual: magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación*. Recuperado de <http://visual.gi/collage-apropiacionismo-y-propiedad-intelectual/>
- Judith decapitando a Holofernes. Artemisia Gentileschi. [Fotografía]. (s.f.). Recuperado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gentileschi_Artemisia_Judith_Beheading_Holofernes_Naples.jpg
- Judith y Holofernes. Caravaggio. [Fotografía]. (s.f.). Recuperado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Caravaggio_Judith_Beheading_Holofernes.jpg
- Milenio. (2013, mayo 11). Benjamín Domínguez en el Milenio visto por el arte [Vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=tLPIsPG4fdc>
- OVH-SAS. (2019). *ClassArt*. Recuperado 24 febrero 2019, de <http://classart.ovh/en/eisen-bernard-bernardo/>
- Revista Leemas de Gandhi. (Productor). (2015, julio 29). El librero de Benjamín Domínguez [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-o6sm9gMsc>
- Vila-Matas, E. (2002). *El mal de Montano*. Barcelona: Anagrama.
- Wescher, H. (1980). *La historia del collage: del cubismo a la actualidad*. Barcelona: Gustavo Gili.

Ferreira Oliveira, Paulo Roberto.

Alumno de Doctorado de la Universidad Federal da Bahia en Brasil.

Heridas urbanas: un tránsito por la ciudad fragmentada como soporte para la construcción poética

Urban Wounds: a transit through the fragmented city as support for the poetic construction

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Memoria, ciudad, materia, heridas urbanas, resignificación.

KEY WORDS

Memory, city, matter, wounds urban, re-signification.

RESUMEN

El presente artículo trata de un enfoque teórico-práctico sobre aspectos relacionados con el arte contemporáneo, un relato experiencial transformado en propuesta poética a partir de la apropiación de formas encontradas en el territorio urbano. Desde este proyecto, nos proponemos también un análisis reflexivo sobre el proceso de creación en el arte, la memoria y la ciudad. Este proyecto se desarrolló a partir de la investigación de doctorado en la línea de procesos creativos en Artes Visuales del Programa de Postgrado de la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Federal de Bahía-Brasil, con el apoyo de la CAPES y del Departamento de Escultura de la UPV. Consiste en la apropiación de las *heridas urbanas*¹ encontradas en la ciudad de Salvador y Valencia durante el año 2018 y son resignificadas como objetos artísticos a través de procedimientos de laboratorio comúnmente aplicados a la concepción escultórica. En esta propuesta, las *Heridas Urbanas* sirven de flujo creativo y la ciudad se nos presenta como un organismo vivo y dinámico que, sugiere y proporciona elementos necesarios capaces de conducir nuestro imaginario a una representación artística. En esta dialéctica entre procesos creativos y dominio técnico, proponemos una metodología que se desdobra al mismo tiempo entre *praxis* y *poiesis*: construimos una narrativa que se estructura a partir de una analogía entre el cuerpo humano y la ciudad; el caminar como método cartográfico de este territorio recorrido; y la impresión directa de la herida hallada como procedimiento de apropiación. En esta interacción entre arte y ciudad, planteamos una vivencia de tiempo y espacio a través del recuerdo histórico y de esa relación de ausencia y continuidad que se revelan en sus diferentes texturas, trabajamos la presencia de la materia a partir de la negatividad de la forma y utilizamos la expresión tridimensional como representación.

ABSTRACT

This article deals with a report of experience and brings a theoretical-practical approach on aspects related to contemporary art, a poetic state from the appropriation of forms found in the urban territory, which led us to a reflexive analysis about the creation process about art, memory and the city as a body of concreteness. This project was developed from a PhD research in the line of creative processes in Visual Arts of the Post-Graduation Program of the School of Fine Arts of the Federal University of Bahia, Brazil, with the support of CAPES and the UPV Sculpture Department. This action resulted from the appropriation of the urban wounds¹ found in the city of Salvador and Valencia during the year 2018 and were re-signified as artistic objects from laboratory procedures experimenting techniques, loads and materials commonly applied to sculptural design. Faced with this proposal, the Urban Wounds served as creative flow and the city as a living and dynamic body that suggests and provides necessary elements capable of leading our imaginary to an artistic representation where creative emersions become exponents. From this dialectic between creative processes and technical mastery we propose a methodology that unfolds simultaneously between praxis and poiesis, we construct a narrative that is structured from an analogy between the human body and the city, we use the walk as cartographic method of this trodden territory and direct printing as an appropriation procedure. From this interface between art and city, we discuss time and space through a historical memory and this relation of absence and continuity revealed by its different textures, we work the presente of matter from the negativity of the form and use the three-dimensional expression as language.

INTRODUCCIÓN

Este artículo presenta un relato de experiencia sobre la producción del artista y su proceso creativo acerca de su investigación relacionada con aspectos del arte contemporáneo. El trabajo plantea un enfoque teórico-práctico sobre el estado poético generado a partir de la apropiación de formas encontradas en el territorio urbano, que tuvo como referencia de esa poiesis entre dos ciudades, Salvador en Brasil y Valencia en España. Durante el año 2018 los objetos artísticos producidos en las ciudades fueron re-significados a partir de procedimientos de laboratorio comúnmente aplicados a la concepción escultórica. Esa acción condujo a un análisis comparativo sobre los aspectos de cada lugar y el proceso de creación acerca del arte, la memoria y la ciudad. Hemos hecho una reflexión de todo lo que extraemos, ante esa multiplicidad que envolvió contextos y lenguaje, construimos nuestra narrativa, y como parte de una investigación que se viene desarrollando a lo largo de ese trayecto, objetivamos esa propuesta de trabajo que investiga las *Heridas Urbanas*¹ como objeto de estudio y la ciudad como soporte para la construcción poética, durante el proceso de creación, desde su apropiación hasta su concepción.

A partir de ese fenómeno presentamos otros procedimientos de trabajar el objeto artístico: utilizando el lenguaje escultórico como medio de expresión, proponemos la *presentificación*² por la *negatividad de la forma* a partir del rastro dejado por la ciudad con la intención de discutir temas relacionados con la continuidad, la presencia por la ausencia, lo visible y lo invisible. Nos preguntamos de qué manera esa actividad artística se procesa ante las deformidades encontradas, y cómo condujeron nuestro imaginario en busca de otras referencias poéticas como respuestas a nuestras inquietudes.

Presentamos como procedimiento técnico de esta propuesta poética la impresión directa como método de registrar los vestigios de la ciudad y cómo la ciudad actúa como matriz: el caminar como forma poética de conocer la geografía de la ciudad, y la construcción de la obra a partir de los elementos recogidos para su re-presentación.

Es en este sentido permisivo que presentamos la *negatividad de la forma* como re-presentación poética de trabajar la tridimensionalidad; cuando la escultura como categoría *Pasa de ese único término e incluye otras posibilidades de estructuras y formas diferentes ganando así permiso para pensar otras formas* Rosalind Krauss (2002, p.135), esas otras posibilidades se revelan, según la autora, otros medios de representatividad tridimensional se presentaron no sólo como objeto artístico, se reforzaron como propuestas cuando fueron reveladas por los artistas a través de sus procesos creativos.

Lo que presentamos como negatividad de la forma: es *lo contrario de lo que se entiende por tradicional*, eso sirvió para elevar nuestro discurso sobre procesos creativos y dominio técnico como forma dialéctica de proponer otra mirada plástica sobre arte y ciudad. Según el artista Francis Alys el arte tiene la capacidad de utilizar prácticamente todo, incluso la nada como materia, para el artista *el concepto de presencia es radicalizado, cuando es contrapuesto con su opuesto, la ausencia*. En este universo de nuestra investigación, la ausencia se consolida por el vacío dejado por la materialidad que la forma (fig.1 y 2), mientras que la continuidad nos permite explorar ese sentimiento de *presentificación*, lo que sería negativo ahora es el estado de la materia, el vacío dejado por la presencia de algo que estuvo allí y se presenta por la *negatividad de la forma*.

Al situar nuestro trabajo a partir de ese lenguaje estamos insertos ante una visión de amplitud del campo que caracterizó este territorio del Postmodernismo y se extendió más allá de él sobre dos aspectos: la práctica de los propios artistas y el medio de expresión. Esta ruptura de paradigma se hizo evidente desde los años 1960 cuando artistas como Robert Irwin; Sol Lewitt; Bruce Nauman; Richard Serra y Christo llevaron la escultura a otro nivel de entendimiento, la escultura se elevó como una provocación como categoría, ante eso, el lenguaje se expandió de diversas maneras y propiedad con una perspectiva de negatividad como condición espacial.

La *negatividad de la forma* pasa por esa condición de expansividad, pero mantiene esa condición de mediación entre el lugar de captura y su significado. No nos distanciamos de su contexto ni de su identidad, revelamos lo que está debajo de ese real, donde existe una presencia y un realismo bruto; de un tiempo pasado y presente, que se dividen en un mismo espacio temporal. Buscamos a través del arte alimentar el concepto de *negatividad* y de *presentificación*, que presenta otras dinámicas capaces de transmitir esos sentimientos de ausencia y continuidad, de ese vacío dejado por esa relación de tiempo y espacio, aunque relacionado a nuestra capacidad de comprensión según Fayga Ostrower (1987)³.

¹ Heridas Urbanas es un término poético para definir las formas encontradas en el espacio urbano, en sus calles, paredes y ruinas, es el registro de memorias que marca la presencia de algo que estuvo allí, un vacío que se establece por la suya materialidad. En su mejor definición, Heridas urbanas es una conjunción entre forma y materia, forma parte de su composición la deterioración de sus características, común o no, es el desgaste temporal y el registro físico de eso es la prueba de su presencia en esa gran composición que tenemos de las calles.

² Sugerimos la palabra *presentificación* como el estado de la materia presente en su forma y textura representado plásticamente por la poética como una significación de ese vacío que se caracteriza por la continuidad del rastro dejado por la ciudad.

³ Fayga Ostrower em Criatividade e Processos de Criação aborda os aspectos do processo criativo a partir de algumas relações, como o consciente e o inconsciente, a objetividade e a subjetividade, intuição e ordenação.



Figura 1. Camadas del tiempo y del espacio en el centro histórico de Salvador-Ba, Paulo Guinho, 2018. (Elaboración propia).



Figura 2. Camadas del tiempo y del espacio de Valencia-Es, Paulo Guinho, 2018. (Elaboración propia).

METODOLOGÍA

Estructuramos la metodología de este trabajo en dos partes distintas: de carácter formal y de carácter operacional, con base en los estudios realizados por Sandra Rey (2002, p.123) sobre enfoques metodológicos de la investigación en artes, para la autora *La investigación en arte implica un tránsito ininterrumpido entre práctica y teoría. Los conceptos extraídos de los procedimientos prácticos son investigados por el sesgo de la teoría y nuevamente probados en experimentos prácticos*. Para el artista:

"La obra es, al mismo tiempo, un proceso de formación y un proceso en el sentido de procesamiento; de formación de significado, como afirmado arriba, es porque, de alguna forma, la obra interpela mis sentidos, ella es un elemento activo en la elaboración o en el desplazamiento de significados ya establecidos. Ella perturba el conocimiento de mundo que me era familiar antes de ella: ella me procesa. También en este sentido, de hacer un proceso a alguien: sí, somos procesados por la obra. La obra, en proceso de instauración, me hace repensar mis parámetros, me hace repensar mis posiciones. El artista, a las vueltas con el proceso de instauración de la obra, acaba por procesarse a sí mismo, se pone en proceso de descubrimiento. Descubre cosas que no sabía antes y que sólo puede tener acceso a través de la obra. (Rey, 2002, p.125)

En esta propuesta formalista buscamos entender a partir de bases teóricas como se procesa el acto creativo, los principios y sus operaciones mentales, la importancia de la mirada como instrumento de reflexión sobre la ciudad; de carácter operatorio adoptamos el caminar como método cartográfico del territorio recorrido y la impresión directa como procedimiento de apropiación. En esta relación entre arte y ciudad, vimos de qué manera podemos conceptualmente retratar lo que proponemos a partir de un pensamiento crítico, y como respuestas a esas inquietud utilizamos la expresión tridimensional en nuestra re-presentación poética.

El proceso de construcción poética se dividió en tres fases, de acuerdo con las etapas cronológicas del trabajo, definimos el primer procedimiento como forma de conocer y mapear el territorio titulamos: por las calles de la ciudad la primera etapa de un proceso que tuvo como foco principal la construcción de referencias visuales envolviendo esa dialéctica entre memoria y ciudad, eso ocurrió a partir de procedimientos de recolección de datos a través del caminar y de proceso fotográfico. Durante ese caminar fue necesario hacer una geografía de la ciudad: conocer; mapear y registrar las Heridas Urbanas de ese territorio recorrido (figuras 3 y 4).



Figura 3. Por las calles de la ciudad de Salvador "Heridas urbanas", Paulo Guinho, 2018. (Elaboración propia).



Figura 4. Por las calles de la ciudad de Valencia "Flôr de Reus", Paulo Guinho, 2018. (Elaboración propia).

La segunda fase ocurrió de acuerdo con los procedimientos operativos, señalando para qué heridas serían apropiadas, de las formas encontradas en las calles observamos que algunas se evidenciaron por sus formas, texturas y materialidad, de esta forma, seleccionamos aquellas que iban a formar parte de las etapas que constituyen la concepción de la obra. titulamos: en tránsito, por el razón deste continuo desplazamiento por la ciudad en busca de formas a ser apropiadas, e eso procedimiento ocurrió por el método de Impresión Directa (figuras 5).



Figura 5. Impresión directa "útero de la ciudad", Paulo Guinho, 2018. (Elaboración propia).

La tercera etapa a la que denominamos Materialización, y por ser más complejo, tuvo como foco principal realizar en laboratorio experimentos con materiales y técnicas comúnmente aplicados a la concepción escultórica que dieron subsidios necesarios para la construcción del objeto artístico, focando en los métodos y las técnicas necesarias para ser aplicadas entre las dos fases que involucrar a las ciudades (figuras 6, 7).



Figura 6. Experimentación en taller "Intestino de la ciudad", Paulo Guinho, 2018. (Elaboración propia).



Figura 7. Experimentación en taller, Paulo Guinho, 2018. (Elaboración propia).

Por último, partimos para una reflexión acerca de la construcción poética (figuras 8, 9 y 10), las conexiones entre el objeto producido y las manifestaciones artísticas contemporáneas, el estado poético en que se encuentra la obra y el proceso de creación, el arte, la memoria y la ciudad, los *insights* y los momentos en que discutimos la relación de tiempo y espacio a partir de un recuerdo histórico y de las Heridas halladas en el territorio ocupado, nos identificamos por el aspecto y por el contexto del lugar y de esa *antropía* nos insertamos a través de esa relación de ausencia y continuidad.



Figura 8. Carga y resina de poliéster “Heridas de la EBA”, Paulo Guinho, 2018. (Elaboración propia).



Figura 9. Heridas en la técnica del metal casado "Malvarosa", Paulo Guinho, 2018. (Elaboración propia).



Figura 10. Heridas en latón "L' empreinte", Paulo Guinho, 2018. (Elaboración propia).

DESARROLLO

Discutimos la poética de las heridas urbanas por la negatividad de la forma por dos aspectos y presentamos los resultados de las etapas que formaron parte del proceso de construcción de la obra:

1. sobre el proceso creativo

De esa narrativa que se desdobra a partir de los vestigios urbanos, vimos a la complejidad que envuelve el acto creativo y de los procedimientos cuando nos alejamos de lo convencional, cuando experimentamos o sugerimos algo "nuevo" o "original" nos encontramos con el sentido de la palabra creatividad utilizada para representar la comprensión del rendimiento humano como característica psicológica positiva como fenómeno según Money⁴.

La palabra creatividad aquí se aplica a una condición de ésta asociada a la representación de algo nuevo y / o original, pero no siempre nos apoyamos en tales concepciones, pues en diferentes circunstancias, las relaciones y los descubrimientos nos visitan de manera contundente, *Justamente, las experiencias creadoras presuponen el incremento de las relaciones y el refinamiento de los descubrimientos personales, pues creatividad es en última análisis función de la relación transaccional entre el individuo y el medio en el que vive* (NOVAES, 1971, p.8). El nuevo no siempre es nuevo y los descubrimientos nos hicieron entender sobre arte y las relecturas del pasado, lo que buscamos, cómo hacemos y los detalles que diferenciarán determinadas poéticas. Podemos decir que, para cada artista existe su propio histórico de referencias que se autoalimenta por su repertorio imagético, eso nos hace únicos.

En este tránsito ininterrumpido entre el hacer, el sentir y el pensar tratamos de los aspectos que guiaron el proceso creativo, utilizamos las bases de un pensamiento filosófico a la que se estructura la teoría de la formatividad⁵ de Luigi Pareyson, pero también incorrectamente, sobre aspectos procedimentales que envuelven el el acto creador señalado por María Helena Novais, Cecilia Salles y Fayga Ostrower.

2. sobre la ciudad: lugar de apropiación.

Esta acción entre el crear y el hacer nos llevó a conocer y repensar sobre nuestro entorno donde están situadas las formas, los contenidos y sus contextos. De acuerdo con Gordon Cullen, el paisaje urbano puede ser analizado por estos tres aspectos y eso nos llevó a entender mejor esa relación entre arte y ciudad.

Ver la ciudad y sus características llamó la atención hacia las relaciones sociales que componen ese cuerpo complejo, y la acción del caminar nos hizo confrontar con esas materialidades, aprendemos a mirar diferente lo que nos rodea para poder ver e ir más allá de lo que nuestros ojos pueden alcanzar, tocar con amplitud sin necesariamente encostar nuestros dedos es poder sentir la aspereza que le es natural, una mirada tajante según Nelson Brissac (1996).

De ese universo que nos inclinamos a estudiar, entendemos que la ciudad no es un espacio común, es un lugar de interacción entre sujeto y paisaje, hay que distinguir lo que realmente caracteriza uno y otro. Aprendemos a ver la ciudad como un cuerpo vivo y dinámico, un paisaje que se tradujo como un referencial, un conjunto de elementos naturales y artificiales que las caracterizan como espacio ocupado, resultado de esa sociedad que se manifiesta en ese lugar de formas y objetos como sitúa a Milton Santos, (2006)⁶.

De nuestra relación con la ciudad adentramos como extranjeros y quedamos sujetos a los cambios, aprendemos que cuando estamos del pasagen según Marc Augé nos vemos entre el lugar y el no-lugar. En este tránsito nos situamos en un contexto entre paisaje y espacio, son los entre y los no lugares para Paul Constant⁷, término también utilizado por Gordon Matta Clark en *Reality Properties y Fake Estates* que interpretaba los huecos espaciales, como no lugares de un espacio contemporáneo y también llamó la atención de Hans Haacke para esos vacíos económicos y la explotación de las grandes incorporaciones inmobiliarias de Nueva York en los años 1970 en *Shapolsky et al*, según CANDELA (2007).

⁴. En el inicio de los años 1960, Money dividió por partes ese estudio sistemático de la creatividad, especialista en este fenómeno, según el autor el problema de la comprensión de la creatividad depende de cuatro facetas diferentes y distintas, que cada persona puede estar implicada.

⁵ Para Luigi Pareyson y la teoría de la Formatividad, el proceso artístico posee tres momentos distintos que se pueden dar simultáneamente: por el hacer, el expresar; el conocerlo. PAREYSON, Luigi. Teoría de la Formatividad. (1918, en Valle d'Aosta, Italia, + 1991).

⁶ Milton Santos presenta una diferenciación entre paisaje y espacio, el paisaje como herencias que representan las sucesivas relaciones entre el hombre y la naturaleza y el Espacio es en esa inseparabilidad entre acción y objeto. La Naturaleza del Espacio: Técnica y Tiempo, Razón y Emoción - 4. ed. 2. São Paulo: Editora de la Universidad de São Paulo, 2006.

⁷ Término utilizado por Paul Constant inspirado en la ciudad nómada o ciudad situacionista en Nueva Babilonia.

Como resultado de esta experiencia, este trabajo sirvió como un estudio sistemático para entender el funcionamiento de la creatividad y su relación entre arte y ciudad. En nuestro proceso investigativo vimos cómo la ciudad actúa como soporte para experimentaciones artísticas y que aún caben muchas otras, de este escenario recorrido comprendemos el sentido de ciudad como matriz ante los conceptos propuestos, utilizando el caminar como método a partir de las experiencias vividas por Francesco Careri y el grupo *Stalkers* y el proceso creativo que contribuyó como práctica reflexiva para la construcción poética.

CONSIDERACIONES FINALES

De esa experiencia artística recogemos informaciones importantes y necesarias para el desarrollo de la investigación, permitiendo una alineación entre lo que producimos en el Programa del Posgrado en Artes Visuales (PPGAV) y en la Universidad Politécnica de Valencia (UPV). Vivimos diferentes posibilidades de re-presentación poética por medio de materiales, tecnologías y procedimientos, hicimos una lectura perspicaz del objeto de estudio y del lenguaje escultórico en un plan de nuevas proposiciones que reflejan en el escenario contemporáneo.

Sobre las Heridas hicimos un comparativo con las obras producidas en Salvador y Valencia; por razones técnicas adoptamos un procedimiento de re-significación de las formas apropiadas y redimensionamos esos objetos. Se percibe que en pequeñas cosas están ocultas grandes composiciones, como relicarios urbanos, hay que tener una mirada apurada para poder ver la verdadera belleza reflejada en pequeños detalles, formas y texturas. Vimos que una ciudad no se caracteriza por su monumentalidad, la exposición de concreción está en sus particularidades donde están incluidas las micro-heridas, a través de ellas encontramos el registro de relaciones sociales que la sociedad se moldea y recrea.

Las relaciones sociales de las ciudades están en eso dislocamientos, en su tránsito, en la vida e su cotidiano, así comparamos las heridas halladas de las ciudades como registros del tiempo y espacio, donde suya materialidad presenta valores que discutimos con el que producimos por medio de la *negatividad de la forma*. En las obras no buscamos valores estéticos, pero valores poéticos; las dificultades que encontramos sirvieron para confrontar los conceptos con los problemas y buscar soluciones, por embargo, tuvimos la oportunidad de registrar esa ambigüedad entre micro y macro través de las heridas urbanas. Creemos que, lo que producimos entre ciudades, nos hizo entender sobre la complejidad de trabajar con el tema, en territorios distintos, pero también nos acercó a lo que creemos como arte contemporáneo, como lenguaje no convencional, y como proceso artístico.

FUENTES REFERENCIALES

- Archer, M. (2001). *Arte Contemporânea: uma história concisa*. Tradução Alexandre Krug e Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes.
- Bergson, H. (1999). *Matéria e memória: ensaio sobre a reflexão do corpo com o espírito*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes.
- Bosi, A. (1991). *Reflexões sobre a Arte*. 4. Ed. São Paulo, Ática.
- Candela, I. (2007). *Sombras de ciudad : Arte y transformación urbana en Nueva York, 1970-1990*. Madrid: Alianza Editorial.
- Careri, F. (2013). *Walkscape: o caminhar como prática estética. Prefácio de Paola Berenstein*. Trad. Frederico Bonaldo. 1 ed. São Paulo: Ed. Gili G.B.
- Cullen, G. (2017). *Paisagens Urbanas*. São Paulo: Edições Almedina 70.
- De Rosa, di Maria Rosaria. (1990). *Crítica d'arte: La pura visibilità e le originidel formalismo*. Textos de Konrad Fiedler, Heinrich Wölfflin. Palermo: Centro Internazionale Studi di Estetica.
- Debord, G. (1997). *A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 237p.
- Kraus, R. (2001). *Caminhos da Escultura Moderna*. São Paulo: Martins Fontes.
- Kraus, R. (2008). *A Escultura no Campo Ampliado*. Revista do Curso de Especialização em história da arte e Arquitetura no Brasil, PUC-Rio, Gávea, 1984, n.1, pp. 87-93.
- Ostrower, F. (1987). *Criatividade e Processos de Criação*. 6.ed. Petrópolis: Vozes.

Pareyson, L. (1993). *Estética Teoria da Formatividade*. Trad. Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes.

Peixoto, N. B. (1996). *Paisagens urbanas*. São Paulo, SP: SENAC Marca D'Água, 346p. il.

Rey, S. (2002). Por uma Abordagem Metodológica da Pesquisa em Artes. In Brites, B., Tessler, E. (Orgs.), *O meio como ponto zero; metodologia da pesquisa em artes Plásticas* (123-140). Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS.

Sales, C. A. (2001). *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: Anablume.

Santos, M. (2006). *A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção* – (4a ed). 2. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

Serra, G. (1987). *O espaço natural e a forma urbana*. São Paulo: Nobel.

Wanner, M. C. A. (2010). *Paisagens Sígnicas: uma reflexão sobre as artes visuais contemporâneas*. Salvador: EDUFBA.

Ferreira Rabelo, Fernando Luiz.

Profesor en la Universidad Federal do Recôncavo da Bahia - UFRB, Departamento de Artes Visuales : Centro de Artes, Humanidades e Letras - CAHL.

MAD Hackeo: reprogramación y creación artística en la cultura postdigital

MAD Hackeo: reprograming and artistic creation in a post-digital culture

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte, tecnología, cultura, postdigital.

KEY WORDS

Art, technology, culture, post-digital.

RESUMEN

Los ecologistas de los medios, los investigadores de la cultura del hombre mediada por las tecnologías, afirman que estamos experimentando un cambio cultural, esencialmente mental y social, debido a una creciente e ininterrumpida utilización de las nuevas tecnologías. Más allá de las palabras en inglés usadas por todo el mundo, el uso exagerado de *smartphones*, *tablets*, ordenadores, aplicaciones digitales, internet y redes sociales nos conduce a cambiar de costumbres, de saberes y de rutinas que se nos imponen lentamente como normales, haciéndose inevitables y esenciales en nuestras vidas. Sabemos que los cambios tecnológicos traen una significativa mejora en la sociedad, pero también conllevan sus reveses, como la obsolescencia programada, la adicción a la tecnología, el consumo irracional y otras incompatibilidades que nos oculta intencionadamente la industria del consumo. El propósito de este artículo es presentar el proceso de creación conceptual y artística del dispositivo colaborativo *MAD Hackeo*, una propuesta seleccionada en el taller internacional Interactivos? '18: Habitar los RRRResiduos, del Medialab Prado de Madrid. El dispositivo consistió en una escultura construida con objetos desechados, donados y de *hardware* abierto, que fueron reprogramados (el *Hackeo*) en un carrito de supermercado, con la propuesta de modificar su identidad física y semiótica. Insertado en el contexto del periodo postdigital, su propuesta visual utiliza la estética del *Jammer*, una práctica de arte activista que produce una interferencia irónica, autocrítica, que expone las contradicciones y riesgos del tecno fundamentalismo al visibilizar temas invisibles en nuestra sociedad tecnológica.

ABSTRACT

The media ecologists, researchers in the field of culture mediated by technologies, claim that we are in a cultural change that is essentially mental and social, due to the growing and uninterrupted use of new technologies. Beyond the English words that are globally spoken, the exaggerated use of smartphones, tablets, computers, digital applications, social networks and the internet leads us to change our habits, knowledge and routines imposed slowly as normality, becoming unavoidable and essential in our lives. We know that technological changes bring a significant improvement in our society but also come with collateral effects such as planned obsolescence, technology addiction, irrational consumption and other incompatibilities that are intentionally hidden by the consumer industry. The purpose of this article is to present the conceptual and artistic creation process of *MAD Hackeo*, a collaborative proposal which was selected in the international workshop 'Interactivos? 18: Habitar los RRRResiduos at Medialab Prado - Madrid. It consisted of a sculpture built with discarded and donated objects, as well as with open hardware, which was reprogrammed (hacking) in a shopping cart structure to modify its physical and semiotic identity. Inserted in a post-digital context, its visual scheme uses the Jammer aesthetic, an activist art practice that produces an ironic, self-critical interference that aims to disclose invisible subjects, exposing the contradictions of a techno-fundamentalism and risks of our technological society.

En los próximos apartados serán presentados los conceptos que fundamentan mis reflexiones sobre el arte y las nuevas tecnologías, con los avances y contradicciones que conllevan. La producción creativa con nuevas herramientas tecnológicas es enorme, está diversificada y su difusión tiene mucha visibilidad, garantizada por el mercado, que fomenta análisis, divulgaciones, creación de conceptos y propaganda. Pero lo que me llevó a escribir este artículo fue justamente otro lado, oculto; el de las incoherencias y contradicciones, invisibles e “intencionadamente” ignoradas por el mercado. Por eso, considero que no hay nada más adecuado que establecer una metodología de perspectiva crítica para escribirlo. Además de las justificaciones que presentarán las bases estructurales de los pensadores del posindustrialismo y la sociedad postdigital, pretendo desarrollar conceptos actuales como posibles caminos creativos que sean utilizados en la concepción de un dispositivo artístico, una escultura multimedia hecha en un proceso de creación colaborativa.

El tecno fundamentalismo

La cultura tecnológica, estudiada por los investigadores de la ecología de los medios, surge por una secuencia de cambios socioculturales que contienen direcciones ambiguas: una, planteada por los desarrollos industriales y sus avances técnicos, surtiéndonos de buenos utensilios, de *gadgets* y dispositivos para nuestra comodidad y locomoción, además de innumerables opciones de entretenimiento; otra, tratada como las contraindicaciones de los medicamentos, que describen los efectos colaterales en letras casi ilegibles. La utilización tecnológica es practicada y sentida en todos los aspectos sociales y culturales, y vivimos también en un mundo que amplía la conexión por medio de las redes sociales¹ pero también el aislamiento; que produce impactos neuronales a través de las pantallas² en los viciados por videojuegos y crea paisajes de basura electrónica tóxica que podemos encontrar en países como Afganistán, África y China³.

Para desmitificar la palabra *tecnología* y proponer reflexiones sobre sus efectos necesitamos primero quitarle su significado general (mítico) en el cual es entendida como sinónimo de *equipos informáticos*, o *que describe equipos y aparatos eléctricos digitales*. Después, volver a su esencia, que es entendida como *una reflexión a la técnica*, pues su etimología viene del griego *τέχνη* (*tekhné* = técnica, oficio, artesanía) y *λόγος* (*logos* = estudio, discurso, tratado).

Estudiando la tecnología como una cultura creada por una secuencia de superposiciones de inventos y procesos técnicos desde el motor a las máquinas abstractas, y tomando como base los textos de von Busch y Palmås (2006), se comprende que estas tecnologías son insertadas a menudo en el mercado, en la cultura creativa, ofrecidas como novedad, siempre más desarrolladas, mucho más rápidas y asombrosas. Es importante percibir que la tecnología no solo afecta a cómo consumimos, sino también a cómo entendemos el mundo y nuestras relaciones de símbolos y significados. En su libro *Technopoly*, Neil Postman (1993, p. 8) advierte:

«...las cosas nuevas requieren nuevas palabras. Pero las cosas nuevas también modifican las palabras antiguas, palabras que tienen significados muy arraigados. El telégrafo y el Penny Press cambiaron lo que una vez entendimos por "información". La televisión cambia lo que una vez entendimos por los términos "debate político", "noticias" y "opinión pública". La computadora cambia "información" una vez más. Escribimos cambios del que una vez entendimos por "verdad" y por "ley" donde la impresión en larga escala ha cambiado, después la televisión y ahora la computadora nos cambia una vez más.»

Es en la intersección entre creación artística y las ambigüedades de las tecnologías es que surgen las dudas: ¿cuál es el papel del artista en la sociedad tecnológica? ¿Qué significa el concepto *creatividad* en el contexto de una cultura cada vez más informatizada, dominada por el consumo, el mercado, el *design*, los productos y sus obsolescencias programadas?

El tecno fundamentalista es aquel que acredita fielmente que los aparatos técnicos van a proponer soluciones para todo, y si se diera el caso de que no existe una solución para determinado problema, tendrá ciertamente una nueva técnica para resolverlo. Con esa premisa en mente cabe preguntarse: si la industria utiliza cada vez más máquinas para solucionar los problemas de calidad y velocidad de producción, ¿qué pasará cuando la limitación física humana sea el problema?

En 2016, un grupo de profesores del MIT, Instituto Técnico de Massachussets, crearon un evento de investigación científica con el nombre de Forbidden Research⁴. El evento tuvo ponencias, conferencias y talleres para intercambiar informaciones sobre lo que sería

¹ En su libro, *Antisocial Media: How Facebook Disconnects Us and Undermines Democracy*, Vaidhyathan (2018) explora la paradoja encontrada en la posibilidad infinita de hacer redes sociales y cómo eso impacta en la red real, dejándonos más antisociales, con un enfoque particular en Facebook.

² F. Muñoz, García (2005). «Impacto de las pantallas, televisión, ordenador y videojuegos». *Pediatr Integral*, volumen IX (9), pp. 697-706.

³ Ifixit.org. *The Problem with E-Waste*.

<<https://ifixit.org/ewaste>> [Consulta: 02 de febrero de 2019].

⁴ MIT Media Lab. Forbidden Research.

<<https://www.media.mit.edu/events/forbidden-research/>> [Consulta: 29 de enero de 2019].

una investigación prohibida, que nos desafía a cuestionar las leyes y las reglas sobre qué tipo de conocimiento podemos buscar, y si ese conocimiento mejora o impide la salud y la sostenibilidad de la sociedad. Plantearan, en vídeos disponibles en la web, preguntas sociales, culturales y legales incómodas y cuestionables: ¿podemos darnos el lujo de tomar esos riesgos?, ¿podemos darnos el lujo de no hacerlo o ignorarlos?

En el momento actual, descrito por los teóricos como *la cultura postdigital* (Santaella, 2016), es la primera vez que la relación mágica del humano y sus máquinas abstractas recibe críticas contundentes que pueden estremecer las estructuras estandarizadas y reverberar incertidumbres existenciales tecnológicas. Ahora es el tiempo de enfrentar las ambivalencias, las paradojas y sus contradicciones. Insertados en este momento propicio, autocrítico, se observa un retorno de prácticas consideradas obsoletas en las producciones analógicas con vinilo y películas de muchos autores. También en la legitimación de una industria creativa colaborativa, empezada con los Hacklabs, ahora institucionalizados en centros de investigación y producción como los FABlabs, MediaLabs o los RepairCafes. En ellos se experimenta la valoración del proceso de artesanía, el fomento de un aprendizaje autónomo, el compartir conocimientos, la libertad de derechos de autor y prácticas como el “hazlo tú mismo” (*do it yourself - DIY*), el movimiento *Maker* y la ética Hacker.

El arte como dispositivo crítico

El arte es una forma de expresión de las más libres que hay, su estética es prácticamente ilimitada, puede hacerse con todos los materiales e inmateriales encontrados en el mundo, y por principio no tiene un modelo, ni una ideología. Sigue siendo libre para aceptar, convivir con y, principalmente, rechazar las estructuras vigentes: sociales, culturales, políticas, económicas etc. Herbert Marcuse, en sus planteamientos, escribió que el arte y la imaginación aún permanecen como dispositivos que proponen desafíos y protestas en una cultura dominante. Según el análisis de los pensamientos de Marcuse, escrito por Luis Gustavo G. (2010, pp. 17-34), se comprende que el arte puede configurarse como una respuesta a las crisis, a las falsas creencias, y deberá encontrar un lenguaje capaz de comunicar esas necesidades cualitativamente diferentes que llevarán a los seres humanos a otra realidad cualitativamente diferente, probablemente debido a una crítica del actual sistema. Una vez entendido que es necesario hacer un análisis crítico, propongo que el concepto sea comprendido por el que describió Eric Raymond como «no el que desacredita, sino el que reúne»; y complementa: «el crítico no es el que destruye las alfombras de debajo de los pies de los creyentes ingenuos, sino el que construye otras para pisar»⁵.

En una investigación de conceptos que tratan de una visión crítica sobre la práctica artística creada en el mundo tecnológico se pueden encontrar contradicciones de demasiada importancia. Cuestiones como la colonización y descolonización de la historia del arte; o el mercado y sus grandes subvenciones, restringidas a los “mayores” artistas y que, por el contrario, fomenta muy poco la práctica artística fuera de las universidades, llevándonos hacia una creciente cultura de la simplificación de conceptos artísticos para el público en general en detrimento de una promoción de reflexiones más profundas. El filósofo contemporáneo Gilles Lipovetsky (2015, p. 27) escribe más ponderaciones sobre el arte aún más profundas y polémicas: «La sociedad contemporánea de la profusión estética ya no es portadora de un culto al arte que se atribuye altas misiones emancipadoras, pedagógicas y políticas: el arte ya no se considera proveedora de la libertad, la verdad y la moralidad». El mismo autor comenta que las estéticas comerciales actuales no ambicionan en modo alguno ponernos en contacto con un absoluto en ruptura con la vida cotidiana: «...es de una estética de consumo y diversión: no ya de artes destinadas a comunicar con potencias invisibles al elevar el alma mediante una experiencia excitante de lo absoluto, sino de desarrollar experiencias consumistas, lúdicas y emocionales, aptas para divertir, para procurar placeres efímeros, para aumentar las ventas». Y complementa diciendo que «cuanto más se infiltra el arte en la cotidianidad y en la economía, menos cargado está de altos valores espirituales» o «cuanto más se generaliza la dimensión estética, más aparece como una simple ocupación de la vida, un accesorio sin más finalidad que animar, decorar, sensualizar la vida corriente: el triunfo de lo inútil y lo superfluo».

En esa perspectiva, el arte enfrenta cuestionamientos directos en su *modus operandi*, como pudimos observar en el boicoteo de algunas bienales (la 13th *Istanbul Biennial* en 2013, la *Manifesta 10* en San Petersburgo en 2014, la 19th *Biennale of Sydney* en 2014, y la 31st *Bienal de Sao Paulo* en 2014), tal como describe la curadora de arte Joanna Warsza (2017). La autora indica que las actitudes de los artistas activistas tuvieron éxito en sus demandas de una autocrítica, y que impusieron un contexto no previsto por los curadores de estas bienales. Según Martin Hebert (2016), otros creadores siguen depresivos, desvalorizados y descontentos por no seguir una receta y no adecuarse a un tipo de medio artístico que crea un glamour inconsistente frente al que puede hacer su arte. Hoy se multiplican las exhibiciones con formatos experimentales no soportados en determinadas instituciones, como presentaciones nómadas o la ocupación de espacios alternativos para exhibir obras de arte sin ánimo de lucro.

⁵ «How to Become a Hacker». Erick Raymond

< <http://www.catb.org/esr/faqs/hacker-howto.html> > [Consulta: 05 de enero de 2019].

Interactivos 18? *Mad hackeo*

En marzo de 2018 fue abierta una convocatoria del taller internacional Interactivos? 18: Habitar los RRRResiduos, organizada en el Medialab Prado, en Madrid. El Medialab es un espacio de investigación y producción conceptualizado en el campo del arte y las nuevas tecnologías. Sus proyectos engloban diversas direcciones conceptuales, realizadas a través de procesos colaborativos, creativos, críticos y activistas. La propuesta del taller Interactivos? empezó en 2006, y desde ese año publican una convocatoria abierta para todo el mundo con un tema específico, y hacen una selección de 8 proyectos que aproximan el tema propuesto. Toda la participación es abierta y gratuita; además, también tienen una convocatoria para seleccionar colaboradores que participarán en el desarrollo del proyecto de su preferencia.

En la 18ª edición del Interactivos, el tema fue los residuos, que constituyen un enorme reto para el siglo XXI dado que son recursos necesarios y escasos. Con motivo de la clausura de la Semana Verde Europea, que se celebra el 25 de mayo en Medialab Prado, mi equipo y yo lanzamos una consulta para conocer los compromisos que estamos dispuestos a tomar como ciudadanos en cuestiones medioambientales desde el presente, sabiendo de la fragilidad e incertidumbre del futuro⁶.

La Máquina de Hackeo

El proyecto *Máquina aleatoria de Hackeo* fue una propuesta de Fred Paulino, del colectivo Gambiología, para Interactivos 18? Este proyecto incluye una metodología de creación colaborativa, horizontal, donde todos los participantes podrían modificar el objeto con sus interferencias personales. Los participantes colaboradores y creadores fuimos: yo, Fernando Rabelo (participé en dos exhibiciones de los *Gambiologos?*), Herbeth Trotta (*ReMaker Lab*), Carina Mercado (Arquitecta), Sofía Victoria Rodrigo (Directora de Fotografía) y Carla Tortul (Artista multimedia).

Al principio presentamos una introducción sobre el concepto brasileño de *Gambiarra*⁸, creamos una metodología del proceso y, para los que no sabían, hubo un taller básico de electrónica. A partir de esto, se planteó una obra escultórica a la que pusimos como primer nombre *Máquina Aleatoria de Hackeo*, que después se tornó en *MAD Hackeo*, que es un concepto metafórico atribuido a las personas del mercado informal que hackean la estructura comercial, formal, de la ciudad de Madrid al investigar las calles con sus dispositivos de "apaño" y al reutilizar los objetos creando su propio mercado mediante la recolección urbana, el trueque y la venta.

La estructura fundamental fue creada en un carro de supermercado⁹, como los que muchos utilizan para el *cirujeo*¹⁰, y otros para el consumo de masas. La dicotomía del consumo dentro del mercado y fuera, en las calles, la compra con reglamentaciones y fuera de las leyes, es directamente acogida por la simbolización del objeto: el carrito. A este, los participantes del proyecto le acoplaron otros objetos variados, creando sus propias esculturas, que a su vez aportan sus universos particulares, y estos, sumados, crearon una multitud de interpretaciones. *MAD Hackeo* es el *upcycling* del consumo y presenta, mediante una escultura que visibiliza las capas sociales y culturales de una ciudad, la economía informal o lateral, las personas y objetos que llevan sus memorias.

El hacker

El símbolo del hacker está asociado en nuestra cultura con *la persona que roba datos informáticos para su diversión y comete crímenes cibernéticos*, siempre es tratado como un término negativo. La traducción en portugués o castellano sigue la misma lógica, ya que lo definen como *un pirata informático*, haciendo referencia a los asaltantes del mar. Pero, según varios autores investigados, como en el manifiesto de Wark Mckenzie (2004), el concepto de *hacker* necesita ser mejor comprendido, pues todas sus definiciones más profundizadas nos enseñan un significado opuesto. Por tanto, el hacker no es quien destruye o roba a otros, y sí aquello que construye con sus acciones y redes gracias a su conocimiento del sistema; es el que abre puertas y expone las estructuras invisibles, programadas por las industrias del consumo. Es en ese punto donde se llega a un encuentro de definiciones similares, en las que el hacker y el crítico son dotados de un modo operante similar, constructivo y que lleva a salidas, a caminos a seguir.

⁶ Accesible en: <https://www.medialab-prado.es>.

⁷ Gambiologos es un conjunto de artistas que hacen cosas raras con tecnología y cuyos trabajos fueron exhibidos en 2010 y 2012 en Belo Horizonte, MG, Brasil. Acceso disponible en el link: <https://oifuturo.org.br/evento/gambiologos-2-0>.

⁸ En Brasil el término es utilizado para cualquier utensilio improvisado, creado con los medios disponibles en el momento y local.

⁹ Notas del proceso: fue la gestión más posible y acertada, pues, después de dos horas recorriendo el rastro, encontramos el carro en una plaza. Pasó de una economía formal a otra informal.

¹⁰ En Argentina, *cirujeo* es «buscar y recoger basura por la calle».

Entendiendo que la palabra *hacker* tendrá el significado correcto, también propuesto por Erick Raymond¹¹ como las personas que «construyen cosas», habrá también otra definición más apropiada para los que destruyen cosas, los *crackers*. De hecho, desde esta perspectiva inspirada en Raymond, el *cracker* es un término más adecuado para las actividades tradicionalmente asociadas con el pirata, es sinónimo de quiebra, de quitar algo de una estructura para romperla, de negación total a cualquier valor social o cultural.

El *hacking* es el proceso de estudiar, modificar, personalizar o subvertir cualquier producto de uso cotidiano para alterar sus funciones industriales y combinarlas en algo nuevo, en un acto de “re-acción” al mundo hegemónico. Así, la acción del *hacking* pone en funcionamiento la máquina de activismo sobre el consumo capitalista con una práctica artística contemporánea. En ese sentido, el hackeo se construye desde la colaboración y el hacer juntos/as, el aprender mediante prácticas propuestas como el movimiento *Maker*, el “hazlo tú mismo” o *DIY – do it yourself*, ampliando los conocimientos de electrónica, arte, sociología, programación y reprogramación, entre otros.

La ironía como Arte

Para Pascal Gilen (2013), los individuos creativos tienen una cierta afición por la ironía, o las bromas y chistes informales: «Por su falta de miedo a los errores lógicos ellos son capaces de crear una gran cantidad de disturbios», y complementa que en una crítica creativa «... al burlarse de la realidad, cuando menos, generan cierta distancia de los acontecimientos y, a su vez, señalan los errores que presenta esa realidad. La broma demuestra la variabilidad de la realidad y, por consiguiente, su relatividad».

Las posibilidades creativas de interferencia en la cultura simbólica del consumo han existido en diferentes contextos históricos y geográficos, siendo más evidentes con los situacionistas y en los años 60, y fueron actualizándose a través de nuevos dispositivos. En los años 90, Según Mark Dery (2017, p. 10), «la palabra *Cultural Jammer* fue utilizada inicialmente por la banda experimental *Negativland* en sus canciones y videoclips para describir otras formas de sabotaje en los medios audiovisuales». Los saboteadores de la cultura buscaban interferir en una variedad de medios y fines, pero hay características comunes en la mayoría de sus intervenciones. En *Cultural Jamming*, Marilyn Delaure y Moritz Fink (2017, pp. 20 y 40), describen un conjunto de características que definen esa cultura y lo que se puede hacer con ella.

En su análisis, el *Jamming* –también entendido como «obstrucción»– es una acción ingeniosa en ambos sentidos de la palabra. Es típicamente inteligente y astuto, a la vez que exhibe habilidades manuales y prácticas creativas. Según ellos, «Los *jammers* juegan con la forma, creando obras que son estéticamente agradables o llamativas, ya sea en registros visuales, auditivos o performativos»¹². Sus materias primas son las imágenes, los sonidos, los paisajes y las prácticas habituales del capitalismo de consumo moderno».

La interferencia cultural del *Jammer* es política en el sentido de que involucra críticamente las narrativas de la cultura dominante, desafiando las estructuras de poder existentes. Según las palabras de Daleure y Fink, «...buscan revelar la hipocresía y las injusticias, provocar el escándalo público y promover una participación colectiva. Su práctica es considerada una práctica transgresora pues las intervenciones traspasan los límites normativos». Es una cultura de infiltración en espacios controlados, vigilados, para corromper las reglas de comportamiento y provocar sorpresa, confusión, diversión o incluso conmoción.

De igual manera que los hackers, los *jammers* proponen un proceso participativo y valoran mucho el intercambio y la colaboración. Lo que les distingue de muchos artistas es que ellos invitan a la imitación y, a menudo, proporcionan materiales gratuitos e instrucciones prácticas para que otros también puedan hacer sus propias conversiones.

Como cierre de este artículo y a modo de una conclusión basada en los conceptos críticos tratados y en la demostración de la experiencia directa, la praxis, siguen las imágenes producidas durante la creación de *MAD Hackeo*. Sabiendo que dichas imágenes no representan nuestra experiencia visual como si estuviéramos en el espacio real, se intenta probar a través de una edición de fotografías que los conceptos investigados fueron puestos de manera práctica en la construcción del dispositivo artístico.

La escultura fue exhibida en la exposición del Medialab durante el periodo del 7 de junio al 7 de octubre de 2018, y fue trasladada para participar en la décima edición de REHOGAR¹³ – Diseño abierto y Reutilización, desde el 20 de septiembre al 28 de octubre de 2018 en Fabra i Coats, en Barcelona, contando con la participación de más de 40 propuestas procedentes de diferentes partes del mundo.

¹¹ *How to Become a Hacker*. Erick Raimond

< <http://www.catb.org/esr/faqs/hacker-howto.html> > [Consulta: 05 de enero de 2019].

¹² El filósofo del lenguaje J.L. Austin definió las palabras *performativas* como «realizativas» y propuso el concepto de *performatividad*. <<http://subtramas.museoreinasofia.es/es/anagrama/performatividad> > [Consulta: 01 de febrero de 2019].

¹³ Accesible en: <http://www.makeatuvida.net/?p=14283>



Figura I – montaje de fotografías del autor.



Figura II – montaje de fotografías del autor.



Figura III - MAD Hackeo - fotografía del autor.

FUENTES REFERENCIALES

- Chun, W. H. K. (2016). *Updating to remain the same: habitual new media*. Massachusetts; Londres: The MIT Press.
- Delaure, M., y Fink, M. (2017). *Culture Jamming: Activism and the Art of Cultural Resistance*. Nueva York: New York University Press.
- Gielen, P. (2014). *Creatividad y otros fundamentalismos*. Madrid: Brumaria.
- Herbert, M. (2016). *Tell Them I said no. Berlin*. Ed. Sternberg Press.
- Lanier, J. (2010). *Bem vindo ao Futuro: uma visão humana sobre o avanço da tecnologia*. São Paulo: Ed. Saraiva.
- Lipovetsky, G. (2015). *La Estetización del mundo: Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Ed. Anagrama.
- Marcuse, H. (1999). *Eros e civilização*. São Paulo: Ed. LTC.
- Postman, N. (1993). *Technopoly. The Surrender of Culture to Technology*. Nueva York: Vintage Books.
- Santaella, L. (2016). *Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política*. São Paulo: Paulus.
- Silveira, L. G. G. (2010). *Alienação Artística: Marcuse e a ambivalência política da arte*. Porto Alegre: Ed. Edipucrs.
- Von Busch, O. y Palmas, K. (2006). *Abstract Hactivism: The making of a hacker culture*. Londres y Estambul: Lightning Source.
- Wark, M. (2004). *A Hacker Manifesto*. Nueva York: Harvard University Press.
- Warsza, J. (2017). *I can't work like this: a reader on recent boycotts and contemporary art*. Berlin: Ed. Sternberg Press.

Fracasso, Liliana.

Profesora-investigadora, Universidad Antonio Nariño, Facultad de Artes, Programa Arquitectura, Grupo de investigación Ciudad, Medio Ambiente y Hábitat Popular.

Cabanzo, Francisco.

Profesor-investigador, Universidad El Bosque, Facultad Creación y Comunicación, Programa de Artes Plásticas grupo de investigación - Expresión, artes y creación.

Díaz Matajira, Jorge Mario.

Profesor-investigador, Universidad Antonio Nariño, Facultad de Artes, Programa de Música y Maestría en Arte Sonoro, Grupo de investigación Ciudad, Medio Ambiente y Hábitat Popular

Sonidos patrimoniales: prácticas artísticas en los lavaderos comunitarios del barrio El Paraíso, Bogotá

Heritageable sounds: art practices in the community laundries in the El Paraíso neighbourhood, Bogotá

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Patrimoniable, hábitat popular, lavaderos comunitarios, sonidos patrimoniales, paisaje sonoro urbano.

KEY WORDS

Heritageable, popular habitat, community laundries, urban sound-scapes.

RESUMEN

Frente a la transparencia del "todo es lo mismo", que hace desaparecer la otredad bajo la luz de lo idéntico, la imagen tal vez no sea la manera más eficaz para tratar los valores patrimoniales de un territorio. En el imaginario de las personas y en la literatura oficial acerca de la ciudad contemporánea, el hábitat popular se ofrece siempre igual a sí mismo: "anomalía" generada por la informalidad urbana y económica. En realidad, el hábitat popular resguarda valores patrimoniales propios e importantes para la cohesión social, que la violencia de la hipervisibilidad, así como de la transparencia, violentan y degradan, estereotipando o estigmatizando la vida de los barrios populares, como pobres, marginales, etc. La presente comunicación trata sobre la investigación-creación como una potente aproximación al estudio participativo del valor lo *patrimoniable*. Presenta el caso de la localidad Pardo Rubio, en la Franja de Adecuación de los Cerros Orientales de Bogotá, sobre unas prácticas artísticas realizadas por la Universidad Antonio Nariño y la Universidad El Bosque involucrando grupos focales para el estudio de los valores territoriales. En dichas prácticas, que giraron alrededor de los lavaderos comunitarios del barrio El Paraíso, se desvelaron memorias, imaginarios, legados culturales. Los resultados arrojaron el reconocimiento de valores afectivos, identitarios y simbólicos del lavadero comunitario, que se materializaron en una creación sonora y el audiovisual "Albercazo: patrimoniable sonoro en borde urbano". El "sonido patrimoniable", punto de llegada de esta experiencia, representa en realidad un punto de partida hacia la exploración sobre los sonidos patrimoniales (SO-PA) en el estudio del paisaje sonoro. Se concluye en la comunicación que no es tanto el ojo sino el oído quien captura el espíritu del lugar.

ABSTRACT

Facing the transparency given by the expression "everything is the same", which makes otherness disappear under the light of the identical, the image may not be the most effective way to deal with the heritage values of a territory. In the people's imaginary and in the official literature about the contemporary city, the 'popular habitat' imaginary always offers itself always in the same way: as an

“anomaly” generated by urban and economic informality. Certainly, the popular habitat protects heritage values that are important for social cohesion, those that the violence of hyper visibility as well as transparency usually violate and degrade, stereotyping or stigmatizing the life of popular neighbourhoods, as poor, marginal, etc. The present communication deals with research-creation as a powerful approach to the participatory study of the values of the popular habitat heritage. It presents the Colombian study case of the Pardo Rubio locality, in the Strip of Eastern Hills of popular neighbourhoods of Bogotá, where some artistic practices were carried out by the Antonio Nariño University and the El Bosque University, involving focal groups for the study of the territorial values. In these artistic practices, developed at the Community Laundries of the El Paraíso neighbourhood, memories, imaginary, cultural legacies were revealed. The results showed the recognition of affective, identity and symbolic values of Community Laundries, which materialized in a sound creation and the audiovisual “Albercazo: sonorous games - patrimony in urban edge”. The “heritageable” sound-scapes”, seen as the point of arrival of this experience, in reality represent a starting point towards the exploration of heritageable sounds (SO-PA) in the study of the sound-scape. The conclusions in this communication, show that it is not the eye, but the ear that captures the spirit of the place.

INTRODUCCIÓN

La experiencia que se presenta en esta comunicación se inscribe en un proceso de investigación-creación que se ha venido desarrollando para la Red de lo patrimonial. Se centra en uno de sus lugares-observatorios, el barrio El Paraíso de Bogotá, con el fin de profundizar un lugar reconocido por sus habitantes como patrimonial. El hábitat popular pertenece a los sectores de la ciudad que presentan determinadas características físicas, económicas y sociales, que se van desarrollando y consolidando poco a poco, donde conviven, muchas veces mezclados, varios orígenes y formas de producir y expresar la ciudad. El común denominador de estos lugares son los pobladores que a medida de sus posibilidades económicas, sociales y de participación, van creando, transformando, mejorando y dándole forma y expresión a su hábitat (Hernández García, 2007, p. 15). Así entendido, el hábitat popular representa el patrimonio cultural del mundo ordinario cuya componente más destacada es *lo patrimonial*: conjunto de saberes, de prácticas, de lugares, de artefactos, de recorridos que hacen parte de la existencia cotidiana de la población pero que no han sido visibilizados ni reconocidos (Moncada Pardo & Cabanzo, 2014) (Fracasso, 2016) (Cabanzo, Fracasso, Ortiz, & Moncada, 2016). Lo patrimonial es también un conglomerado de experiencias que están en la memoria y en los sentidos de la gente y reflejan sus modos de habitar, de percibir, de pensar el mundo y sus circunstancias. Esas manifestaciones integran su acervo cultural y todo lo que ello connota en términos de identidad y de sentido de pertenencia a un lugar. Lo patrimonial, al contrario del patrimonio cultural tal como es institucionalmente concebido, es riqueza cultural viva, que se mueve a ras del suelo y se transforma y reconfigura incesantemente. Es la esencia de la vida urbana en su sentido más elevado que remite a la esperanza y a la utopía concreta. No obstante, el hábitat popular está amenazado por varios fenómenos que van desde la gentrificación, “elitización” (García Herrera, 2001) hasta la gestión estética de la cotidianidad para fines de mercado. Lo anterior transforma físicamente los lugares, expulsa, desmenbra y aleja las comunidades de los lugares codiciados por el mercado. Las estrategias estéticas adoptadas por el capitalismo con fines comerciales, transforman en espectáculo y negocio también la intimidad de lo cotidiano y el valor *patrimonial* del mundo ordinario (Lipovetsky & Serroy, 2015). Frente a estos fenómenos sociales y territoriales, no hay ley, decreto o reglamentación nacional o internacional que proteja el hábitat popular. En cambio, la exploración del paisaje sonoro realizada de forma colaborativa plantea una interesante perspectiva de valoración de lo patrimonial y del hábitat popular. El paisaje sonoro, concepto propuesto y desarrollado por el canadiense Murray Schafer, busca entender cualquier entorno que nos rodee en la cotidianidad a partir de sus sonidos, sean naturales o artificiales (Schafer, 2013). En la concepción de Schafer, podemos entender mejor el entorno sonoro cuando integramos un conocimiento socio-cultural que nos permite determinar los sonidos que son reconocibles, identitarios y valorados por determinadas comunidades. Se trata del reconocimiento de marcas sonoras, en complemento con las señales y sonidos tónicos que configuran la percepción auditiva de cualquier sociedad y caracterizan los territorios. El paisaje sonoro ha dado nacimiento a otra disciplina conocida como la ecología acústica que nos plantea cuestionamientos respecto a la relación del ser humano con su entorno a partir de la pregunta ¿qué sonidos queremos preservar?

METODOLOGÍA

“Relatos de barro y agua” representa un espacio de participación y al mismo tiempo una estrategia pedagógica adoptada en el marco del proyecto de investigación-creación liderado por la Facultad de Artes de la Universidad Antonio Nariño de Bogotá, en asocio con la Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque y el Media Lab de la Universidad Federal de Goiania (BR). El proyecto, denominado “Hábitat popular y creación artística: elaboración de un dispositivo para el análisis de lo patrimonial en área de borde urbano (cod. 2017204)” es la segunda etapa de una investigación empezada en el 2015 acerca del patrimonio cultural en hábitat popular, en la cual se ha venido experimentando y teorizando el concepto de “lo patrimonial”. La segunda etapa (que se desarrolló entre agosto 2017 y julio 2018), apunta a construir un prototipo de sistema de análisis con base territorial (SIT-Sistema de información territorial) para mapear lo patrimonial. La peculiaridad del mapeo, consiste en el hecho que el SIT ayuda en la articulación y estudio, en la misma “unidad de análisis” de lo patrimonial, de variables cuantitativas y cualitativas, indicadores

complejos geo referenciados, datos objetivos y subjetivos procedentes del contexto (aspectos biofísicos), relatos de los habitantes y de las instituciones (análisis cualitativos y del discurso), asimismo aspectos relevantes de las prácticas artísticas urbanas y culturales. En este marco metodológico general, las prácticas artísticas para el estudio de lo patrimonial de los lavaderos comunitarios se conciben como una experiencia estética y su definición se basa en el diseño de experiencia (Allanwood & Beare 2015). La “experiencia inmersiva” envuelve a los participantes generando una “intensificación de la significatividad”. El diseño interviene el espacio para resignificarlo con el proceso, modificando los imaginarios de los participantes: el lavadero comunitario se vuelve algo más que un lugar para lavar ropa o para compartir momentos de la cotidianidad por su funcionalidad. La acción lúdica y sonora transforman el lugar en función de un potencial evocativo, a partir de un proceso empezado años atrás con la comunidad del barrio, que estimula, por medio del barro y del agua, el recuerdo, el relato, la memoria colectiva, el gesto, la relación y la comunicación activada en la colaboración de algunos habitantes, estudiantes, investigadores y artistas.



Figura 1. Espacio de participación y estrategia pedagógica para el estudio de lo patrimonial en el barrio El Paraíso: Lavaderos / Landander@s . Juegos sonoros en lugar. Poster: S. Piedrahita, L. Fracasso

Figura 2. Espacio de participación y estrategia pedagógica para el estudio de lo patrimonial en el barrio El Paraíso: improntas del lavadero. Poster: S. Piedrahita, L. Fracasso.

DESARROLLO Y RESULTADOS

En el espacio de participación y de estrategia pedagógica, generado gracias a varios años de trabajo en campo, de construcción de confianza recíproca con grupos focales en el territorio del Pardo Rubio, en el proceso de investigación-creación se realizaron diferentes prácticas artísticas y obras comunitarias (efímeras, permanentes, procesuales), entre las cuales mencionamos “improntas del lavadero”¹, “lavaderos / lavander@s” y la acción sonora comunitaria “El Albercazo”², con la sucesiva producción de pequeños ejercicios de arte sonoro realizados por los estudiantes de la UEB. La sistematización de las acciones anteriormente mencionadas, que articularon conocimientos artísticos, científicos y relacionales, dieron lugar a la realización de unas piezas sonoras específicas y la

¹ Realización: René Vidal (maestro artes, tallerista y coinvestigador), Stephanie Piedrahita (maestra artes, joven investigadora), Yanine González (psicóloga, co-investigadora), Liliana Fracasso (arquitecta-geografía, investigadora principal), Andrés Silva (prácticante programa de Diseño Industrial UAN). Comunidad de adultos mayores de la Casa de los Abuelos en el barrio El Paraíso y participación de miembros de la JAL. Coordinación artística y científica Liliana Fracasso

² Realización: Francisco Cabanzo (PhD artes, tallerista y coinvestigador de la UEB), Glenda Torrado (maestra artes, coinvestigadora UEB), con la participación de los estudiantes de programa de Artes de UEB y de los co-investigadores Yanine González (psicóloga, co-investigadora UAN), Liliana Fracasso (arquitecto-geografía, UAN), Stephanie Piedrahita (maestra artes, joven investigadora, UAN). Comunidad de adultos mayor de la Casa de los Abuelos en el barrio El Paraíso y participación de miembros de la JAL. Coordinación artística Francisco Cabanzo, coordinación científica Liliana Fracasso.

ideación del trabajo “Patrimonial sonoro en borde urbano” como propuesta para la red y el proyecto de investigación Holos³ (Amaral Lilian, et. alt, 2018).

El trabajo se desarrolla articulando en talleres de creación sucesivos, la elaboración de piezas plásticas con el barro, piezas sonoras, performance e instalaciones efímeras entre sábanas representando cada uno un “pre-texto” en un contexto específico⁴.



Figura 3. “Relatos de barro y agua”. Producción Improntas de lavadero: del barrio El Paraíso. Fuente: Archivo fotográfico Proyecto UAN/2017204

³ Realización: AA.VV. Obra: “HolosCi(u)dad(e)” (obra procesual y performativa). Exposição EmMeio #10, Museu Nacional da República, Octubre, Brasília, 3-30, 2018. Curaduría de la exposición: Tania Fraga, Curaduría de la obra: Lilian Amaral & Laurita Sales. Organización: Suzete Venturelli, Cleomar Rocha, Instituciones que participan: Por Brasil: Media Lab/UnB, Media Lab/UFG, U. PMackenzie; por Colombia: Universidad Antonio Nariño - UAN, Universidad El Bosque - UEB; por España: Universidad de Barcelona - UB, Universitat Politècnica de València; por Uruguay Universidad de la República de Uruguay -INBA/UEDELAR. Producción: Laboratorio 10 Dimensoes y CLAV, UFRN. Disponible en <http://www.espai214.org/holos/> y en <http://www.espai214.org/holos/publicacoes/> (visionado 9 abril 2019). La obra puede visionarse también en el link <https://youtu.be/ttBlYiVijI>

⁴ La estrategia pedagógica a la que hacemos referencia se denomina con-texto(s) y fue experimentada en primera instancia en colaboración con Victoria Mena de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, también en el marco del proyecto de investigación Pedagogía, Artes y Ciudadanía, mayo – diciembre 2017. Participaron de los talleres de con-texto(s) el maestro René Vidal y la joven investigadora Stephanie Piedrahita (<http://www.reddelopatrimonial.com/index.php/lugares/pardo-rubio>)



Figura 4. “Relatos de barro y agua” Producción Albercazo: sonidos patrimoniales en los lavaderos comunitarios del barrio El Paraíso. Fuente: Archivo fotográfico Proyecto UAN/2017204

En una cultura determinada por el predominio de lo visual, lo que se requiere es recuperar y reivindicar la importancia de lo sonoro como elemento de *comunicación sensorial* y de transmisión de emociones, asimismo como herramienta de análisis de lo patrimonial en términos de sonidos. En general, el *sonido* dentro del ambiente, comunica y se convierte en el medio para que el *ser humano* pueda interactuar con este, pero considerando la importancia de dicha interacción, mediada por la reflexión, la valoración y la preservación. Los sonidos son producidos por el *medio ambiente* y los *seres humanos*, ofrecen al *sonido* significado e información de los diversos aspectos sociales que suceden en una comunidad. Así, se habla de un código social que surge a partir de condiciones objetivas y subjetivas, dando significado a toda relación social concerniente a la cultura, también desde las artes del sonido. Esto, con el fin de que la sociedad se sensibilice y adquiera mayor conciencia frente a las transformaciones en el *medio ambiente* que conllevan, también en términos sonoros, la desaparición progresiva de una *cultura sonora*.

DISCUSIONES

Sin bien se ha reconocido a nivel mundial la importancia del Patrimonio Cultural Inmaterial (UNESCO, 2003) y ha crecido la conciencia que “Somos patrimonio” (CAB, 1990), el hábitat popular en la *praxis* no se considera patrimonio cultural. Todavía muy incipiente es el reconocimiento por parte de la UNESCO de las periferias de las ciudades como patrimonio cultural urbano (UNESCO, 2016). Así que el hábitat popular queda constantemente desprotegido, codiciados por localización, amenazado por los procesos de urbanización, *elitización* y *gentrificación* o por los procesos de *estetización*, que transforman lo cotidiano en espectáculo, para visitantes o turistas. Por el contrario, en el caso de los lavaderos comunitarios del barrio El Paraíso, experimentamos con las prácticas artísticas colaborativas cómo se hace posible reconocer y visibilizar el valor de lo *patrimonial* para contribuir a subvertir esta política general de la transparencia, entendida como invisibilización y aniquilación de lo diverso o socialmente incómodo. Mucho se ha escrito acerca de cómo la movilidad y la velocidad, ínsitas en la realidad occidental postmoderna, han venido generando una tal distracción que el mundo perceptible se nos ha vuelto “invisible” (Bauman, 1998) (Virilio, 1984) (Virilio, 2004). El funcionamiento de la ciudad hipermoderna (Lipovetsky & Serroy, 2015) se orienta hacia la transparencia del “todo es lo mismo”, la urbanización (Muñoz, 2010) o la ciudad genérica (Rem Koolhaas, 2011). Hipervisibilidad y transparencia se reconocen ya como la expresión de una violencia dividida sistémica, que consiste en desaparecer el otro por completo bajo la luz de lo idéntico (Byung-Chul Han, 2011, p.151). A esta generalización y superficialidad de lecturas, no escapa tampoco la visión que se tiene de los barrios informales o populares. La resistencia del barrio El Paraíso frente a los procesos de transformación territorial que están amenazando una de las estructuras ecológicas principales de Bogotá, los Cerros Orientales, se juega precisamente entre la hipervisibilidad y la invisibilidad de la condición

socio-ambiental del barrio. A continuación unas sugerencias de la “memoria evocada”⁵ en las prácticas artísticas (en una de las secciones del Taller Relatos de barro y agua, la del 25 octubre 2017, Figura 2.) y en la caminata dirigida por unos miembros del grupo COHITEPA, habitante del barrio (del 13 julio 2017).

“Esta agua ¿ven ustedes lo cristalina que está? Esta agua no es de la red de Bogotá, esto es de un nacimiento de agua que hay allá arriba; y viene entubada acá. Es un nacimiento que nunca, nunca, haga el verano que haga ¡nunca falta! Es agua que es...de la mejor... de las mejores calidades de agua que tenemos aquí” (Don Isaías L., 13 jul 2017).

“¿El lavadero? No, a mí me tocaba bajar al río, a la quebrada y allá lavaba yo, llevaba mi ropa y allá lavaba, ya después cocinar con leña y el fogoncito con tres piedras. A todas nos tocó cocinar con leña y tres piedritas y la casita siempre estaba mal hecha entonces ahí íbamos haciendo las cosas con mi papá” (Doña Cecilia B., 25 oct 2017).

“Me gustaba mucho columpiarme, me gustaba mucho cuando llovía eso era rico, y así, hacer cositas con las matas, columpiarme, meter las patitas en el agua, así más rico” (Doña Cecilia B., 25 oct 2017).

“Yo hice una figurita del lavadero, eso me recuerda que cuando uno lavaba, que los cepillos eran las tusas eran para sacarle el cemento a los pantalones de mi esposo” (Doña Lucía J. 25 oct 2017)

“El decol [blanqueador] era la toronja [planta nativa] y uno la partía y la echaba dentro de la tina con agua (...) una mata donde hay unas pepas que en ese tiempo se pintaban y se vendían para el árbol de navidad, y ese era el árbol de navidad por que las pintábamos de colores y la gente la compraba. Y entonces nosotros para lavar las abríamos y la echábamos en una tina o un platón con agua y nosotros refregábamos la ropa y le echábamos el jabón y la dejábamos un rato, cuando salía la ropa quedaba blanquita quedaba bonita” (Doña Cecilia B. 25 oct 2017).

“Allá se daba uno gusto lavar y los niños bañarse y rico... no era tan peligroso” (Doña Lucía J. 25 oct 2017).

Con la experiencia presentada, hemos querido hablar de este valor *patrimonial* con las sugerencias y el re-conocimiento que genera el paisaje sonoro de los lavaderos comunitarios del barrio. Este tipo de paisaje posee unos fundamentos constitutivos que configuran su naturaleza y por tanto definen el marco general de su accionar: el sonido, el cual se asocia directamente con el ruido; el medio ambiente y el ser humano. La marca sonora definida como “aquel sonido exclusivo a una comunidad o aquel cuyas cualidades hacen que sean observado o percibido de una manera determinada por la gente de esta comunidad” (Schafer, 2013 p. 369), en el caso específico es el sonido del chorro del agua que corre constantemente desde la montaña hacia la alberca, o es el sonido del recipiente para recoger el agua, construido de forma artesanal por la misma comunidad, para recoger y verter el agua sobre la ropa, asimismo el sonido del cepillo fregando la ropa, entre otras marcas reconocibles, representan el caso único de los lavaderos comunitarios del barrio El Paraíso. Dichas marcas sonoras fueron la materia prima de la obra de creación colectiva generada a partir de las contribuciones de la Red Holo y que hemos citado anteriormente.

CONCLUSIONES

Lo patrimonial sonoro es sonido evocativo, es identidad sonora propia de un lugar. En los lavaderos comunitarios del barrio El Paraíso, la práctica lúdico-creativa-colaborativa que se ha realizado entre los relatos de barro y agua, restituyen memorias y subjetividad a sonidos genéricos: fricciones, golpes, chapoteos, salpicados, hundimientos, riegos... Vivenciando, relatando el lavadero y capturando sus ecos subacuáticos, se recompone este paisaje sonoro patrimonial en hábitat popular. De la experiencia estética, emerge la memoria colectiva estimulada por el sonido del refregar, enjuagar, cepillar, exprimir, sacudir la ropa, acciones íntimas y comunitaria al mismo tiempo que son la esencia de este paisaje sonoro patrimonial.

Los talleres de creación, concebidos como espacio de participación y de estrategia pedagógica (Fig. 1 y 2) hacen parte en realidad de una metodología (*art based research*) mucho más articulada y compleja, concebida por un equipo interdisciplinario de investigación, en red y de forma participativa, para estudiar con las prácticas artísticas el patrimonio cultural en hábitat popular (*lo patrimonial*). Dichos talleres, al igual que otros realizados en el marco de dicha investigación, generan “datos” y relatos (Fracasso, Aperador, Cabanzo, 2018) y, sobretodos vivencias susceptibles de ser sistematizadas, mapeadas, puestas en escena para retroalimentar el proceso y sus participantes. El *feedback* entre investigadores, artistas y comunidad acciona siempre nuevos proyectos y nuevos interrogantes hacia la construcción de una forma diferente de hacer educación patrimonial y de defender el lugar del mundo ordinario.

⁵ El relato fue facilitado por una actividad lúdica y de captura de las improntas del lavadero con la arcilla. Las preguntas para estimularon las conversaciones fueron preparadas previamente tocando temas relacionados con la infancia, la vida en el barrio, las relaciones intergeneracionales, la comida y relaciones de género. El registro audiovisual fue a cargo de El Chorro.



Figura 5. Retroalimentación en la Casa de los abuelos. Rostros de los participantes mirando las proyecciones del documental “Lugando. Juegos de lugares y lugares en juego” y de fragmentos de “Albercazo: sonidos patrimoniable en los lavaderos comunitarios del barrio El Paraíso”. Fuente: Capturas de registro video. 10 marzo 2018. Proyecto UAN/2017204

La ciudad es observada como una continúa relación de estructuras cambiantes, que conlleva la metamorfosis del espacio acústico. [...] Los sonidos de la ciudad son genéricos, se muestran familiares al oído, pero resulta imposible encontrar una situación sonora idéntica entre ciudades e incluso en la propia ciudad. En este sentido podemos asegurar que existen tantos paisajes sonoros como veces manifestamos nuestra intención por escuchar. Las condiciones de escucha de un entorno ambiental siempre están sujetas a cambios, y su variedad de matices, objetos sonoros, es tan amplia que se muestra imposible la reproducción exacta de todos los acontecimientos escuchados una vez (Ariza, 2008, p.187).

Dentro de este estudio es fundamental comprender las dinámicas cambiantes entorno a las comunidades, que finalmente son las que posibilitan entender las metamorfosis socioespaciales y culturales y contextualizar lo sonoro en un marco de valoración de lo patrimoniable.

FUENTES REFERENCIALES

- Amaral, L., Sales, L. et. alt. (2018). HOLOSCI(U)DAD(E) Ecosistemas Transversais e Conectividade em Contextos Glocais. 17.ART 17 *Encontro Internacional de Arte e Tecnologia 2018*, 470-495.
- Ariza, J. (2008). *Las imágenes del sonido: Una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Bauman, Z. (1998). *Globalization. The Human Consequences*. Oxford: Polity Press, Blackwell, Cambridge.
- CAB (Convenio Andrés Bello). (1990). *Tratado De La Organización Del Convenio Andrés Bello De Integración Educativa, Científica, Tecnológica Y Cultural. RESOLUCION No. 05/90*. Suscrito el 31 de Enero de 1970, sustituido por un nuevo convenio suscrito en 1990. Madrid, 27 de noviembre de 1990.
- Cabanzo, F., Fracasso, L., Ortiz, Y., Moncada, L. (2016). Memorias Caminadas: Tránsitos y trayectorias colaborativas entre los observatorios de lo patrimoniable en Colombia. En L. Amaral, *Cartografías Artísticas E Territorios Poéticos* (págs. 224-265). San Paulo: Fundación Memorial de América Latina.
- Delgado, M. (2013). *Artivismo y pospolítica*. Sobre la estetización de las luchas sociales en contextos urbanos. *Quaderns-e Institut Català d'Antropologia*, 18 (2), 68-80.
- Dussel, E. (2005). *Transmodernidad e interculturalidad (Interpretación desde la Filosofía de la Liberación)*. México City: UAM-Iz.
- Fracasso, L. (2014). I luoghi inquieti. Nuove tecnologie per l'arte e la città. *Biblio 3W. Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*. [En línea]. Barcelona: Universidad de Barcelona, XIX (1062).
- Fracasso, L. (2016). Lo "patrimoniable": utopías concretas, prácticas artísticas y hábitat popular y hábitat ancestral contemporáneo. En N. Benach, M. H. Zaar y M. V. P. Junior (eds.), *Actas del XIV Coloquio Internacional de Geocrítica: Las utopías y la construcción de la sociedad del futuro*. Barcelona: Universidad de Barcelona, 2016, Recuperado de <http://www.ub.edu/geocrit/xiv-coloquio/xiv-coloquio-portada.htm>. ISBN: 978-84-617-5447-2.

Fracasso, L., Aperador, D., y Cabanzo F. (2018). *Cartografía digital interactiva de lo patrimonial: del relato al "dato" y viceversa en Rocha, Cleomar (Org.), Anais do V Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas*. Goiânia: Media Lab / UFG, 2018. Recuperado de <https://siimi.medialab.ufg.br/up/777/o/36> - Liliana Fracasso.pdf. Consultado 09 abril 2019.

Fracasso, L., y Ortiz, Y. (2017). Prácticas artísticas como proceso de re-territorialización del barrio Las Cruces, Bogotá. En W. Pasuy et al., *Arquitectura Y Urbanismo Contemporáneo En Centros Históricos* (págs. 84-95). Bogotá: UniSalle.

García Herrera, M. (2001). Elitización: propuesta en español para el término gentrificación. *Biblio 3W. Revista bibliográfica de geografía y ciencias sociales*, VI (332).

Hernández García, J. (2007). Estética y hábitat popular. *AISTHESIS, Revista chilena de investigaciones estéticas*, 41. Instituto de Estética. Pontificia Universidad Católica de Chile.

Lipovetsky, G., y Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Anagrama.

Martinez Contreras, J. (2004). *Las huellas de lo oscuro: estética y filosofía en Ernst Bloch*. Editorial San Esteban.

Moncada Pardo, L., y Cabanzo, F. (2014). Hacia Una Red Latinoamericana de observatorios de lo patrimonial: categorías, casosrastrros, registros de obras, trayecto, tránsito en Colombia. *Clio: History And History Teaching*, 40, 1-15.

Schafer, M. (2013). *El paisaje sonoro y la afinación del mundo*. Barcelona: Intermedio.

Soja, E. W. (2008). *Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*. Madrid: Traficantes de sueños.

Turco, A. (2010). *Configurazioni della territorialità*. Milán. Franco Angeli.

UNESCO (17 de octubre de 2003). *Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. Paris.

UNESCO (2016). *La UNESCO en México y la Secretaría de Desarrollo Social de la CDMX celebran el Foro 'La periferia como Patrimonio Cultural Urbano'*. Servicio de prensa. Disponible en http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view/news/la_unesco_en_mexico_y_la_secretaria_de_desarrollo_social_d/ Consultado el 09 abril 2019.

Virilio, P. (1984). *L'espace critique*. Paris: Christian Bourgois Editeur.

Virilio, P. (2004). *Ville panique. Ailleurs commence ici*. Paris: Galilée.

Franco Peña, Yolanda.

Estudiante doctorado, Universitat Politècnica de València, Departamento de Escultura, Grupo de investigación Espacio urbano y tecnologías de género. (FPU17/00175)

Archivo lesbofeminista

Lesbian-Feminist archive

TIPO DE TRABAJO: comunicación.

PALABRAS CLAVE

Lesbianas, feminismo, arte-archivo, memoria.

KEY WORDS

Lesbians, feminism, art archive, memory.

RESUMEN

Esta comunicación expone el proyecto en construcción del archivo lésbico-feminista de la Comunidad Valenciana. Es el origen de un archivo generado a partir de la recopilación y catalogación de materiales documentales (publicaciones periódicas, libros, fotografías, vídeos, materiales gráficos, etc.) que forman parte de los diferentes colectivos LGTB y feministas junto a archivos personales. Hasta el momento no se encuentran recopilados, pero son necesarios para la construcción de una memoria colectiva de un contexto concreto. Desde hace unas décadas se ha constatado un giro en el ámbito artístico hacia la idea del archivo como práctica artística. Entender el archivo como práctica artística permite vencer al olvido mediante una narración no lineal, con múltiples lecturas. A partir de la revisión teórica y práctica de la cuestión arte-archivo se plantea un archivo vivo, flexible y en continua construcción.

Visibilizar y generar un archivo cuyo sujeto político central sean las lesbianas implica crear su genealogía. Esta acción es interesante porque hace que aparezca en un marco coherente la lucha de las mujeres y las luchas de los colectivos LGTBI, dado que todo movimiento político necesita una génesis que permita un discurso y una posición en el campo de los conocimientos situados. Visibilizar el cuerpo de prácticas, de saberes y de luchas es fundamental para revelar algo que ha quedado oculto, no solo en los saberes académicos sino también en lo social y en lo simbólico. Además, el proyecto de archivo propone generar una red con otros proyectos de características y alcances similares tanto españoles como internacionales. Estar en red implica existir.

ABSTRACT

This communication exposes the project under construction of the lesbian-feminist archive of the Comunitat Valenciana. It is the origin of an archive generated from the collection and cataloging of documentary materials (regularly printed documents, books, photographs, videos, graphic materials, etc.) that are part of the different LGTB and feminist groups plus their own personal archives. So far this material has not been collected yet. However, it is necessary for the construction of a collective memory of a specific context. For a few decades there has been a twist in the artistic field towards the idea of the archive as an artistic practice. Understanding the archive as an artistic practice allows us to overcome oblivion by means of a non-linear narrative, with multiple readings. From the theoretical and practical review of the art-archive question, a living, flexible and continuous work in progress archive is proposed.

Giving visibility and generating a file whose central political subject are lesbians means creating their genealogy. This action is interesting because it makes the women's and LGBT's movement appear in a coherent framework, since every political movement needs a genesis that allows a discourse and a position in the field of situated knowledge. Visibilizing the body of practices, knowledge and struggles is fundamental to reveal something that has been hidden, not only in academic knowledge but also in the social and symbolic ones. In addition, the archiving project proposes generating a network with other projects with similar characteristics. Being in a network implies existing.

CONTENIDO

Seis mesas, siete sillas, un asiento, un monitor, 109 revistas. Con todo ello se conforma la exposición *BOLLO.doc*¹. El nombre de la muestra hace referencia a la documentación, al archivo bollero (lesbiano). ¿Qué interés tiene realizar una investigación en torno a este sujeto? ¿Por qué un archivo? ¿Por qué se plantea realizar la muestra en formato expositivo? En primer lugar, el interés de generar un archivo del movimiento lésbico reside en visibilizar a las lesbianas como sujeto político mediante su genealogía. Todo movimiento político necesita una génesis que permita un discurso y una posición en el campo de los conocimientos situados. Visibilizar el cuerpo de prácticas, de saberes y de luchas es fundamental para revelar algo que ha quedado oculto, no solo en los saberes académicos sino también en lo social y en lo simbólico. Por otro lado, la idea de archivo está vinculada a la compilación de documentos históricos que legitiman los acontecimientos. Sin embargo, la estrategia expositiva del archivo permite generar otras narraciones que se alejan del discurso histórico que se plantea desde el concepto tradicional de archivo. En este caso ya no estaría confinado en instituciones de acceso muy limitado y custodiado por arcontes (Guasch 2011) sino que adoptaría una estrategia de translucidez. Esta idea de translucidez de la que habla Haizea Barcenilla (2016) estaría relacionada con el equilibrio entre los conceptos de visibilidad y ocultación. Está presente la visibilidad por el hecho de ocupar el espacio público y, al mismo tiempo, mantiene una cierta ocultación ya que el archivo se muestra expuesto por fragmentos (Garazi Ansa, 2017).

Desde finales de 1960 hasta la actualidad hay un “giro” hacia la consideración de la obra de arte “en tanto que archivo” o “como archivo” en el que se comparte un interés común por la memoria, tanto individual como cultural (Guasch 2011). Jacques Derrida publica en 1995 *Mal d'archive: une impression freudienne*, donde toma parte de la discusión sobre el paradigma del archivo. Se podría decir que en 1998 se realizó el primer proyecto curatorial entorno al arte-archivo. En el catálogo de la exposición *Deep Storage. Collecting, Storing, and Archiving in Art* Benjamin Buchloh planteó el paradigma del archivo en el arte contemporáneo y analizó los proyectos de artistas europeos de los años 70 cuya temática giraba en torno a la figura del archivo. Son numerosas las exposiciones y seminarios que se han realizado sobre esta temática: Después de *Deep Storage* (1998) tenemos *Voilà. Le monde dans la tête* (2000), *Culturas de archivo (I y II)* (2002, 2005), *The Visual Archive: History, Evidence and Make Believe* (2004), *Classified Materials: Accumulations, Archives, Artists* (2005), *Registros Imposibles. El mal de archivo* (2005), *Archive Fever. Uses of Document in Contemporary Art* (2008), *Curating Degree Zero Archive* (2008), *Memoria y olvidos del archivo* (2010) y *Arte-Archivos: América Latina y otras geografías* (2010).

Las lesbianas sufren una doble discriminación a nivel jurídico, social y político dentro del sistema capitalista y patriarcal. La historia de las mujeres siempre ha permanecido invisibilizada y relegada al olvido, siendo el espacio público vetado para éstas (Fernández y Fumero, 2018). Empar Pineda² dice “en época de Franco las lesbianas no existíamos”, ya que “no se concebía que pudiera haber sexo entre dos mujeres sin ningún hombre de por medio”. Esta invisibilización tiene unas consecuencias muy graves en relación a la necesidad de referentes para la construcción de la identidad. A finales de los años 70 comienzan en España a organizarse los colectivos LGTBI. Las lesbianas participan activamente desde la doble militancia, por una parte, con los grupos de homosexuales y, por otro lado, con el movimiento feminista.

Visibilizar y generar un archivo cuyo sujeto político central sean las lesbianas implica crear su genealogía. Esta acción es interesante porque hace que aparezca en un marco coherente la lucha de las mujeres y las luchas de los colectivos LGTBI, dado que todo movimiento político necesita una génesis que permita un discurso y una posición en el campo de los conocimientos situados. Visibilizar el cuerpo de prácticas, de saberes y de luchas es fundamental para revelar algo que ha quedado oculto, no solo en los saberes académicos sino también en lo social y en lo simbólico. Además, el proyecto de archivo propone generar una red con otros proyectos de características y alcances similares tanto españoles como internacionales. Estar en red implica existir. Actualmente existen diversos archivos feministas e identidades LGTB en activo como son: Sexual Citizenship, Oral History, And The Archive In 1970s Central And Eastern Europe; Archivo T/Genderhacker; Fons Identitats Trans i Gènere a la Biblioteca Nou Barris; Fons Feminista/LGTBI/Queer de la Biblioteca Josep Pons de Can Batlló; Digital Transgender Archive; Anarchivosida; ¿Archivo queer?; Gender Ar Net; Lesbian herstory archives; y otros.

La investigación tiene como objetivo primero constituir el origen de un archivo generado a partir de la recopilación y catalogación de materiales documentales (publicaciones periódicas, libros, fotografías, vídeos, materiales gráficos, etc.) que forman parte de los diferentes colectivos LGTB y feministas junto a archivos personales. De igual modo, el segundo objetivo es revisar otros archivos existentes para analizar cuáles son sus técnicas de archivación y documentación y distinguir la más adecuada.

En la investigación realizada tiene un papel importante las relaciones entre arte, archivo y lesbo-feminismo. Teniendo en cuenta que el punto de partida es la práctica artística, la confluencia de distintos ámbitos hacen que esta investigación adopte una metodología interdisciplinar.

En primer lugar, la cuestión ontológica de la investigación es el sujeto lésbico-feminista. El posicionamiento epistemológico que se adopta está relacionado con unos valores de interacción entre sujeto investigador y objeto investigado que estudian el marco de las estructuras sociales. Por último, a nivel metodológico el conocimiento surge y se modifica a lo largo del proceso de la investigación. En cuanto al proceso de investigación se encuentran dificultades a la hora de abordar el estudio, debido a las lagunas existentes en la investigación sobre el movimiento y sobre las identidades lésbicas en relación al espacio ya que no existen centros de documentación en nuestro contexto. Por una parte, está la ausencia de análisis sobre las organizaciones y sus activistas y por otra está la invisibilidad en los estudios sobre movimientos afines, como el movimiento feminista o el LGTB.

¹ Exposición inaugurada en junio de 2018 en el contexto de las Residencias para artistas locales de la Concejalía de Juventud de Valencia.

² <https://www.elperiodico.com/es/barcelona/20170627/para-franco-las-lesbianas-no-existiamos-6131320>

Todo intento de construir una historia lesbiana, sea sociológica o histórica, conlleva enfrentarse a la erradicación de las lesbianas que se ha hecho mediante silencios, falsas representaciones y prejuicios, lo que presenta obstáculos importantes para una investigación y escritura histórica. ¿Cómo se puede reconstruir una historia a partir de la evidencia de que va a ser parcial, está ausente, oculta, negada, manipulada, trivializada y por tanto suprimida? – Adrienne Rich (1983)

En este sentido, en relación a la recogida de datos se busca la literatura secundaria en el material personal y colectivo de personas lgtb (colecciones particulares de libros, documentos, recortes de prensa, publicaciones, carteles, fotografías, cartas o apuntes personales) que ayudan a discernir las cuestiones planteadas en esta investigación. En relación a la recogida de datos Gracia Trujillo, en *Deseo y resistencia* (2008), habla sobre la difícil búsqueda de las fuentes. Habla de las mismas como inexistentes, dispersas, perdidas y desorganizadas. El hecho de que no haya un archivo donde consultar la información dificulta la investigación. Trujillo alude esta ausencia total o parcial de rastros documentales a la dinámica de acción colectiva: al disolverse los colectivos con ellos se pierden sus fuentes. “Muchos de estos documentos son producto de la inmediatez o la urgencia de la acción colectiva” (Trujillo, 2008). Además de revisar la literatura secundaria se pretende llevar a cabo el análisis de los discursos identitarios del movimiento lesbiano que aparecen en las fuentes primarias producidas por sus organizaciones más importantes (revistas, panfletos, carteles, documentos internos, ponencias, actas de congresos).



Figura 1 y 2. Imágenes de la exposición *BOLLO.doc* (2018)

Este archivo supone un aspecto novedoso en cuanto a que en España no se conoce ningún archivo lésbico e internacionalmente hay muy pocos.

El proceso de búsqueda de la documentación se ha centrado en el archivo de la asociación Lambda. Gran parte de la información encontrada es del contenido en las revistas publicadas del colectivo. Las revistas son Plomàs, Paper Gai, Papers Gais, Regulg, Ell full gai, Veus de llibertat, Identitats, Peres&Pomes, Siluetas y DecideT. Analizar el colectivo de lesbianas a partir de los artículos publicados en las revistas es interesante pues permite extraer información sobre las cuestiones relevantes de cada contexto y también darse cuenta de la ínfima representación de estas dentro del colectivo mixto. Después se decidió incorporar también otros documentos como pegatinas, vídeos de conferencias, carteles y fotografías analógicas de diversas manifestaciones y encuentros.

En la exposición se mostraban seis grupos de documentación en diferentes mesas que contenían copias de los documentos. También se contó con dos de las ponencias grabadas del primer encuentro estatal de lesbianas celebrado en Madrid en 2001. Por último, todas las publicaciones periódicas se expusieron cronológicamente en las paredes de la sala.

En la exposición se expusieron las revistas en las paredes de la sala por orden cronológico y, por otro lado, la documentación extraída (escaneada e impresa) se encontraba en mesas. Se decidió organizar toda la información recopilada por temas: Militancia en grupos mixtos, Redes lésbicas, Lesbianas y feministas, Salud, (In)visibilidad, Cultura y actividades. Y a su vez cada uno de estos temas contiene otros más específicos:

En la mesa llamada **Militancia en grupos mixtos** encontramos documentación de las primeras agrupaciones de homosexuales y la implicación de algunas mujeres lesbianas dentro de estos colectivos (Front d'Alliberament Homosexual al País Valencià, Moviment per l'Alliberament Sexual Moviment per l'Alliberament Gai al País Valencià), donde se evidencian cuestiones relacionadas con el machismo. Por otra parte, se han agrupado artículos y recortes de prensa donde se muestran las alianzas políticas y la lucha por los derechos LGTB a nivel jurídico.

La mesa **Redes lésbicas** incluye una serie de documentos que muestran las relaciones entre los diferentes grupos de lesbianas en el País Valencià con el resto de agrupaciones en España. Por ejemplo, en Valencia el Colectivo Feminista de Lesbianas (Casa de la Dona)

organiza en 1989 un Encuentro de lesbianas en el Saler. Después desde el 2002 al 2005 hay cinco encuentros organizados por el Grup de Lesbianes del Col·lectiu Lambda. Por otro lado, a nivel nacional se organizan las Jornadas Estatales de Políticas Lésbicas (FELG). A esta mesa la acompaña un monitor donde se pueden ver las ponencias realizadas en las Jornadas Lésbicas de 2003 con Jennifer Quiles y Meri Torras, donde debaten sobre la visibilidad lésbica.

En la mesa sobre la **(In)visibilidad** encontramos siete carpetas que contienen documentación en relación a referentes de mujeres lesbianas abiertamente visibles; la presencia de éstas en las revistas de grupos mixtos; una tercera carpeta aborda la cuestión del trabajo, con artículos relacionados con el despido de lesbianas de su puesto de trabajo por su orientación sexual; otra carpeta muestra algunas estrategias de visibilidad, como fotografías sobre acciones performáticas, también la creación de nuevos grupos de lesbianas, la reapropiación de insultos y el *outing* a través de la literatura; otras dos carpetas tratarían la cuestión de la lesbofobia interiorizada y la invisibilidad social; y por último contaríamos con una carpeta con artículos que plantean los estereotipos y la crítica a esa forma de etiquetaje social. Lo he modificado un poco

La mesa **Lesbianas y feministas** está compuesta por artículos escritos por las agrupaciones de lesbianas; cartas dirigidas al grupo de lesbianas de Lambda; comunicaciones en jornadas estatales; programa de seminario; actividades en torno al 8 de marzo, artículos sobre teóricas como Monique Wittig y activistas como Angie Simonis o Gretel Ammann. Además, también se recoge documentación de otras agrupaciones feministas.

En la mesa sobre **salud** encontramos carteles, folletos y trípticos sobre la prevención enfermedades por transmisión sexual. Así como artículos sobre el SIDA y el lesbianismo y también hay fotografías de mujeres lesbianas del grupo Stop Sida.

Finalmente, en la mesa **Cultura y actividades** se muestran carteles de las actividades realizadas por el grupo de lesbianas, la agenda con todas las noticias relevantes, un listado de entrevistas a referentes LGTB, poemas, recortes de la cartelera y listados de bibliografía lésbica.



Figura 3 y 4. Imágenes de la exposición *BOLLO.doc* (2018)



Figura 5 y 6. Imágenes de la exposición *BOLLO.doc* (2018)

El archivo lésbico digital

La realización de este proyecto ha permitido generar el germen de un archivo lesbiano del País Valencià. Así pues, entendemos el archivo como práctica artística que permite vencer al olvido mediante una narración no lineal, con múltiples lecturas. No obstante, este proyecto está abierto a futuras investigaciones. Una posible línea de trabajo a desarrollar es realizar un archivo lésbico digital. Esto permitiría que la genealogía del movimiento lésbico fuera accesible a todos.

Sin embargo, tras la revisión teórica y práctica de la cuestión arte-archivo se plantea realizar un archivo vivo, flexible y en continua construcción. Además, tenemos en cuenta que el poder del archivo reside en saber cómo clasificar y ordenar la documentación para que esta sea accesible. Así pues, nos han surgido diferentes preguntas. ¿Cómo romper los viejos modelos jerárquicos con un archivo digital? ¿Se deben aplicar estrategias de clasificación y ordenación específicas? ¿Cómo subvertir la propia lógica del archivo y que a su vez pueda ser una herramienta para la construcción de una memoria colectiva de un contexto concreto?

FUENTES REFERENCIALES

Barcenilla García, H. (2016). Rompe la ventana: Exposición y ocultación en Exhibition 19 de Señora Polariska. En *La imagen translúcida en los mundos hispánicos*. Bruxelles: Orbis Tertius.

Blasco Gallardo, J (2010). Ceci n'est pas une archive. En *Memorias y olvidos del archivo*. Madrid: Lampreave.

Buchloh, B. (1999a). Atlas/Archive. *The Optic of Walter Benjamin*, vol. 3. London: Black Dog Pub.

Buchloh, B. (1999b). Gerhard Richter's Atlas: The Anomic Archive. *October* 88.

Derrida, J. (1997). *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Madrid: Trotta.

Fernández Herraiz, M. y Fumero, K. (2018). *Lesbianas, así somos*. Madrid: LoQueNoExiste.

Foster, H. (2004). Archivos y utopías en el arte contemporáneo. En *Resistencia. Tercer Simposio Internacional sobre Teoría del Arte Contemporáneo*. México: Patronato de Arte Contemporáneo.

Foucault, M. (2009). *La arqueología del saber*. Madrid: Siglo XXI.

Ansa, G. (2017). *Análisis del archivo como método para la elaboración y transmisión de nuevos discursos históricos a través del caso de estudio Re.Act.Feminism #2: A performing archive*. Leioa: AusArt UPV/EHU.

Giunta, A. (2010). Archivos. Políticas del conocimiento en el arte de América Latina. *Errata. Revista de Artes Visuales*, 1.

Guasch, A. M. (2005). Los lugares de la memoria: el arte de archivar y recordar. *Materia*, 5.

Guasch, A. M. (2011). *Arte y Archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal.

Kozak, C. (2012). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra.

Merewether, Charles (2006). *The archive*. London/Cambridge, Mass.: Whitechapel/MIT Press.

Viñuales, O. (1999). *Identidades lésbicas*. Barcelona: Bellaterra.

Viñuales, O. (2002). *Lesbofobia*. Barcelona: Bellaterra.

Osthoff, S. (2006). *Performing the Archive: The Transformation of the Archive in Contemporary Art from Repository of Documents to Art Medium*, New York: Atropos Press, 2009.

Rich, A. (1983). Mujeres y honor: algunas notas sobre el mentir. En *Sobre mentiras, secretos y silencios*. Barcelona: Icaria.

Rolnik, S. (2010). Furor de archivo. *Estudios visuales*, 7.

Schaffner, I. (1998). "Digging back into 'Deep Storage'", *Deep Storage: Collecting, Storing and Archiving in Art*. New York: Prestel.

Sekula, A. (1984). On the Invention of Photographic Meaning. *Thinking Photography*. London: Macmillan.

Sekula, A. (2003). El cuerpo y el archivo. En G. Picazo y J. Ribalta (eds.), *Indiferencia y singularidad. La fotografía en el pensamiento artístico contemporáneo*. Barcelona: Gustavo Gili.

Sondergaard, M. (2009). *Re_Action: The Digital Archive Experience. Renegotiating the Competences of the Archive an the (Art) Museum in the 21st Century*. Copenhagen: Aalborg University Press.

Sturken, M. (1999). Reclaiming the archive. Art, technology, and cultural memory. En D. Ross et al., *Seeing Time. Selections from the Pamela and Richard Kramlich Collection of Media Art*. California: San Francisco Museum of Modern Art.

Trujillo, G. (2008). *Deseo y resistencia: Treinta años de movilización lesbiana en el Estado español (1977-2007)*. Barcelona: Egales.

Zweite, A. (2005). La propuesta de Bernd y Hilla Becher sobre una forma de mirar: Diez ideas clave. *Tipologías. Bernd y Hilla Becher*. Madrid: Fundación Telefónica.

Fuente, Alicia de la (Dela Delos).

Predoctorando investigador, Universidad de Málaga, Estudios avanzados en humanidades.

Llamas, highlight, cadenas y slime. Autoreferencialidad en la práctica artística millennial

Llamas (flames), highlight, chains and slime. self-referentiality in the millennial artistic practice

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Millennials, humor, parodia, autorreferencialidad.

KEY WORDS

Millennials, humor, parody, self-referentiality.

RESUMEN

Son numerosos los artistas que en la actualidad se sirven de lenguajes, medios y herramientas surgidas en las diferentes redes y aplicaciones mainstream, tomándolas como objeto de estudio para producir nuevos discursos autoreferenciales. A partir de una selección de proyectos de artistas pertenecientes a esa generación mediáticamente homogeneizada como “millennial”, trataré de valorar el interés y la importancia de realizar un ejercicio de rastreo de dichas prácticas que, desde la sátira, generan conocimiento y contenido crítico.

Una generación obsesionada con su medio -nativo o casi- de socialización y conexión, que tomo como claro síntoma de re-organización y resistencia política a la raíz del sistema socioeconómico en el que se inscriben, la idiosincrasia académica y la permanencia de los valores de “lo artístico”. La misma a la que se acusa de atesorar y monetizar lo estético, lo puramente visual y externo.

Abordaré igualmente el tema desde mi propia práctica artística, con proyectos de reciente producción como *Filthy Playground*, en el que realizaba una reflexión en clave de humor y sátira sobre la constante transmutación de códigos que ocurre en la app en la que la imagen es la absoluta protagonista, Instagram. Me apropio de esta sintomatología de lo superficial asociada a toda una generación, esta conciencia “neodandyqueer”, para vehicular de alguna forma sus contradicciones estructurales y esenciales hacia mi propia investigación plástica.

Puestos a realizar tal ejercicio de rastreo, la comunicación tratará también de estudiar esta autoreferencialidad en los *artistas-millennial-precarios* y la utilización que hacen de apps como la citada, a modo de escritorio o estudio itinerante y virtual. Se trata entonces no solamente de poner el foco de atención en la apropiación y sampleo de los lenguajes de internet, sino también en rebuscar en los “archivos guardados”, en su *diógenes digital* como diría la artista María Cañas.

ABSTRACT

There is a plenty of artists who nowadays are using a series of languages, media and tools which radicate in different mainstream networks and applications, taking these as subject to study to produce new self-referential discourses. Based on a selection of projects by artists who belong to that generation mediatically standardized as “millennial”, I intend to value the interest and importance of tracking and classifying those practices, which generate knowledge and critical content.

A generation obsessed with its -almost native- medium of socialization, which was used as a way to re-organize and as political resistance to the root of the socio-economic system in which they are inscribed, but also the academic idiosyncrasy and the endurance of the values of "the artistic subject". This same generation is accused of amassing and monetizing the aesthetic, purely visual and external.

I will also address the topic from my own artistic practice experience, with recently produced projects as Filthy Playground, in which I considered the humour and satire about the constant transmutation of codes that we can observe in the app where the image is the main protagonist: Instagram. I appropriate of this "neodandyqueer" conscience to vehiculate in some way its structural and essential contradictions toward my own plastic investigation.

When we begin this seeking and analysis process, the communication will also try to study the auto-referentiality found in the precarious millennial artists, and the ways they use some of the apps as a way of portfolio, nomadic and virtual. It is not only about focusing in the appropriation and sampling of internet languages, but also about rambling through the "saved files" in their digital dyogenes, as Maria Cañas would say.

CONTENIDO

Empecemos por el título de la comunicación, que es: "Llamas, *highlight*, cadenas y *slime*: Autorreferencialidad en la práctica artística *millennial*". Quiero hacer alusión al batiburillo que habitualmente aparece en el explorador de mi cuenta de Instagram y de forma paralela en el contexto del *modus operandi* de numerosos artistas a los que sigo la pista en la famosa aplicación. Obviamente sería ingenuo pensar que esto sucede por casualidad. Entonces, se hizo necesario tratar de profundizar en la cuestión y más aún al ser consciente de que progresivamente esa iconografía y apropiación de códigos se integran en mis procesos y tomaban peso dentro de mi producción plástica.

Esto me lleva a plantearme si están los artistas reproduciendo lo que el medio les sugiere, en una especie de homenaje pop al léxico de internet o más bien es el propio medio absorbiendo el consumo de cada usuario, el que le ofrece un cocktail mainstream que ejerce de metonimia superficial y banal de cuestiones de interés intelectual. Ambos procesos suceden a la par. Artistas como Marian Garrido, Darío Alva (Cavecanems), Anja Karr, Molly Soda, M Reme Silvestre, Fernandez Pello, Atoni Hervás, María Alcaide o David Macho, etc. se dan cuenta de este bucle, de esta contaminación como dice Mery Cuesta (2016) entre el feedback que se crea entre lo que los usuarios suben a la aplicación y lo que la aplicación ofrece para tomarlo como reflexión directa o indirectamente contenida en sus prácticas.

Tienen medios y herramientas comunes y es recurrente la apropiación del léxico de internet tomándolas habitualmente en su obra como objeto de estudio para producir nuevos discursos autoreferenciales. Generan obra donde casi siempre aparece el juego, el jugar, el juguete. Todos (o casi) son Millennials. Lo más importante aquí del asunto es que evidente que existen unas claras referencias comunes: los lenguajes de internet y las estéticas del *underground* de los noventa y su progresiva evolución hacia lo que hoy llamamos cultura *trap*. Creadores de dos generaciones contiguas que no pueden sino hablar de una forma, más o menos explícita, de lo que les ha tocado vivir: precariedad laboral, amplias expectativas de éxito, sobreprotección, objetivo del capitalismo salvaje, impaciencia, falta de constancia, procrastinación. Como explica la artista, comisaria y productora de contenido crítico Laura Tabarés, en su conferencia "Haciendo surf pero sin olas 2" (Injuve, Madrid 2016) el estudio de estos artistas, principalmente es su teléfono.

Si se trata en todos los casos de ejercicios autoreferenciales, ¿podríamos llegar a afirmar que es esta generación más egocéntrica que las demás?, ¿En qué radica exactamente esta nostalgia reciente, esta admiración por lo pretérito inmediato, esa fascinación por los 2000's? Sigmund Freud consideraba que la nostalgia difería de la debilidad o la indulgencia. Para él, el recuerdo es una parte vital para la salud mental. Por eso conviene pasar unos minutos al día en las épocas de bonanza, en la infancia y en las utopías. Porque es preciso saber de dónde venimos para saber lo que somos y lo que queremos cambiar.

Como artista e investigadora con inquietudes antropológicas y sociológicas. Siento necesario rastrear trabajos que entronquen con lo que quiero contar. Parodia de lenguajes actuales. Análisis de narrativas e iconografía de colectivos aún difíciles de contrastar con la historia del arte, la sociología o la antropología porque aún se encuentran en construcción. Se trata de influencias tan recientes y efímeras, que tienen tanto que ver con nueva difusión de imágenes, que el juicio último de la academia todavía no ha ordenado cómo está sucediendo esto de la sobreproducción y saturación de las imágenes, objetos, productos e ideas/ideales.

Internet, ese caldo en el que nadan los memes, el que sirve de *Diván* a la población contemporánea (Juan Martín Prada 2015) con su *self deprecating humour*. Volviendo al título de la comunicación, explico que se trata de la recolección de un puñado de símbolos a mi parecer representativos de la cultura de la visualidad masiva que podemos encontrar en plataformas como Instagram, Reddit

o Facebook. Animales cuquis, tutoriales de maquillaje, el revivir de estéticas noventas y de principios de los dosmil, subversiones o citas a ciertas subculturas y guarrindongo DIY. Un ejemplo de *feed*. Un ejemplo de *way of life* o *#mood* que también podría haber sido: *Tribales*, *cactus* y *Diazepam* o *Llamas*, *mármol alambre de espino* y *jarabe para la tos*. A modo de acercamiento a los términos que nos ocupan ofreceré un breve glosario explicativo:

El interés de la elección de la palabra “llamas” radica en su polisemia y la popularidad del uso de sus dos acepciones en la cultura de internet. La primera en forma de emoji “llamas/fuego” se utiliza popularmente como representación emocional de una experiencia excitante. La segunda en forma de *meme*, uno de los animales (reales) fundamentales en el “zoo de internet”, siempre después de los gatitos. Animal exótico, tierno, pero también profundamente grotesco, de expresión “monstruosa” y conducta abyecta.

El término *highlight* (realce, brillo, iluminador) se utiliza para hablar de los momentos cumbre o “hits” en un evento, pero en este caso nos interesa mucho más su acepción o aplicación en el mundo youtube y los tutoriales de *makeup* popularizados por las *celebrities* y personalidades en redes sociales, con especial importancia las procedentes del contexto *drag* o *trans*.

Las cadenas como complemento hacen alusión a la propiación de estéticas underground y BDSM por las tendencias en moda hasta llegar a transformarse en *mainstream*. Se trata en parte de un *dandismo* contemporáneo que me ayudará a hablar sobre cómo esta generación ha conseguido estilizar lo político, incendiario y verdaderamente underground, y a la vez llevar a cabo una monetización de la superficialidad de estas estéticas “robadas”. No son sólo ropa rota, uñas postizas, pelucas, fundas dentales y otras prótesis, es la vanaglorización el derroche o su simulacro. Paradoja de una generación que madura viendo como sus referentes afrontan su (generalmente millonario) éxito profesional.

Leonardo Gomez Haro habla en su comunicación “Parodia y humor en la era de la posverdad” de que el *impulso por politizar lo estético* que ocurría con las distintas vanguardias artísticas fue *contestado con una estilización política* que se fue perfeccionando gracias en primera instancia a los totalitarismos y su maquinaria “estetizante” hasta llegar a nuestros días cuajada en una auténtica crisis de credibilidad del sector periodístico que se intensifica al estar inscrita en una contemporaneidad de por sí difícil de desentrañar.

El *slime* (limo: fango, lúgamo, lodo, barro, cieno), ese juguete derretido, anteriormente conocido como *Flubber* o “blandiblu” y el cual ha sufrido con el paso de los años diversas modificaciones. Dos de las más relevantes en relación a la presente comunicación son la popularidad, casi más que el producto de los tutoriales *DIY* para prepararlo en casa o su utilización en videos de *ASMR*. Este fluido tan popular me permite hablar de lo abyecto y de lo perverso, como categorías estéticas y características comunes en numerosas producciones en la línea que nos ocupa. El juego infantil de derramar y toquetear lo que se derrama. El palpar lo interior y no hay nada más del interior que las vísceras. Suavizar la pulsión por tocar haciendo que no te de miedo tocar. Lo agresivo/violento que contrarresta lo excesivamente tierno/positivo (morderles los pies a los bebés). Una posible formalización plástica y *cute* del fenómeno psicológico que describo y que algunos han denominado “agresión tierna”.

Es en lo abyecto donde se encuentra gran parte del interés de numerosas subculturas de la sociedad actual. Encontramos una acogida particular por ejemplo en el movimiento *Lowbrow* (con orígenes en el mundo del underground *comix*, la música punk, la cultura callejera del *hot-rod* y otras subculturas de California) que también se le conoce con frecuencia por el nombre de surrealismo pop. Tomo esta cita de María Terrón Caracuel: “Lo Siniestro, lo Grotesco y lo Abjecto en el Arte Outsider” (Trabajo inédito cedido por la autora). «Repulsión, ese sentimiento que empuja a la arcada, que obliga a revolverse a todos los órganos en una rebelión interior que desea salir del dentro al fuera, es uno de los sentimientos que provocan lo abyecto. Lo abyecto es oposición al yo, lo que obliga a la expulsión, un sentimiento de extrañeza ante lo que antaño fue familiar. La abyección queda delimitada por las barreras propias y por las barreras culturales. Abjectos son los fluidos corporales, lo escatológico. Muerte, destrucción, descomposición, lo que provoca la náusea instantánea en el momento exacto de su revelación. Lo abyecto es afín a lo perverso, ya que no acata ley, sino que la desvía, la corrompe. La subversión de lo abyecto es compartida, como ya hemos visto, con la de los artistas outsider. El arte crudo no está sujeto a normas morales, ni sociales, responden únicamente, como venimos sosteniendo, a la individualidad.»

A través de mi producción pienso, observo, busco y encuentro semejanzas. Tengo la suerte de que mi obra y mis procesos sean dúctiles, porosos, fluctuantes. Si mi práctica fuera quirúrgica sería más complicado adentrarme en estos lares donde el conocimiento está aún en proceso de construcción. Desde una visión diseminada puede aún encontrarse “la magia”, es decir, lo que no entendemos del todo. Tomaremos para ilustrar lo descrito las piezas: *Narciso mal*, *Nada más real*, *choque de prepus*, *NOOOSTALGIA*, *[EMOJILLAMA]* y *Misfit Big Whitey*.

Se ha hecho necesaria en mi producción una lectura irónica sobre la supuesta colectividad de un sector polimorfo y diverso que se ha criado mamando de la teta de internet. Un comentario burlón sobre las herramientas con las que esta generación mediáticamente homogeneizada como Millennial atesora y monetiza “lo estético”, lo puramente visual y externo. Me apropio de

esta sintomatología de lo superficial, esta conciencia “neodandyqueer”, para vehicular de alguna forma sus contradicciones estructurales y esenciales hacia mi propia producción.

Hoy no es vergonzante no ser humilde. La soberbia, la vanidad, y la defensa y enaltecimiento de lo banal son la única bandera por la que merezca la pena sujetar el mástil. Los nuevos *punkis* neoliberales, los que se criaron escuchando que eran especiales y que conseguirían hacer todo aquello que se propusiesen sólo por desearlo, se han caído por fin del guindo para comenzar a darse cuenta que *no hay futuro*, como auguraban los *Sex Pistols*.

FUENTES REFERENCIALES

Cuesta, M. (2015). *LA RUE DEL PERCEBE DE LA CULTURA Y LA NIEBLA DE LA CULTURA DIGITAL*. Bilbao:Consonni.

Gómez Haro, L. (10/02/2019) Parodia y humor en la era de la posverdad. *Riunet*. En <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/106845/5849-18032-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sinek, S. (20/02/2019). This Is Why You Don't Succeed - Simon Sinek on The Millennial Generation. En <https://www.youtube.com/watch?v=xNgQOHwslbg>

Soler Sarrió, A. (10/02/2019). ¿Por qué sentimos deseos de morder a los bebés?. En <https://www.albertosoler.es/por-que-sentimos-deseos-de-morder-a-los-bebes/>

Tabarés, L. (02/05/2019). Conferencia. *Haciendo surf pero sin olas 2*. Sala del diálogo de Injuve, Madrid. En <http://estudioescritorio.tumblr.com/> https://www.youtube.com/watch?v=KG_i7oWzTyU

Ter (05/02/2019). *Manifiesto en Defensa del Millennial*. En <https://www.youtube.com/watch?v=1VuOVAZ97R8&t=1s>

Zafra, R. (2017). *El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona: Premio Anagrama de Ensayo.

Fuentes Cid, Sara.

Centro de Filosofia das Ciências da Universidade de Lisboa.

El archivo de imágenes como metodología de investigación interdisciplinar

Image archives as method for interdisciplinary research

TIPO DE TRABAJO: comunicación.

PALABRAS CLAVE

Imagen, archivo, conocimiento, Arte, Ciencia, investigación interdisciplinar.

KEY WORDS

Image, archive, Knowledge, Art, Science, interdisciplinary research.

RESUMEN

Las últimas décadas del siglo XX fueron escenario de innumerables transformaciones a nivel epistémico (Khun, Feyerabend, Latour). En este contexto surgen un conjunto de investigaciones que cuestionan la posibilidad y naturaleza de la relación entre Arte y Ciencia. Desde aquellos que las colocan en oposición, como aquellos que defienden el desarrollo de una "tercera cultura" (Brockman) capaz de integrar el campo tecno-científico con el campo de las Humanidades y las Artes.

Esto ha generado una serie de espacios interdisciplinarios donde investigadores de diferentes procedencias colaboran entre sí, como el Science-Art-Philosophy Lab del CFCUL, donde se enmarca esta investigación.

Con el objetivo de identificar y cuestionar tanto las articulaciones y complementariedades como los distanciamientos entre Arte y Ciencia, nos centraremos en una de las zonas fundamentales de intersección entre ambas, cuyo estudio ha captado gran atención en los años recientes: se trata del estudio de la imagen como dispositivo de producción de conocimiento en las distintas áreas disciplinares.

La presente propuesta pretende proporcionar una clave metodológica para la investigación de esta relación entre campos de saber en la actualidad, centrándonos en el estudio de las posibilidades cognitivas de la imagen y en su papel en la construcción del pensamiento. Entraremos en el tema a través de un proyecto en curso en la Universidad de Lisboa, el *Center for Image in Science and Art*. CISA_UL es un archivo abierto que cuenta con cientos de imágenes de artistas y científicos internacionales, constituido con el propósito de tornar posible la producción de taxonomías que ayuden a comparar imágenes científicas y artísticas, exponiendo sus afinidades y diferencias. Pero su objetivo principal, es testar una metodología artística de investigación (como es la confección de archivos de imágenes con fines alternativos al meramente documental) para profundizar en las relaciones complejas que pueden darse entre Arte y Ciencia.

ABSTRACT

The last decades of the 20th century were the scenario of numerous epistemic transformations (Khun, Feyerabend, Latour). In this context emerged a set of investigations that question the possibility and nature of the relationship between Art and Science. From those who place them in opposition to those who defend the development of a "third culture" (Brockman) able to integrate the techno-scientific field with the field of Humanities and Arts.

This has generated a series of interdisciplinary spaces where researchers from different backgrounds collaborate with each other, such as the Science-Art-Philosophy Lab of the CFCUL, where this research is framed.

With the aim of identifying and questioning both the articulations and complementarities and the distances between Art and Science, we will focus on one of the fundamental areas of intersection between the two, whose study has received great attention in recent years: the study of the image as a device to produce knowledge in the different disciplinary areas.

The present proposal intends to provide a methodological key for research about this relationship between fields of knowledge at present, focusing on the study of the cognitive possibilities of the image and its role in the construction of thought. We will enter the theme through an ongoing project at the University of Lisbon, the *Center for Image in Science and Art*. CISA_UL is an open archive that holds hundreds of images of international artists and scientists, set up with the purpose of making possible the production of taxonomies that help compare scientific and artistic images, exposing their affinities and differences. But its main objective is to test an artistic research methodology (as is the elaboration of image archives with alternative purposes to the merely documental) to delve into the complex relationships that can occur between Art and Science.

INTRODUCCIÓN

Las últimas décadas del siglo XX fueron escenario de innumerables transformaciones a nivel epistémico (Khun, 1962; Feyerabend, 1975; Latour; 1987). En los últimos años, los epistemólogos analizaron: 1) las diversidades de los modos de producción de conocimiento científico, 2) ampliaron el entendimiento sobre lo que es conocimiento y 3) teorizaron sobre las complejidades e interrelaciones tanto dentro de ámbitos específicos como entre dominios científicos distintos. Surgieron naturalmente las Filosofías de la Ciencia externalistas, interdisciplinares y abiertas.

En este contexto emergen un conjunto de investigaciones que se interrogan sobre la posibilidad y naturaleza de la relación entre Arte y Ciencia. Desde aquellos que las colocan en conveniente oposición, como Lévy-Leblond cuando argumenta a favor de los beneficios mutuos de mantener las diferencias esenciales entre Arte y Ciencia (Lévy-Leblond, 1994, p. 211) hasta aquellos que defienden el desarrollo de una "tercera cultura" (Brockman, 1995) capaz de integrar el campo tecno-científico con el campo de las Humanidades y de las Artes. Otros niegan que el Arte se pueda distinguir fácilmente de la Ciencia por la aplicación de las dicotomías clásicas entre "el mundo de los valores y el mundo de los hechos, lo subjetivo y lo objetivo, o lo intuitivo y lo inductivo" (Kuhn, 1977, pp. 340-351); también hay quien cuestiona la supuesta superioridad del saber científico sobre otras formas de conocimiento, abriendo la posibilidad de este acercamiento entre Ciencia y Arte (Feyerabend, 1975), incluso están aquellos que encuentran desconcertante esta "obsesión" por mostrar que el Arte es similar a la Ciencia en sus contenidos y procesos¹ (Wolpert, 2002).

Una de las zonas fundamentales de intersección entre Arte y Ciencia corresponde a la producción de imágenes como dispositivo de conocimiento. El interés creciente que grupos de investigadores de procedencias intelectuales muy diversas han empezado a mostrar por el estudio de la imagen en años recientes² -abriendo nuevas vías de reflexión sobre su elaboración y función- coincide así con este cuadro general propicio al surgimiento de una sensibilidad interdisciplinar en el interior de los distintos dominios.

A su vez, la adecuación del Arte a la estructura universitaria fue contribuyendo a un aumento de su conciencia disciplinar³ (Moraza, 2010, p. 52) las preguntas sobre su especificidad y la demarcación de su territorio dentro del ámbito académico son un punto candente del debate contemporáneo sobre investigación artística. De este modo, las cuestiones que orientan este artículo son coincidentes con esta inquietación acerca de la especificidad del Arte y los modos en que puede articularse con otras disciplinas. ¿Hasta qué punto y cómo las actividades de investigación artística pueden influenciar los otros tipos de investigación académica o científica? En este caso, el ejercicio interdisciplinar se revela fundamental para descubrirlo.

Aquí proponemos un modelo metodológico que busca incentivar las especificidades propias de la investigación artística como forma singular de producir conocimiento⁴ y un modo único de aproximación a otras áreas. Dieter Mersch explica con claridad la actualidad de este problema en *Epistemology of aesthetics* (2015), identificando las prácticas artísticas con modos de pensamiento que no podrían ser traducidos para otro sistema disciplinar diferente. Dice Mersch:

¹ Wolpert, profesor de Biología (University College London) afirma que: "art has contributed virtually nothing to science".

² En 1994 Böhm utilizó por primera vez el concepto "iconic turn" sugiriendo un desplazamiento sustancial en las ciencias hermenéuticas desde el paradigma texto, hacia el paradigma imagen.

Ver (Guasch, 2003)

³ La creación de las Facultades de Bellas Artes en España data de 1979 y en Portugal fue en 1992.

⁴ Ver (Goodman, 1978, p.120): "The arts must be taken no less seriously than sciences as modes of discovery, creation, and enlargement of knowledge in the broad sense of advancement of the understanding".

Artistic production is necessarily tied to such medial processes, but it reveals this concealment, chronic retreat or withdrawal, making the opaque transparent. Art thus contains a genuinely reflexive-moment. The decisive reflexive act is showing (...) When this takes place the true epistemic power of art is manifested; the specific knowledge that cannot be won in any other way. (Mersch, 2015, P. 14)

A través de la elaboración de archivos de imágenes (con fines alternativos al meramente documental) conseguimos vincular Arte y Ciencia a través de esa zona de intersección que es la imagen y damos cabida en la investigación a todo aquello que escapa a argumentos lingüístico-discursivos⁵. El caso de estudio que presentamos es un proyecto en curso en la Universidad de Lisboa, el *Center for Image in Science and Art* (CISA_UL). Un archivo abierto que cuenta con cientos de imágenes de artistas y científicos internacionales, constituido con el propósito de tornar posible la producción de taxonomías que ayuden a comparar imágenes científicas y artísticas. Su objetivo principal es testar una metodología artística de investigación para profundizar en las relaciones complejas que pueden darse entre Arte y Ciencia.

METODOLOGÍA

Como punto de partida para este estudio se han intentado interconectar los distintos enfoques teóricos y conceptuales relacionados con el tema investigado, buscando trazar el panorama general de referencias: se han revisado textos de filósofos de la Ciencia que dan nombre a la llamada crisis de las Ciencias de final del s. XX (Kuhn, 1962; Feyerabend, 1975; Latour; 1987) y de aquellos que en este clima de apertura reflexionaron sobre la posibilidad de las relaciones entre Arte y Ciencia (Lévy-Leblond, 1994; Brockman, 1995; Kuhn, 1977; Feyerabend, 1975; Wolpert, 2002). Posteriormente, se ha intentado comprender: el auge que el ámbito de lo visual ha experimentado en las últimas décadas (Guasch, 2003; Moxey, 2009), la importancia y la actualidad de los enfoques visuales y artísticos en la investigación cualitativa (Knowles & A. L. Cole, 2008) y qué son y cómo funcionan las representaciones visuales en la Ciencia (Kemp, 1991; Baigrie, 1996; Giere, 1996; Daston y Galison, 2007).



Figura 1. Andre Malraux seleccionando fotografías para Le Musée imaginaire, París, 1947

A partir de ahí se ha buscado desarrollar metodologías y formas de análisis propias que dieran al archivo de imágenes un trato central. Se han revisado estudios sobre la relación entre arte y archivo desde un punto de vista más teórico (Buchloh, 1999; Guasch, 2011; Didi-Huberman, 2018) y se ha vuelto a analizar con atención la producción de autores cuyas obras nos hablan de esta poética de archivo y las prácticas artísticas acumulativas, trabajos que ha orientado la forma de proceder en el CISA_UL como herramienta de investigación interdisciplinar (los Atlas de Gerhard Richter y de Fischli&Weiss; los centenares de diapositivas de Reykjavík de Dieter Roth; las investigaciones de Hans Haacke; la recuperación de “la pequeña memoria” por Boltanski; el archivo como colección de Hans-Peter Feldmann; “La maduración de Oswald” de Erick Beltrán, la “Conferencia maleta” de Gómez de la Serna, el “Museo Imaginario” de André Malraux, el “Atlas Mnemosyne” de Aby Warburg, el “Libro de los pasajes” de Benjamin, etc).

⁵ Ver: (Eisner, 2008, p.5): “[I]t has become increasingly clear since the latter half of the 20th century that knowledge or understanding is not always reducible to language... Thus not only does knowledge come in different forms, the forms of its creation differ. The idea of ineffable knowledge is not an oxymoron.”



Figura 2. Despacho de Ramón Gómez de la Serna

A continuación se describe el proyecto CISA_UL en curso en la Universidad de Lisboa e inscrito en esta red de referencias comentadas.

DESARROLLO

Uno de los aspectos que definen la especificidad de la investigación artística es el uso de imágenes como medio principal. Es indudable el papel crucial que pueden jugar los artistas y profesionales formados en Bellas Artes a la hora de estudiar las imágenes en el cruzamiento entre Arte y Ciencia.

Poner en práctica metodologías artísticas de investigación en medios interdisciplinares supone un gran esfuerzo, pero también el reconocimiento y el compromiso con formas y procedimientos de trabajo semejantes a los desarrollados en procesos de creación artística. Los métodos visuales ofrecen un abanico de posibilidades alternativas para llevar a cabo una investigación entre varias áreas disciplinares, poniendo el foco en la imagen como nexo común a todas ellas. La inclusión de una dimensión no-lingüística en la investigación, que se basa en otras posibilidades expresivas, puede permitirnos acceder y representar diferentes niveles de experiencia. El uso de métodos visuales y creativos puede facilitar generalmente llegar a aquellas capas de la experiencia que difícilmente conseguimos poner en palabras (Gauntlett, 2007).

“Images are evocative and can allow access to different parts of human consciousness” (Prosser and Loxley, 2008): “communicating more holistically, and through metaphors, they can enhance empathic understanding, capture the ineffable, and help us pay attention to reality in different ways, making the ordinary become extraordinary” (Weber, 2008).

1. CISA_UL. Center for Image in Science and Art

La plataforma informática CISA_UL (<http://lisboncisa.fc.ul.pt>) es una herramienta desarrollada en el marco de un proyecto de investigación anterior: “A imagen na Ciência e na Arte”. Coordinado por la profesora Olga Pombo del Centro de Filosofia das Ciências da Universidade de Lisboa (CFCUL) este proyecto se centró sobre todo en el cuestionamiento de la propia naturaleza científica, filosófica y artística de la imagen desde una perspectiva interdisciplinar, puesta en práctica por un equipo constituido por investigadores de varias áreas de conocimiento (Filosofía, Filosofía de la Ciencia/del arte, Antropología, Medicina, Física, Bellas Artes).

CISA_UL surge con la intención de seleccionar, reunir y comparar una serie de imágenes tanto artísticas como científicas con el fin de investigar acerca de sus afinidades y diferencias, comprender sus proximidades ocultas, analizar sus divergencias, etc. Pero su objetivo principal, es testar una metodología artística de investigación para profundizar en las relaciones complejas que pueden darse entre Arte y Ciencia.

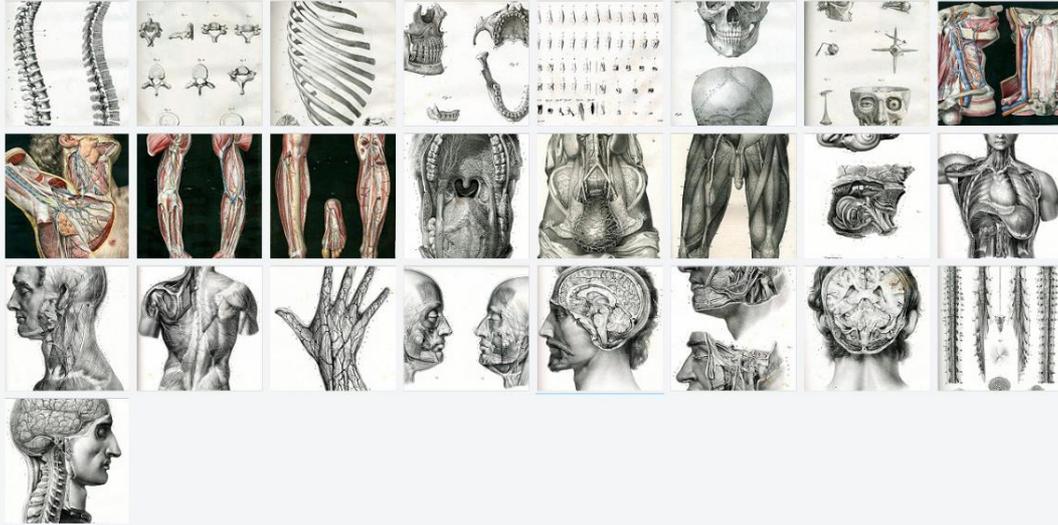


Figura 3. Imágenes de archivo. CISA_UL (detalle)

CISA_UL, asimismo, trabaja sobre la base de dos compromisos principales: dar especial atención a la producción portuguesa de imágenes en Arte y Ciencia; y promover una investigación interdisciplinar llevado a cabo entre la comunidad filosófica, científica y artística. Es también un archivo abierto: instituciones, investigadores y estudiantes están invitados a colaborar enviando imágenes y vídeos. Actualmente se está trabajando en su implementación, tanto en lo que concierne a sus contenidos como a su alcance internacional.

2. Imágenes que inauguran categorías

Es evidente que la raíz misma de esta investigación tiene que ver con la búsqueda de un método que permita una comprensión profunda de los distintos tipos de interacción entre Arte y Ciencia con el fin de dibujar una cartografía lo más a justada posible. Para ello, se ha optado por utilizar las imágenes⁶ como medio de argumentación⁷, respetando la elocuencia muda de las mismas y concediéndoles un lugar protagonista a partir del cual se organiza todo lo demás.

Inicialmente se trataba de una amplia colección de imágenes seleccionadas indiferenciadamente por su aportación efectiva al campo de estudio y por conformar un sistema particular: el de las imágenes producidas por científicos o artistas en sus procesos de trabajo. Paulatinamente, y como respuesta a las exigencias internas del funcionamiento del archivo que se iba configurando, comienzan a ordenarse y a diferenciarse unas de otras por criterios de proximidad o lejanía significativa, de modo que las imágenes contiguas terminan por abrir campos semánticos o subconjuntos dentro de ese gran grupo inicial. Esa concatenación de imágenes o conceptos semejantes se produce casi intuitivamente. Debido a este origen común, las intersecciones entre apartados son continuas pero a su vez el carácter propio de cada categoría está bien delimitado.

⁶ Bachelard (1965): "la imagen no es un residuo de la impresión sino un principio de habla." También P. Ricoeur (1980, p. 285) se pronuncia sobre esto: "El despliegue de la imagen es algo que "sucede" y hacia lo cual el sentido se abre indefinidamente, proporcionando a la interpretación un campo ilimitado."

⁷ Ver (De Laiglesia, 2003, p.109): "La forma de argumentar del arte no está en el argumento que presenta sino en el modo de hacerlo."

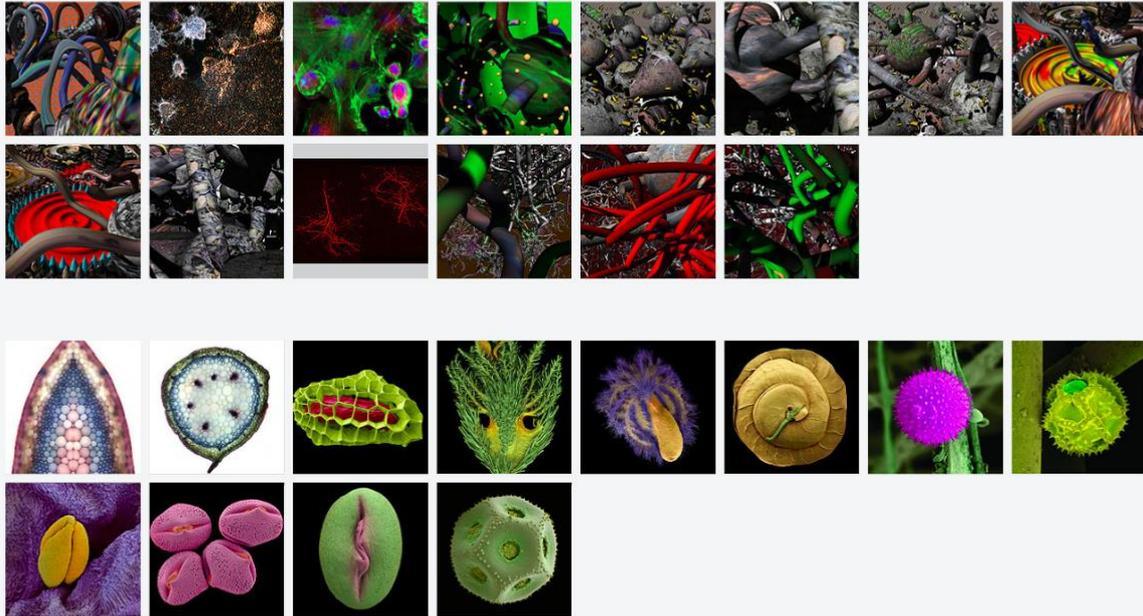


Figura 4. Imágenes de archivo. CISA_UL (detalle)

La decisión por esta alternativa supone: el reconocimiento de la imagen como material primordial en la elaboración del conocimiento⁸ tanto en el Arte como en la Ciencia y el compromiso con el uso legítimo de las mismas sin más pretensión que respetar su silencio, su no traducibilidad e inagotabilidad, de un modo más próximo a la forma en que podrían emplearse en una investigación artística o incluso en procesos de creación contemporánea relacionados con las poéticas de archivo y la concepción del mismo como un sistema discursivo activo:

Si almacenar o coleccionar consiste en asignar un lugar o depositar algo –una cosa, un objeto, una imagen- en un lugar determinado, el concepto de archivo entraña el hecho de consignar. Si bien, como señala Derrida [en *Mal d'archive: una impression freudienne*, 1995], el principio arcontico del archivo es también un principio de agrupamiento, y el archivo, como tal, exige unificar, identificar, clasificar, su manera de proceder no es amorfa o indeterminada, sino que nace con el propósito de coordinar un corpus dentro de un sistema o una sincronía de elementos seleccionados previamente en la que todos ellos se articulan y relacionan dentro de una unidad de configuración predeterminada. (Guasch, 2011, p.11)

Otro de los modelos en los que se refleja la plataforma CISA_UL es el del “Atlas” como forma visual de conocimiento, entendido como genuinamente lo practicó Warburg⁹ y también como ha sido recuperado en años recientes por artistas y pensadores del arte contemporáneo, como Erick Beltrán o Geroge Didi-Huberman¹⁰.

⁸ Dice Aurora Fernández Polanco como directora del proyecto de I+D “Visualidades críticas, reescritura de las narrativas a través de las imágenes” (2010): “En cualquier caso, compartiendo este método de “pensar con imágenes”, nos movemos en un especial régimen cognitivo, no demasiado admitido en las prácticas académicas habituales, más acostumbradas a la cita o a la ilustración de discursos. En realidad, hemos pasado de recoger nuestras diapositivas para acompañar el guion escrito a preparar una clase según el orden sugerido por las imágenes que se iba generando en el PowerPoint, mágico mosaico donde siempre cabe una última imagen a la que las demás reclaman y acogen. Luego todo ocurre en el ‘entre’ de esas imágenes. La reescritura de nuestras historias se pone en marcha.”

⁹ Ver: Warburg, A. (2010) *Atlas Mnemosyne*

¹⁰ Ver: Didi-Huberman, G. (2010) *Atlas. ¿cómo llevar el mundo a cuestas?*

3. Clasificaciones cambiantes

Las imágenes que nutren CISA_UL han ido configurando un primer índice de categorías en las que se estructura el archivo actualmente. Esta ordenación sistemática se asume como momentánea, pues irá cambiando conforme las necesidades de los grupos de imágenes lo hagan. Existen tres Repositorios abiertos:

a) Imágenes en la Ciencia: Esta colección intenta dar una idea –inevitablemente parcial- de la variedad de las imágenes que producen los científicos en sus procesos de intercambio, transmisión y construcción de conocimiento; con especial atención a las imágenes producidas en laboratorios portugueses. Este universo virtual e infinito está organizado en torno a cinco campos principales:

- Ciencias Humanas (antropología y sociología, arqueología, psicología y psiquiatría, etc.)
- Ciencias de la información (ciencias de la computación, biomecánica computacional, etc.)
- Ciencias de la Vida (biología, microbiología, anatomía, medicina, angiología médica, etc.)
- Ciencias de la Naturaleza (astronomía, química y bioquímica, geografía, geología, oceanografía, física, etc.)
- Idealidades (diagramas, matemática, estadística, símbolos, etc.)

b) En las fronteras de Ciencia y Arte: En esta colección se exploran los límites de lo visible y del conocimiento. Se muestran imágenes creadas por artistas que comparten instrumentos, materiales y lenguaje científicos, que trabajan directamente en laboratorios o en colaboración con investigadores científicos. Son imágenes literalmente ubicadas en la frontera de estos dos dominios cuyos límites desdibujan. Por otro lado, en este apartado se recogen imágenes de ciencias innovadoras que sobrepasan los límites de nuestra capacidad de visualización y prometen llevarnos más allá del mundo tal y como lo conocemos. Todo el conjunto se articula entorno a los siguientes apartados:

- Ciencias de la complejidad,
- Nanoarte,
- Nanociencia,
- Sciart.

c) Afinidades: Ciencia y Arte son dos formas diferentes de relacionarse con el mundo. A través de ambos dominios, podemos explorar, entender e interpretar la realidad. Pero no podemos olvidar que mientras las imágenes científicas están destinadas a producir explicaciones objetivas, las obras de arte están abiertas a múltiples interpretaciones. En esta colección invitamos a los artistas a mostrar obras que aunque no hayan sido abiertamente inspiradas por la Ciencia, comparten con ella una “afinidad interna”. Se recogen, por ejemplo, trabajos inspirados por las formas de la Naturaleza, o por objetos de Etnología, por la complejidad del cuerpo humano o por la naturaleza abstracta del pensamiento matemático.

Además, el archivo CISA_UL, acoge dos colecciones especiales, digitalizadas por primera vez para este proyecto:

- a) Archivos sobre el Cuerpo: La colección de dibujos del natural de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Lisboa y la colección de dibujos anatómicos del Museo de Medicina de la Facultad de Medicina de la Universidad de Lisboa
- b) Cinco siglos de Ilustración Científica en Portugal (del siglo XVI al s. XXI)

CONCLUSIONES

La investigación realizada supone una valiosa aportación al campo de las metodologías de investigación artística aplicadas a proyectos interdisciplinares. A pesar de que la interdisciplinariedad se ha instalado en las agendas de investigación científica, su implementación en proyectos de investigación sigue siendo una excepción a la regla. La importancia capital del trabajo con las imágenes y la visualización también requiere más atención, así como la puesta en valor de los recursos que la investigación artística puede movilizar. Autores como Burri y Dumit (1997) enunciaron cuestiones fundamentales –referentes al estudio de la imagen científica- que siguen siendo cruciales para nuestros desafíos:

We need to study the status of images as “epistemic things” in the knowledge generation process: How do images serve as “boundary objects” and transgress disciplinary boundaries? How are symbolic meanings assigned to visual representations? How do images influence the way in which researchers think and look at things? How do images provoke changes in routine practices? (Burri y Dumit, 2007, p. 308)

Se espera que un análisis cuidadoso de estas cuestiones llevado a cabo por el Arte sea provechoso tanto para el desarrollo de la Ciencia Contemporánea como para la actualización de la definición y especificidad de la propia investigación artística.

FUENTES REFERENCIALES

- Baigrie (Ed.) (1996). *Picturing Knowledge: Historical and Philosophical Problems Concerning the Use of Art in Science*. Toronto: University of Toronto Press.
- Bachelard, G. (1965). *La poética del espacio*. México: Fondo de cultura económica.
- Brockman, J. (Ed.). (1996). *La tercera cultura*. Barcelona: Tusquets.
- Buchloh, B. (1999). Atlas/Archive. En Coles, A. (Ed.), *The Optic of Walter Benjamin*, vol. III, Londres: Black Dog Publishing Limited, p. 32.
- Burri, R. y Dumit, J. (2007). Social studies of scientific imaging visualization. En Hackett et al. (Eds.), *The Handbook of Science and Technology Studies* (pp. 297-318). Cambridge, M.A: MIT Press.
- Daston, L. y Galison, P. (2007). *Objectivity*. New York: Zone.
- De Laiglesia, J.F. (2003). *Máquina para dibujar metáforas*. Pontevedra: Diputación Provincial.
- Didi-Huberman, G. (2010). *Atlas. ¿cómo llevar el mundo a cuestas?* Madrid: MCARS.
- Didi-Huberman, G. (2018). *Atlas, or the Anxious Gay Science*. Chicago: University of Chicago Press.
- Eisner, E. (2008). Art and Knowledge. En Knowles, J. & Cole, A., *Handbook of the Arts in Qualitative Research: Perspectives, Methodologies, Examples and Issues* (pp. 3-12). London: Sage.
- Fernández Polanco, A. (2010). Las imágenes piensan, pensar con imágenes. *Re-visiones, Visualidades críticas, reescritura de las narrativas a través de las imágenes*, nº #Cero.
- Feyerabend, P. (1975). *Against the method*. London: New left books.
- Gauntlett, D. (2007). *Creative Explorations. New approaches to identities and Audiences*. London: Routledge.
- Giere, R.N. (1988). *Explaining Science. A Cognitive Approach*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Goodman, N. (1978). *Ways of Worldmaking*, USA: Hackett Publishing Company.
- Guasch, A. M. (2003). Los estudios visuales. Un estado de la cuestión. *Estudios Visuales* #1, pp. 9-16.
- Guasch, A.M. (2011). *Arte y Archivo 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal.
- Jones, C. y Galison, P. (Eds.) (1998). *Picturing Science, Producing Art*. New York & London: Routledge.
- Kemp, M. (2000). *Visualizations: The Nature Book of Art and Science*. Berkeley: University of California Press.
- Kuhn, T. (1962). *The Structure of Scientific Revolutions*. The University of Chicago.
- Kuhn, T. (1977). Comment on the Relations of Science and Art. En *The Essential Tension: Selected Studies in Scientific Tradition and Change* (p. 340-351). Chicago: University of Chicago Press.
- Latour, Bruno (1987). *Science in Action. How to Follow Scientists and Engineers Through Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Lévy-Leblond (1994). Brief Enconteurs: A Physicist Meets Contemporary Art. *Leonardo*, 27(3), 211-217.
- Mersch, D. (2015). *Epistemology of Aesthetics*. Zurich: Institute for Critical Theory-University of the Arts and the Centre for Arts and Cultural Theory.

Moraza, J.L. (2008). Aporías de la investigación. En De Laiglesia, Fuentes y Caeiro (Eds.) *Notas para una investigación artística* (pp.35-72). Pontevedra: Universidad de Vigo.

Prosser y Loxley (2008). Introducing Visual Methods. *ESRC National Centre for Research Methods Review Paper*, NCRM/010 Octubre.

Ricoeur, P. (1980). *La metáfora viva*. Madrid: Ediciones Europa.

Warburg, A. (2010). *Atlas Mnemosyne*, Barcelona: Akal.

Weber, S. (2008). Visual Images in Research. En Knowles y Cole (2008), *Handbook of the Arts in Qualitative Research* (pp. 41-53). London. Sage.

Wolpert, L. (2002). Which side are you on? *The Guardian*, 10 marzo.

Gabaldón López, Carmelo.

**Investigador en arte. Universitat Politècnica de València. Facultat de Belles Arts. Departamento de Dibujo.
Grupo de investigación: Animación UPV.**

Laetitia. Barthes, ensayo audiovisual y gay-storylines

Laetitia. Barthes, audiovisual essay and gay-storylines

TIPO DE TRABAJO: comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte, ensayo audiovisual, queer, archivo, apropiación.

KEY WORDS

Art, audiovisual essay, queer, archive, appropriation.

RESUMEN

La ficción audiovisual como herramienta fundamental en los mecanismos de producción de subjetividades, es utilizada con frecuencia desde los organismos de poder para configurar identidades, producir verdad y legitimar conductas acordes a sus necesidades. Cómo organizamos y consumimos las imágenes en movimiento y el impacto que tiene la sobresaturación de los discursos sobre los mecanismos de construcción identitarios, son elementos de análisis en la pieza audiovisual *Laetitia*. Concretamente en la esfera dialéctica *queer* y a través del estudio del fenómeno conocido como *gay-storylines*, proponemos un proceso que nos conduce a preguntarnos sobre las metodologías del archivo y sus posibles activaciones y en consecuencia sobre la figura del artista contemporáneo como recolector y arqueólogo de imágenes.

Las *gay-storylines* son una herramienta característica de nuestra sociedad, ejemplo de la inmediatez consumista y la percepción fragmentada sobre lo que nos rodea. Son textos audiovisuales que surgen como resultado contemporáneo de las derivas amateur de usuarios por Internet, es decir los nuevos *flâneurs digitales*. Un ejercicio de cirugía visual en el que, a modo de "frankenstein", se articula un discurso paralelo de historias reconvertidas. Un proceder fragmentario que construyen un todo a partir de porciones evidenciando la necesidad de realizar lecturas que resignifiquen las producciones heterosexuales.

Es interesante comprobar cómo es posible, utilizando procedimientos similares y a través de la práctica artística, denunciar los mecanismos que ejercen control sobre los sujetos y proponer en consecuencia modelos que sirvan como catalizadores de una nueva concienciación. Un discurso encaminado a conseguir el compromiso responsable en la construcción de narrativas propias.

El proyecto audiovisual *Laetitia*, se convierte, de alguna manera, en un archivo incompleto que recoge datos visuales de las producciones cinematográficas LGBT planteando un doble recorrido, un análisis sobre las relaciones del sujeto contemporáneo y una revisión de la producción de imágenes en movimiento.

ABSTRACT

The audiovisual fiction is one of the most important tool in the mechanisms of production of subjectivities, is often used by the agencies of power to configure identities, produce truth and legitimize conducts according to their needs. How we organize and consume moving images and the impact of the oversaturation of discourses on the mechanisms of identity construction, are elements of analysis in the audiovisual piece *Laetitia*. Specifically, in the queer dialectical sphere and through the study of the phenomenon known as *gay-storylines*, we propose a process that leads us to ask ourselves about the archival methodologies and their possible activations and consequently about the figure of the contemporary artist as a collector and archaeologist of images.

The *gay-storylines* are a characteristic tool of our society, an example of consumer immediacy and the fragmented perception of what surrounds us. They are audiovisual texts that arise as a contemporary result of the amateur drifts of internet users, that is, the new digital *flâneurs*. An exercise in visual surgery in which, as a "frankenstein", a parallel discourse of reconverted stories is articulated. A fragmentary procedure that builds a whole from portions evidencing the need to perform readings that resignify heterosexual productions.

It is interesting to see how it is possible, using similar procedures and through artistic practice, to denounce the mechanisms that exert control over the subjects and to propose models that serve as catalysts for a new awareness. A discourse aimed at achieving responsible commitment in the construction of own narratives.

The audiovisual project Laetitia becomes, in some way, an incomplete archive that collects visual data from LGBT film productions, proposing a double tour, an analysis of the relationships of the contemporary subject and a review of the production of moving images.

INTRODUCCIÓN

La aparición de las nuevas tecnologías para la comunicación supone un importante cambio tecnológico que, a su vez, provoca un cambio en el paradigma visual y afectivo contemporáneo. Un panorama de incertidumbre y fragilidad que genera nuevas problemáticas en torno al amor, la representación del cuerpo y los espacios para el deseo. Y que, junto a las políticas capitalistas neoliberales aplicadas a la esfera de los afectos, tendrán como consecuencia el surgimiento de los procesos homonormativos en la comunidad gay.

La producción cinematográfica aparece en este panorama como una herramienta para construir subjetividades y legitimar identidades. Mediante el análisis de la representación del conflicto amoroso en el cine LGTBI podemos identificar como, los diferentes procesos miméticos en la configuración identitaria, están condicionados (controlados) por la influencia de discursos heteropatriarcales. Desde un posicionamiento crítico el discurso artístico puede señalar los mecanismos de control y proponer la implementación de nuevos procederes disidentes contra los mismos. Mecanismos y condicionantes evidenciados en el ensayo audiovisual, que abordaremos a continuación, titulado *Laetitia* (<https://www.carmelogabaldon.com/laetitia>).

Laetitia surge como respuesta audiovisual para dar forma al archivo previo: *Sujetos en conflicto*. En dicho archivo coleccionamos y organizamos fotogramas de producciones cinematográficas dirigidas al público LGTBI. Dispuestas en diferentes carpetas, en las que también se almacenan inevitablemente muchas preguntas: *Vacíos* (Fig. 1), *Piscinas* (Fig. 2), *Enfermos Subjetivos* (Fig. 3) y *Golpes* (Fig. 4)



Figura 1. *Plan B*, [Fotograma]. Berger, M. (Dir.)



Figura 2. Elias and Lari story, *Salatut elämät*



Figura 3. *Do Começo ao Fim* [Fotograma]. Abranches, A. (Dir.)



Figura 4. *Le clan* [Fotograma]. Morel, G. (Dir.)

Planos que muestran ciudades vacías, donde la ausencia de figura humana señala la imposibilidad de socialización, sujetos aislados en la práctica del deporte en piscinas y gimnasios, camas de hospitales para enfermos desviados o personajes heridos cuando aciertan a sospechar su incontrolable atracción hacia el otro sexo. ¿Tan interiorizados tenemos los discursos de culpabilidad provenientes desde la heteronorma? ¿por qué seguimos mostrando sujetos temerosos y apabullados frente a su sexualidad? ¿cuales son las razones para la incapacidad de superar discursos heredados de la cinematografía heteronormativa clásica?

Esta investigación previa realizada mediante la configuración del archivo *Sujetos en conflicto* servirá como elemento motivador sobre el que se excusa la producción del ensayo audiovisual que nos ocupa, con el que buscaremos respuesta para los interrogantes generados y propondremos estrategias para corregir o mitigar el efecto de los mismos.

METODOLOGÍA

Laetitia es un ensayo audiovisual realizado con material apropiado de películas LGTBI (Anexo I). La materialización como ensayo audiovisual sirve como elemento activador del archivo y permite que la obra se convierta, en una “forma artística que conserva una poderosa vertiente filosófica, que faculta para pensar ideas y exponerlas de forma personalizada y asistémica” (García, 2006).

Podemos distinguir dos partes en nuestro proceso metodológico. Una primera parte inicial, caótica, impulsiva y desordenada en la que confeccionamos el archivo desde una postura flexible y cambiante. En la segunda parte, reflexiva y pautada, abordamos desde un posicionamiento consciente la activación parcial del archivo. En esta segunda parte concretamos los parámetros sobre la forma y estructura de dicha activación y que, en este caso, están condicionados por *la lectura de Fragmentos para un discurso amoroso*, ensayo publicado en 1977 por Roland Barthes y las *gay-storylines*.

El archivo toma así una forma experimental y temporal. A partir de un texto literario se estructura la narrativa para construir el ensayo audiovisual. No es una adaptación, sino un ejercicio de transtextualidad en el que se pone en relación el texto ensayístico con disciplinas audiovisuales, con la intención de generar procesos reflexivos en el espectador.

El texto de Roland Barthes, en el que, mediante citas, pedazos y conversaciones robadas, el autor, construye un alegato ensalzando la radicalidad del sujeto enamorado, cumplirá las funciones de guion. Después de su lectura, planificamos la estructura de la obra y decidimos que la pieza audiovisual estará conformada por tres capítulos, una introducción y un epílogo. Cada capítulo versará argumentalmente sobre la introducción que Roland Barthes realiza en su texto. En función de sus necesidades narrativas determinaremos los planos y la tipología de material que necesitaremos para cada una de las secuencias.

Las *gay-storylines* son productos audiovisuales que surgen como resultado contemporáneo de las derivas de los usuarios por Internet, es decir los nuevos *flaneurs* digitales o “*ciberflaneurs*” (Martín Prada, 2012). Son una herramienta característica de nuestra sociedad basada en la inmediatez consumista y de percepción fragmentada sobre lo que nos rodea. Encontramos las *gay-storylines*, en plataformas para la difusión y consumo de imágenes en movimiento como *Youtube* o en diferentes blogs. Los usuarios extraen de producciones corales, tan solo los planos y secuencias pertenecientes a los personajes gais que en ellas aparecen. Un ejercicio de cirugía visual en el que, a modo de “*frankenstein*” (por lo abyecto del personaje y por su composición de pequeños pedazos de normalidad muerta y revivida, es decir transformada para un nuevo uso), construyen un discurso paralelo de historias reconvertidas. Un proceder fragmentario que al igual que en *Fragmentos de un discurso amoroso* construyen un todo a partir de pequeñas porciones y que evidencian en el caso de las *gay-storylines* la necesidad que tienen muchos usuarios de realizar lecturas que resignifiquen a su antojo las producciones heterosexuales.

DESARROLLO

Laetitia comienza con unos planos de carreteras en referencia al viaje que emprendemos tanto narrativa como simbólicamente. Un viaje atravesando la nada, yermos paisajes en los que no se alcanza a atisbar futuro predecible para el sujeto embarcante. Unos letreros escritos en cantonés se abalanzan sobre el espectador para dar comienzo a *La carta de amor* (Fig. 5), un texto por definición incomprensible y codificado.

En el inicio de todo viaje acontece el mayor esfuerzo. Lo emborriona todo el desasosiego por encontrar un destino que excuse la partida. La emoción, la esperanza de lo nuevo, aparecen cuando enfrentamos lo futurible. Pero el sujeto aquí mostrado está inmerso en una carrera continuada, sintiéndose perseguido, alcanzándose a si mismo, como si de dos temporalidades distópicamente paralelas se tratase. De esta manera comienza *Dis-cursus* (Fig. 6), el segundo de los capítulos.

Este primer bloque narrativo hace referencia cronológica al inicio de una relación, a la emoción despertada en el sujeto con motivo del comienzo de algo nuevo. Pero que, sin embargo, en las producciones de cine LGTBI aquí analizadas, muestran el desasosiego y la confusión. Un sujeto homosexual en permanente devaneo entre el deber y el deseo. En ese estado de conmoción se castiga, aislándose inmerso en procesos catárticos a través del deporte con el que, mediante la extenuación, busca limpiar y mitigar su desviado interés hacia otro hombre.

El montaje, en esta parte de la pieza, responde principalmente a la necesidad de reforzar la sensación de desconcierto en el espectador. Paisajes vacíos en encuadres cerrados que aportan poca o ninguna información, personajes desconocidos que, en una incierta huida en muchas ocasiones, tan solo muestran su espalda. Perseguidores perseguidos e imágenes borrosas que impiden al espectador conocer toda la verdad sobre lo sucedido. El uso de la pantalla partida plantea la lucha dual interna en cada sujeto representado.



Figura 5. *La carta de amor*. Laetitia. Gabaldón, C.

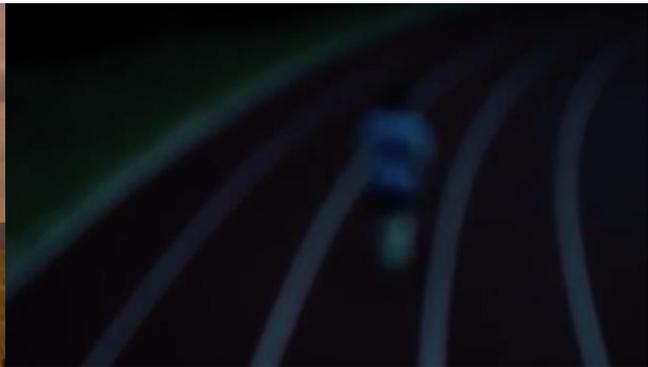


Figura 6. *Dis-cursus*. Laetitia. Gabaldón, C.

El sonido diegético está extraído de una escena de sexo que muestra un encuentro fortuito en unos baños públicos, y pone otra vez de manifiesto la relación entre el sexo y el deporte, en ese “deporte” neoliberal en el que se han convertido las relaciones sexuales.

Fundido a negro, título estático en blanco: *Muéstrame a quien desear* (Fig. 7) y el aliento de la huida todavía resonando como el eco que se pierden en la distancia. Así comienza el segundo capítulo.

“El ser amado es deseado porque otro u otros han mostrado al sujeto que es deseable: por especial que sea, el deseo amoroso se descubre por inducción” (Barthes, 1999). Con esta frase abre Roland Barthes el capítulo de su libro y plantea la importancia de lo exterior, de lo circundante en la confección del impulso deseoso en el sujeto, es decir del intervencionismo, que nos cabe a nosotros analizar si intencionado o no, se ejerce desde la fuerza social que lo rodea en un tiempo y lugar determinados.

En esta parte del ensayo fílmico realizamos en ejercicio de contraposición entre las imágenes y el texto narrado. Las voces de dos hombres discuten sobre lo que consideran correcto o no en la decisión que toman los sujetos gais cuando deciden contraer matrimonio. Uno de ellos, expone la necesidad de hacer pública su decisión mostrándose orgulloso, mientras el otro, cree que es una forma de claudicar a los imperativos morales heredados desde la heteronormatividad. Ilustran la narración unas banales imágenes de caniches blancos correteando junto a jóvenes musculados, mientras dos brazos asomados detrás de unas rejas carcelarias balancean un ramo de flores, como si de un péndulo de reloj se tratase, marcando el paso inexorable del tiempo. La seriedad del discurso contrasta con el poetizado canto hedonista de las imágenes, referenciando las contradicciones sociales expresadas por el sujeto gay actual.

El montaje en paralelo de los planos de los brazos tras las rejas hace avanzar la historia narrada hasta ofrecer un desenlace. El ramo es recogido e inmediatamente después unos jóvenes parecen escapar por debajo de las barras. Sin llegar a ningún acuerdo, sin valorar lo conseguido, sin ninguna lección aprendida. Con esta actitud indiferente conseguimos estetizar y despolitizar todo acto en el que se sumerge el sujeto social gay y, en consecuencia, seguimos dejando que desde fuera nos impongan con un elegante susurro a quién debemos desear. Cómo debemos comportarnos para, sin estridencias, poder participar del selecto grupo de elegidos que conforma la comunidad gay.

Tanto el monocromatismo del blanco y negro como el desarrollo ralentizado de la acción contribuyen a provocar este efecto de ensoñamiento abstrayente en el espectador que, mediante el montaje en paralelo de los planos, es invitado a realizar una comparación entre los mismos a partir de la cual extraer conclusiones.

Y entonces todo se para, se vacían las ciudades, desaparecen los impulsos. *El mundo atónito* (Fig. 8) abre el tercer capítulo. La extraña calma.

Si la narración cinematográfica (al igual que nuestro pensamiento), consiste básicamente en una concatenación no fortuita de planos y por tanto su importancia radica en la relación que deliberadamente el director establece, si todo esto es así, ¿qué sentido tiene este vacío? ¿A dónde nos lleva esta soledad extrema? ¿Es una advertencia de que nadie debe saberlo, de que tras lo ocurrido no existe motivo para la celebración?



Figura 7. Muestrame a quien desear. Laetitia. Gabaldón, C.



Figura 8. El mundo atónito. Laetitia. Gabaldón, C.

El mundo atónito, estupefacto, contempla paralizado la indeseada consecución del amor entre dos hombres y juzga: “se maricón pero solo dentro de casa”. La estupefacción precede a la más cruda soledad que espera al enamorado gay en la realidad exterior. Imágenes de ciudades y edificios vacíos que se suceden en fundidos lentos en los que se dilata el tiempo permaneciendo yuxtapuestos varios paisajes.

Esta técnica se puede interpretar como la representación de las ideas o las imágenes mentales que flotan en nuestra mente, entrando y saliendo de foco. Los planos están extraídos desde secuencias utilizadas como transición o elipsis entre diferentes puntos de la narración y que siempre vienen situadas en el montaje de las películas analizadas exactamente después de que los protagonistas salvando las barreras impuestas hayan decidido llevar a cabo su primer contacto sexual. Si tenemos en cuenta el montaje dialéctico, es inevitable realizar un análisis de por qué eligen los directores de cine LGTBI esta secuencia como respuesta al encuentro sexual y, si funciona como una metáfora intencionada, augurando lo que van a encontrar cuando los protagonistas decidan abandonar sus escondites.

La ausencia de banda sonora en este capítulo potencia el sentimiento de abandono y soledad.

Es *La dedicatoria* (Fig. 9), una licencia personal que, a modo de regalo, cierra el relato. Un regalo como el que supuso en 1999 contemplar en la pantalla como François (Gaël Morel) agarraba por detrás a Serge (Stephane Rideau) mientras reducía el espacio entre sus cuerpos y recostado, sobre su espalda, viajaban juntos a lomos de una vieja motocicleta atravesando un campo de juncos salvajes, sin ninguna dirección, con la levedad que tan solo proporciona el ensoñamiento, como si atravesaran la propia vida, como si el tiempo dejara de existir congelando en un fugaz movimiento el verano del primer amor. Esta escena de *Los juncos salvajes* se convierte en un grito de esperanza en una declaración alentadora del director empujándonos a soñar con que es posible. Una imagen íntima y poética que sucede a la luz del día, sin esconderse, aunque eso sí, necesita estar en movimiento en permanente huida y como toda escapada siempre inmersa en la eterna dualidad del final y el comienzo. Huida que sitúa a los protagonistas y al espectador en una diatriba espacio temporal donde queda a su elección la carga simbólica de la acción. Una libertad de elección en la que observar cómo la esperanza de un nuevo camino y la nostalgia del pasado se convierte en el mismo aliento para continuar.



Figura 9. *La dedicatoria*. Laetitia. Gabaldón, C.

Laetitia se convierte así en la muestra de un archivo incompleto que plantea un recorrido sobre la evolución de la construcción del discurso amoroso LGTBI pero que a su vez sirve como investigación sobre la práctica archivística como proceso artístico. Utilizando la figura del artista contemporáneo como recolector y arqueólogo de imágenes como nos propone Joan Fontcuberta en sus tratados sobre la imagen digital (Fontcuberta, 2016).

Al igual que Roland Barthes en su ensayo, otros artistas han incorporado técnicas de apropiación y de reciclaje de imágenes para realizar sus trabajos. Destaca, por ejemplo, la labor del cineasta Chris Marker en *Sans Soleil* (1983), película compuesta por imágenes de archivo, películas, fragmentos de programas de televisión y escenas filmadas en Japón y Guinea Bissau. Especial atención merece la metodología de trabajo de otro cineasta como es Alan Berliner, un verdadero fanático del archivo, hasta límites diogenianos, que compone en su obra *The Family Album* un retrato íntimo sobre la vida de la familia americana, a partir de fragmentos de cintas domésticas de 16 mm encontradas. Estos cineastas han supuesto un ejemplo de las nuevas posibilidades narrativas del discurso audiovisual, consiguiendo expandir y ampliar los recursos expresivos a través de procesos de innovación en la procedencia del material originario.

En la esfera del arte contemporáneo, es interesante resaltar la figura del artista Henrik Olesen. En su obra *Some Faggy Gestures*, 2008, un proyecto de atlas de la construcción social de la identidad sexual, utiliza una metodología procesual similar a los ejemplos anteriores. Su estrategia consiste en apropiarse de imágenes y de fuentes iconográficas y textuales del pasado para demostrar la asociación entre homosexualidad y criminalización en tiempos pretéritos y en el presente. Con su instalación *Mnemosyne* propone una nueva forma de mirar entre líneas, condición que también Alberto Mira en *Miradas Insumisas* (Mira, 2008), remarca como inherente al proceso de conocimiento homosexual y que *Laetitia* propone aplicar de manera inversa sobre las producciones realizadas por los que previamente cultivaron esa mirada. Apartamos por tanto con este ejercicio esa mirada de los textos audiovisuales heterosexuales y hegemónicos para centrar la misma en las producciones homosexuales minoritarias. Encontrando similitudes en los procesos constructivos y apreciando prácticas dañinas heredadas de la educación heteronormativa.

CONCLUSIONES

Por nuestra historia más reciente, y teniendo en cuenta los avances teóricos que ayudaron a modificar la representación del sujeto gay durante los años 70, en los EEUU principalmente, es preocupante observar estos ejemplos de simbolismos y construcciones de texto codificado tan alejados de los mismos. En la actualidad, nos hemos convertido embaucados por las aspiraciones de normalidad, en deudores de formas de construcción de nuestra subjetividad heredadas de la heterosexualidad. Es por eso tan común encontrar, en discursos vertidos desde creadores o narradores LGTBI, modelos importados para narrar nuestras historias de amor y relatar nuestras problemáticas (incluso hemos adoptado problemáticas heterosexuales como nuestras).

La metodología archivística utilizada en el proceso de trabajo previo a *Laetitia*, sirve como herramienta de detección de estos modelos importados. Coleccionar, catalogar y disponer son formas de conocer y por tanto medios para diagnosticar el problema. *Laetitia* además, completa los espacios vacíos que aparecen en la corriente discursiva de las producciones LGTBI, insertando mediante la reorganización del material apropiado una forma de narrar diferente y por tanto diferenciado del modelo heteronormativo, produciendo un texto abierto, sugerente y alejado de construcciones dogmáticas que despierte en el espectador preguntas y procesos reflexivos. Tanto el cine como como cualquier otra creación audiovisual “funcionan como una poderosa herramienta de producción cultural que vehicula el homonacionalismo pero que también puede servir para abrir grietas y articular resistencias.” (Ares, 2017).

Grietas forzadas a ser abiertas para que sirvan como vehículos catalizadores de una nueva concienciación generando un discurso encaminado a conseguir el compromiso responsable en la construcción de narrativas propias.

FUENTES REFERENCIALES

- Albert, J. (Prod.), Téchiné, A. (Dir.). (1999). *Los juncos salvajes* [DVD]. Francia: IMA Films / Les Films Alain Sarde.
- Aliaga, J.V. (2013). Espacios de deseo, espacios de riesgo. En J.V. Aliaga, J. M. García Cortés y C. Navarrete (Coords.), *El sexo de la ciudad*. Valencia: Tirant Humanidades.
- Alizart, S., Dargavel, R. (Prods.), Haigh, A. (Dir.). (2011). *Weekend* [DVD]. Reino Unido: Glendale Picture Company.
- Ares, L. (2017, 20 octubre). Grietas audiovisuales contra el homonacionalismo. *Pikara Magazine*. Recuperado 23 de febrero de 2019 de <https://www.pikaramagazine.com/2017/10/cine-palestino-homonacionalismo/>
- Arranz, D. (2015, 10 abril). El amor según Barthes. *The huffington post*. Recuperado 18 de junio de 2015 de https://www.huffingtonpost.es/david-felipe-arranz/el-amor-segun-roland_b_7019214.html
- Augé, M. (2017). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Antropología sobre la modernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Barthes, R. (1999). *Fragments para un discurso amoroso*. Madrid: Siglo XXI.
- Bush, N. (Prod.), Weber, B. (Dir.). (2001). *Chop Suey* [DVD]. Estados Unidos: Just Blue Films Inc.
- Byung-Chul, H. (2014). *La agonía del Eros*. Barcelona: Herder.
- Celorio, Á. (2018, 14 julio). La 'plumofobia' entre gays: ser homosexual sin que se note. *El Mundo*. Recuperado 14 de julio de 2018 de <http://www.elmundo.es/papel/historias/2018/07/14/5b487391268e3eb4768b45c7.html>
- Cuinat, M. (Prod.), Berger, M. (Dir.). (2009). *Plan B* [DVD]. Argentina: Oh My Gomez! Films / Brainjaus Producciones / Rendez-vous Pictures.
- Dyer, R. (Ed.). (1986). *Cine y homosexualidad*. Barcelona: Laertes.
- Elias Story*. Recuperado 21 de noviembre de 2015 de <https://www.youtube.com/channel/UCocH3cSk18odYjYziISECHg>
- Gabaldón, C. (2018). *Sujeto maricón. Aproximación desde la práctica artística a un nuevo paradigma identitario*. Universitat Politècnica de València, Valencia.
- García, A. (2006). *La imagen que piensa. Hacia una definición del ensayo audiovisual. Comunicación y sociedad*, 19-(2). Recuperado de https://www.unav.es/fcom/communication-society/es/forma_de_citar.php?art_id=61
- Gay storylines*. (2015). Recuperado de <http://gay-storylines.com/>
- Gustafson, T. (Prod.), Krueckberg, C. (Dir.). (2013). *Getting go, the go doc project* [DVD]. Estados Unidos: SPEAKproductions.
- Hefzy, M. (Prod.), El Hosaini, S. (Dir.). (2012). *My brother the devil* [DVD]. Reino Unido: Rooks Nest/Wild Horses Film Company.
- Hocquenhem, G. (2009). *El deseo homosexual*. España: Melusina.
- Holthof, C. (Prod.), Lacant, S. (Dir.). (2013). *Freier Fall* [DVD]. Alemania: SWR / Kurhaus Produktion.
- Libonati, F. (Prod.), Abranches, A. (Dir.). (2009). *Do começo ao fim* [DVD]. Brasil: Downtown Filmes Riofilme.
- Llamas, R. *Teoría torcida. Prejuicios y discursos en torno a "la homosexualidad"*. Madrid: Siglo XX.
- Jacquier, P. (Prod.), Morel, G. (Dir.). (2004). *Le clan* [DVD]. Francia: Sépia Productio.
- Jarosz, R., Igel, I. (Prods.), Wasilewski, T. (Dir.). (2013). *Plynace Wiezowce* [DVD]. Polonia: Alter Ego Films.

Magnificent Obsession: Alan Berliner. A portrait of the filmmaker and artist Alan Berliner. Recuperado 4 de diciembre de 2015 de <https://youtu.be/em-dV7-s1nA>

Martín Padra, J. (2001). *La apropiación posmoderna: arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Madrid: Fundamentos.

Martín Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.

Martínez, B. (2018, 27 marzo). Películas para terminar (de una vez) con el tabú de la homosexualidad 'teen'. *El País. Tentaciones*. Recuperado 4 de mayo de 2018 de https://elpais.com/elpais/2018/03/27/tentaciones/1522135661_573074.html

Mira, A. (2008). *Miradas insumisas: gays y lesbianas en el cine*. Madrid: Egales.

Otten, I. (Prod.), Kamp, M. (Dir.). (2104). *Jongens* [DVD]. Holanda: Pupkin/ntr:.

Papatakis, N. (Prod.), Genet, J. (Dir.). (1950). *Un chant d'amour* [DVD]. Francia: Nikos Papatakis.

Parker, L. (Prod.), Van Sant, G (Dir.). (1991). *My own private Idaho* [DVD]. Estados Unidos: New Line Cinema.

Vicente, A. (2016, 21 abril). La homosexualidad se ha convertido en un género. *El País*. Recuperado 25 de abril de 2017 de https://elpais.com/cultura/2016/04/21/actualidad/1461249827_328387.html

Vidarte, P. (2010). *Ética marica*. Madrid: Egales.

Vila, F. (2017). *De la memoria y el deseo a la acción*. Madrid Destino Cultura Turismo y Negocio. (Eds.). *El porvenir de la revuelta. Memoria y deseo LGTBIQ*. Madrid: Madrid Destino Cultura Turismo y Negocio.

Ye-cheng, C. (Prod.), Kar-Wai, W (Dir.). (1997). *Happy together* [DVD]. Hong Kong: Block 2 Pictures / Jet Tone Production / Prénom H Co. / Seowoo Film Company.

ANEXO I. OBRAS Y AUTORES DE LOS QUE SE HAN APROPIADO LOS FOTOGRAFÍAS Y EXTRACTOS VISUALES

Alizart, S., Dargavel, R. (Prods.), Haigh, A. (Dir.). (2011). *Weekend* [DVD]. Reino Unido: Glendale Picture Company.

Bush, N. (Prod.), Weber, B. (Dir.). (2001). *Chop Suey* [DVD]. Estados Unidos: Just Blue Films Inc.

Cuinat, M. (Prod.), Berger, M. (Dir.). (2009). *Plan B* [DVD]. Argentina: Oh My Gomez! Films / Brainjaus Producciones / Rendez-vous Pictures.

Gustafson, T. (Prod.), Krueckberg, C. (Dir.). (2013). *Getting go, the go doc project* [DVD]. Estados Unidos: SPEAKproductions.

Hefzy, M. (Prod.), El Hosaini, S. (Dir.). (2012). *My brother the devil* [DVD]. Reino Unido: Rooks Nest / Wild Horses Film Company

Holthof, C. (Prod.), Lacant, S. (Dir.). (2013). *Freier Fall* [DVD]. Alemania: SWR / Kurhaus Produktion

Jarosz, R., Igel, I. (Prods.), Wasilewski, T. (Dir.). (2013). *Płynące Wieszowce* [DVD]. Polonia: Alter Ego Films

Otten, I. (Prod.), Kamp, M. (Dir.). (2104). *Jongens* [DVD]. Holanda: Pupkin/ntr:.

Papatakis, N. (Prod.), Genet, J. (Dir.). (1950). *Un chant d'amour* [DVD]. Francia: Nikos Papatakis.

Parker, L. (Prod.), Van Sant, G (Dir.). (1991). *My own private Idaho* [DVD]. Estados Unidos: New Line Cinema

Ye-cheng, C. (Prod.), Kar-Wai, W (Dir.). (1997). *Happy together* [DVD]. Hong Kong: Block 2 Pictures / Jet Tone Production / Prénom H Co. / Seowoo Film Company.

Gallardo, Inti.

Estudiante del Master en Artes Mediales, Universidad de Chile.

La materialidad de las imágenes en movimiento: el medio entre lo digital y lo analógico

The materiality of the moving images: the in-between behind the digital and analog media

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Analógico, digital, materialidad, in/tangible, imagen, movimiento.

KEY WORDS

Analogue, digital, materiality, in/tangible, image, mouvement.

RESUMEN

La tecnología ha sido y será una herramienta de desplazamiento en las prácticas artísticas, y en este contexto asumimos una necesidad contemporánea de enmarcarlas como artes mediales. La vinculación con los medios audiovisuales, y en particular la imagen en movimiento en el desarrollo artístico desde el comienzo de la modernidad hasta nuestros días, es lo que me lleva a plantear una pregunta sobre los puntos de convergencia y disidencia de los dos extremos temporales de la imagen en sus materialidades analógicas y digitales. Entre tangibilidad e intangibilidad, consideramos en estos modos de representación de la imagen dos polaridades que no se anulan, sino que se complementan en una fuga que genera una nueva **síntesis** a través de los elementos que se ponen en juego.

Existe un “medio”, una frontera entre las materialidades que desplaza las temporalidades entre pasado y futuro, una especie de “uroboro” que se come la cola a sí mismo, que es tangible/intangible, y necesita del aparato que lo contiene para duplicar un mundo que la humanidad construye y destruye.

ABSTRACT

Technology has been and will be a tool of displacement in artistic practices, and in this context we are considering a contemporary need to frame them as media arts. The link with audiovisual media, and in particular the moving image in the artistic development from the beginning of modernity to present day, leads to the question about points of convergence and dissidence of the two temporal extremes of the image in their analogue and digital materialities. Between tangibility and intangibility, we consider two polarities in the modes of representation that don't cancel themselves, but are complementary in a vanishing point that generates a new synthesis through the elements brought to play. There is a “medium”, a border between the materialities that displaces the temporalities between past and future, a kind of “uroboro” which eats his own tail, tangible / intangible, and needs the apparatus that contains it to duplicate a world that humanity builds and destroys.

INTRODUCCIÓN

La vinculación personal establecida con el cine, la fotografía y las artes plásticas me ha llevado a recorrer diferentes caminos que se encuentran y dividen en uno o varios puntos. Desde comienzos de mis estudios me vi enfrentada al tránsito de las tecnologías que iban desde procesos analógicos, pasando por los electrónicos como el VHS, el mini DV, y el HDV que fue la última transición híbrida a la digitalización total para el registro y la reproducción de imágenes en movimiento. La reutilización de archivos digitales y análogos en las prácticas del cine experimental, la video instalación, el video arte, y mi propia práctica artística me conducen a observar la resignificación de la historia de los medios y la pluralidad de poéticas y estéticas que nos dan la posibilidad de aprehender y repensar las memorias que conformaron esos registros.

Teniendo en cuenta que actualmente habitamos entre el mundo material y el virtual intangible, quizás desde esa intención primaria por atrapar el fantasma en el papel, y luego en las pantallas, pienso a la cultura contemporánea en relación a las máquinas que producen imágenes para otras máquinas, y ya no para humanos. Por lo que elijo el ejercicio permanente del rescate de imágenes como un ejercicio disidente en las formas de producir y reproducirlas. Destruimos el mundo y construimos máquinas que lo duplican. En este sentido, a través de la práctica artística intento responder algunas preguntas: cuáles son las propuestas formales y estéticas de las materialidades analógicas y digitales en los tres trabajos seleccionados que componen mi práctica artística? De qué manera se puede relacionar la materialidad con lo político en estas obras? Qué rol cumplen las máquinas como reproductoras de estas materialidades en busca de una síntesis? Existe un punto de encuentro entre la materialidad analógica y la digital?

METODOLOGÍA

El objeto de estudio en el que me centraré se enmarca en un corpus de ejercicios artísticos que quieren dar cuenta de la búsqueda por hacer visible el “territorio” de la imagen en sus materialidades cruzadas entre lo estético y lo político, atravesando conceptos como el error, la anacronía, lo in/tangible, produciendo encuentros y tensiones entre las materialidades.

Desde mi práctica artística, entiendo la tecnología como herramienta de desplazamiento, y en este contexto asumo la necesidad contemporánea de enmarcarlas en las artes mediales, dando por sentado que la tecnología y el medio han estado presentes en el arte desde los inicios de la pintura hasta nuestros días. En el desarrollo artístico desde el comienzo de la modernidad, la vinculación con los medios audiovisuales, y en particular con la imagen en movimiento, me lleva a plantear una pregunta sobre los puntos de convergencia y divergencia de la imagen entre lo analógico y lo digital. Para esto considero el efecto de la tangibilidad e intangibilidad como dos polaridades que no se anulan, sino que se complementan en una fuga que genera nuevas **síntesis** a través de los elementos que se ponen en juego. Propongo a través de mi trabajo el ejercicio permanente del rescate de imágenes como un ejercicio disidente, entendiendo que destruimos el mundo que habitamos y nos rodeamos de máquinas que lo duplican.



Figura 1. Machi / Negativo Color

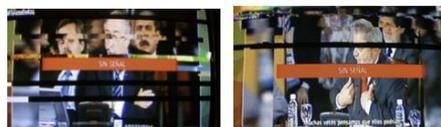


Figura 2. Sin Señal- 10 años del no al ALKA



Figura 3. Del principio al fin y de vuelta al principio

DESARROLLO

“Cuando pienso en lo digital, si es que se puede pensar en lo digital, caigo en la cuenta de su carácter de líquido. Algo que se escurre por los dedos en su afán de tocarlo, aprehenderlo o hacerlo propio.

Cuando pienso en nuestro tiempo, si es que se puede pensar de manera inmediata, caigo en la cuenta de que, simplemente, caigo.

De nuestro es todo aquello que resulta ser ajeno y de ellos resulta ser todo lo nuestro. En la caja del Share, vive un inmenso pulpo que alcanza con sus tentáculos hasta aquello que es tan propio como la identidad.”

Manifiesto Intangible- Solimán Lopez

La materialidad de la imagen analógica atañe al universo de la química, el daguerrotipo; paralelamente, los intentos de Niepce por fijar el mundo que habitaban los seres humanos a comienzos del S.XIX, proponen desde una perspectiva científicista atrapar la luz en cristales de plata para ser plasmados en placas de vidrio, papel, celuloide y otras superficies. Estos procesos se complejizaron con el paso del tiempo, con el objetivo de representar la realidad de manera “objetiva” y “fiel.” Las técnicas utilizadas para generar imágenes analógicas o argentinas pertenecen a un universo que se desapega necesariamente de los requerimientos de inmediatez del mundo globalizado. Por lo que la dedicación y el tiempo que se necesita en la creación de las mismas a través de estos procesos es, en la actualidad, una forma de resistencia hacia las formas hegemónicas del uso de una tecnología que avanza en pos de la producción y el consumo en una era donde la inmediatez es una demanda que asumimos individual y colectivamente. Es por lo mismo una forma de repensar la imagen desde su historia y las significaciones sociales y contextuales que (las) generan. De esta manera, el gesto anacrónico nos permite acercarnos desde un recurso estético/poético a la fantasmagoría de la imagen, a la latencia y a la impermanencia de la misma, siendo la construcción e intervención desde las “máquinas” uno de los agentes más relevantes en el proceso de representación desde los comienzos de la modernidad hasta nuestros tiempos.

Sin embargo, David Hockney, en su documental *El Conocimiento secreto*¹, propone desde un punto de vista arqueológico, un intento por develar este uso de tecnologías que intervienen en la pintura desde antes de la existencia de la fotografía, con su intención de “objetividad” en las formas de retratar la realidad. La cámara fotográfica, heredera de su pasado y sus valores, aparece ligada a esa misma noción de objetividad del mundo que registra. La máquina creadora de imágenes obedecía a esta génesis tecnológica en la que la transformación química de la luz era atrapada y proyectada en un intento de fijar la verdad de un tiempo, de inmortalizar un espacio imponiéndose como “neutral” y “descriptiva”. La cámara devendrá al servicio de la industrialización, por lo tanto también se vuelve un instrumento de control y vigilancia. Con el advenimiento de la era digital, transitamos por un proceso de acumulación de datos almacenados en lugares lejanos a nuestro alcance e intangibles materialmente. La era de la hiperproducción de imágenes y de la accesibilidad a las nuevas tecnologías para generarlas, nos ha llevado a olvidar la génesis y el estatus de ellas. Los cristales de plata, el papel, el celuloide, fueron reemplazados por los píxeles que inundan nuestra vida cotidiana, “cegándonos” de imágenes. Dice Fontcuberta: “Pero la imagen no solo se reduce a su visibilidad, la visibilidad no es el criterio determinante, ni el único; participan procesos que las producen y pensamientos que la sustentan”. (Fontcuberta, 2016: 12).

La imagen se impregna en las mentes, encarna discursos, predetermina nuestra forma de pensar el mundo y de exponernos a él. A raíz de estas transformaciones de los medios analógicos a los medios digitales, y de la metamorfosis de las materialidades, surge desde las prácticas artísticas la necesidad de volver a los orígenes del cine como arte de la modernidad por excelencia, ya no desde una perspectiva narrativa o documental objetiva, sino desde nuevas búsquedas formales y estéticas *entre* lo anacrónico de los formatos y la herencia de su historia; como en el caso de Guy Sherwin en su performance “Man With Mirror”², donde el artista contrapone las temporalidades del presente/pasado bajo la idea del espejo y el espejismo del tiempo poniendo su propio cuerpo frente a la proyección en Super 8 mm filmada 30 años atrás. En un proceso similar de desplazamientos espacio temporales, pero a través de otros dispositivos, Rafael Lozano-Hemmer propone en su obra 1984 x 1984, de 2015, un reflejo de la subjetividad contemporánea conformada por píxeles/números, que en una instancia interactiva generan una imagen del visitante con un movimiento en tiempo real. Estos números (1,9,8,4) provenientes de una búsqueda aleatoria de Google, hacen alusión a la novela distópica de George Orwell “1984” anticipando desde la ciencia ficción la figura del “gran hermano”.

Por otro lado, Hito Steyerl, en su obra *La vida es visual*, proyecta sobre una pantalla imágenes totalmente en blanco, que actúan como planos mentales de lectura, instantáneas de luz que se van contrastando con su voz y narración que comienza a interrogarse acerca de las denominadas “cámaras suicidas”, dispositivos ópticos que durante la invasión norteamericana a Irak a principios de los noventa iban instaladas en los misiles durante su trayectoria hasta localizar el objetivo, impactar y continuar emitiendo aún después de la explosión. Las imágenes obtenidas de estas cámaras fueron punto de reflexión en diversos trabajos filmicos de Harun Farocki. Una búsqueda desde el arte que apela a la ceguera contemporánea. Imágenes producidas por y para máquinas, que vuelan a gran velocidad por códigos y datos, que revelan el aislamiento de la mirada humana.

Es el punto de partida para plantear que somos parte de un nuevo período determinado por la imagen digital al que Steyerl denomina *documental post-humano*, una realidad social hipermediatizada por el mundo virtual que parece actuar como régimen político y económico trastocando los modos de percibir, aplastando el tiempo humano y extrayendo sus afectos.

¹ Hockney, David, *El Conocimiento secreto*, 2015.

² Man With Mirror, Guy Sherwin 1976 (2009) 10 mins colour, sound optional. Super 8 film performance with mirrored screen.

Retomando la idea de Fontcuberta en relación a los procesos que producen la imagen, y el pensamiento que la sustenta, introduzco el concepto de materialidad tomando las palabras del artista chileno Eugenio Diyborn, en relación a su trabajo:

“lo político residía en los pliegues de las pinturas aeropostales. Decir eso produjo, provocativamente, un deslizamiento desde una noción inmaterial y abstracta de lo político hacia una noción precisa y particular de lo político en mi trabajo: la aeropostalidad de mis pinturas como estrategia, opción material y astucia de arte: hacer pasar una pintura como carta, llegar infaliblemente a cualquier punto del planeta, vencer el aislamiento, la separación y confinamiento internacionales. Todo eso es posible por y desde los pliegues. El viaje, entonces, es la política de mis pinturas y los pliegues, el despliegue de esa política.” (Diyborn, 2005: s/n)

Si bien en la obra *Aeropostales* de Diyborn, existe empíricamente y de manera táctil, la pintura en forma de postal que se pliega y se desplaza, es al mismo tiempo in/tangible e in/existente, atraviesa los territorios con el afán de atravesar el espacio físico como una propuesta política. Es metafóricamente, una operación que se repite en otras obras que utilizaron el medio productor de imágenes, su industrialización y el avance tecnológico que tomaré como referentes: En 1974, Nam June Paik presentó un informe al programa de Arte de la Rockefeller Foundation, titulado “Media Planning for the Post Industrial Society—The 21st Century is now only 26 years away”. El informe sostenía que las tecnologías y los medios se harían cada vez más frecuentes y que deberían ser usados para dirigirse a problemas sociales como segregación racial, la modernización de la economía y contaminación del medio ambiente, anticipándose a lo que llamó “broadband communication network” o *Electronic super highway* (1995), título que llevará su obra compuesta de televisores y luces de neón dividiendo los EEUU. Por otra parte, Wolf Vostell en su obra *Endogene Depression* (1980), trabaja con televisores descuartizados, mezclados con cemento, sin señal, rodeados de “pavos” que circulan por el espacio de exposición.

Tanto *Electronic Superhighway* de Paik, como *Endogene Depression* de Vostell, forman parte de una búsqueda por materializar lo intangible, atrapando la imagen en los objetos, y los objetos de la imagen. Retomando los conceptos de Diyborn, un “viaje” electrónico y “pliegues” que piensa el medio desmembrándolo de la máquina, recontextualizándolas de manera escultórica. Es un juego entre lo formal y lo conceptual que propone la imagen en movimiento como parte de la materia prima de una obra; y expone el cuerpo, su deformación y transfiguración estético/política en un tiempo determinado de la historia, no desde la verosimilitud, sino desde la crítica al momento sociocultural que los atraviesa.

Habiendo situado los referentes que me interpelan en esta investigación, y reafirmando la práctica artística como una forma de generar nuevos conocimientos, interrogantes y tensiones para cuestionar la sociedad contemporánea, expongo mi primer trabajo: *Machi / Negativo Color*. En forma de Video Instalación en Super 8mm y Digital: un proyector análogo Super 8 mm en loop proyecta un negativo de un film y un proyector digital proyecta el positivo del mismo encontrándose en el centro en dos pantallas suspendidas que dejan al visitante pasar entre ellas. Este film es un registro documental realizado en Super 8mm, de una Machi Mapuche y un hombre de ascendencia africana, en las pirámides de Teotihuacán, México, en el año 2016.

Se establece aquí, un diálogo sobre las temporalidades de la imagen y la tecnología en un formato casi obsoleto, y de una cultura milenaria en la época contemporánea. Estos “representantes” visuales de la resistencia, visitando las ruinas de una de las más grandes ciudades prehispánicas de Mesoamérica. Síntomas de encuentros y desencuentros culturales vigentes e incesantes.

A parUr de esas coincidencias, desarrollo una propuesta poética y decolonial, pensando en un nuevo encuentro entre dos culturas y estableciendo nuevas posibilidades en el desarrollo de la historia: hubiese sido lo mismo si esos dos mundos que se encontraban eran los pueblos negros y los pueblos originarios? Qué intercambios de conocimiento habrían surgido en esa reunión de las pirámides de Teotihuacán sin la existencia de Hernán Cortés o de Cristóbal Colón? Cuántos Príncipes africanos y Machis hubieran gestado otro mestizaje? Cómo se contaría esa historia? Habrían querido poseerse y conquistarse? Hubiesen querido matarse entre ellos e imponerles sus lenguas, su cultura, sus rituales? Cómo serían hoy los pueblos de ese encuentro pacífico? Los migrantes haitianos, colombianos, y nigerianos, senegaleses, bolivianos, peruanos?

Quizá ese encuentro mediado, era el nuevo encuentro que no nos dejaron ver mirando un futuro de elegancias que no nos pertenecían, de futuros que no nos convenían. Espejitos de colores, espejismos de progreso. Hoy nos acerca y nos enfrenta la historia que no fue, el pasado que miramos con los mismos ojos. Colonizados nos acercamos para visitar las ruinas, las memorias de pueblos que se auto destruyeron. Pero seguimos ahí en busca de respuestas, tratando de develar el enigma de los restos, creyendo en lo humano, en el encuentro, en los medios y en la historia. Como si todos ellos fueran portadores de algún mensaje que desconocemos, un mensaje que nos alivió de saber que somos también, los grandes depredadores, los constructores de nuestros propios relatos, de nuestras propias muertes y de las ajenas. Que somos las máquinas, que nuestras imágenes están ahí solo porque ellas pueden reproducirlas, con su lado positivo, y su negativo. Nuestra existencia es la imagen, mediada, alterada, registrada, inventada. Sin tiempo ni espacio verdadero.

El gesto anacrónico de los formatos y las materialidades nos acercan a la fantasmagoría de la imagen, a la latencia y a la impermanencia, también de lo humano.

Hoy el “viaje” es el paso por los procesos de digitalización, los “pliegues” están en internet. La misma intención de Diybors de vencer el aislamiento es ahora posible a través de los dígitos binarios (bits). Solimán López en el Manifiesto Intangible³, propone la idea de “pulpo” como el manipulador de esos códigos que nos acercan, quitándonos al mismo tiempo, “aquello tan propio como la identidad”. Las imágenes ya no se revelan, se abren, son escritas en códigos que llevan a reconfigurar la concepción que nos hacemos del mundo y nuestra relación con él.

Pero las disidencias siempre se filtran y se filtrarán frente a estos muros invisibles e invisibilizadores, donde existen otros “pensamientos que sustentan las imágenes”, y donde en los difusos contornos del arte, la materialidad se disuelve en acción para establecer nuevas relaciones entre tiempo y espacio que lo contiene.

En palabras de Jorge La Ferla:

Larcher se refiere a los mecanismos cerebrales de producción de conciencia y lenguaje, articulando, de una manera profunda e inédita, un relato metareferencial sobre la estructura de la memoria como proceso de sinapsis neuronal o como una visión cuántica de lo físico en perpetuo movimiento. De estas metáforas se pueden deducir asociaciones entre la computadora y los procesos de simulación en la misma noción de conciencia o de materialidad en la formación de la imagen delineando anticipadamente la concepción de la virtualidad total. De este modo elabora un discurso sobre las posibilidades del digital como concepto de representación, que apela a las formas del autorretrato como sutiles construcciones del cuerpo y la mente del autor. (La Ferla, 2009: 76)

Un cúmulo inagotable de fotografías, videos, gifs, videojuegos, dibujos animados, circulan diariamente en las pantallas que nos habitan, tejiendo una memoria personal y colectiva saturada de archivos. Pero con el avance de los nuevos formatos, las pérdidas y borraduras se hacen evidentes.

De estas tensiones surge Sin Señal /10 años de NO aL ALKA [2017] Video monocal. En este caso, desde un televisor analógico que recibe señales digitales se generan imágenes desfasadas, interrupciones de vistas, voces, huellas de un documental de la televisión abierta de Argentina, vinculado a los 10 años del No al Alca; un movimiento político-social llevado adelante por gobiernos, partidos políticos, sindicatos y organizaciones sociales de todo el continente americano, con el fin de oponerse al proyecto de Estados Unidos. El bloque latinoamericano y los fantasmas políticos, no resisten otros tiempos.

ALCA fue un proyecto gestado en 1992 por el gobierno republicano de Estados Unidos para reconfigurar el orden económico luego de la caída de la Unión Soviética y el bloque comunista en la Guerra Fría, lo que también se llamó “globalización” neoliberal. El ALCA incluye un paquete de normas y tratados de libre comercio que benefician principalmente a las empresas multinacionales, dejando de lado la soberanía de los Estados nacionales.

El 5 de noviembre de 2005, cuando se reunió la IV Cumbre de las Américas en Mar del Plata para poner en marcha el ALCA, se produjo un histórico enfrentamiento entre los gobiernos que defendían el ALCA liderados por el presidente de Estados Unidos George W. Bush y aquellos que se oponían, liderados por los presidentes Ignacio Lula da Silva, Néstor Kirchner y Hugo Chávez que tuvo como resultado la paralización definitiva del ALCA. Este acontecimiento histórico se transformó en un registro documental clave para entender el momento político de Latinoamérica, y el actual giro en los gobiernos de derecha, como consecuencia de la batalla mediática emprendida por los medios de comunicación hegemónicos. El *glitch*, no es un error, es considerado una característica no prevista.

A través de estas alteraciones que vinculan los procesos materiales de la mediación contemporánea, y cómo representamos la sociedad mediante las máquinas, me encuentro frente a la idea de la latencia de la imagen, que está ahora en un código, su aparición depende de la apertura de un archivo, de un click. Dice Manovich:

Aunque la composición digital suele utilizarse para crear un espacio virtual totalmente integrado, éste no tiene por qué ser su único objetivo. Los límites entre los distintos mundos no tienen por qué ser borrados: No hay necesidad de hacer que los diferentes espacios coincidan en perspectiva, escala e iluminación; las capas individuales pueden conservar sus identidades independientes, en vez de verse fundidas en un solo espacio; los distintos mundos pueden chocar semánticamente en vez de formar un único universo. (Manovich, 2001: 22)

Dialogando con esta idea, “Delfinydevueltaalprincipio” es una video instalación en loop sobre una caja de luz, en la que se puede observar la proyección de una mano poniendo diapositivas sobre la superficie, mientras se escucha un fragmento de la novela de Olaf Stapledon: La Última y la primera humanidad; en la que el autor se refiere a la temporalidad cíclica, pero no repetitiva. A través de un proceso de manipulación sonora y visual mediante programación, las diapositivas se transforman en píxel y cada imagen dentro de ellas en un píxel más pequeño. En esta operación, me interesa recontextualizar el archivo, pensando en la necesidad de hibridación de los medios, y los encuentros necesarios para poder pensar de qué manera los procesos tecnológicos modifican nuestra forma de ver y vernos. La tangibilidad de las imágenes y los relatos generados a través de ellas, dependen de las máquinas capaces de volver a darles luz para ser proyectadas, estableciendo nuevas relaciones entre la memoria individual y colectiva entendiendo que el tiempo es también una forma imaginaria para pensar el movimiento.

³ Lopez, Solimán, *Manifiesto Intangible*, 2015.

CONCLUSIÓN

Estos tres ejercicios que propongo como objeto de estudio, estuvieron cruzados por una constante búsqueda de encontrar una síntesis entre lo estético y lo político, atravesando conceptos como el error, el espacio/tiempo, lo in/tangible y también un encuentro entre las materialidades que componen la imagen pero también el contenido de las mismas, entendiendo el *medio* desde una perspectiva intermedial, y como el entre de los espacios de proyección de esas imágenes que representan realidades.

El arte tiene la capacidad de conformar ese “multiverso”, desde lo estético/poético/político. Se pregunta incansablemente sobre su lugar en la humanidad que lo contiene, y retomo las palabras de Farocki sobre si el arte puede o no contribuir directamente a mejorar las cosas: “probablemente el arte puede ser parte del discurso, no discutiendo lo que ya se ha dicho, sino hallando nuevos modos de acercamiento para abordar viejas cuestiones.”

FUENTES REFERENCIALES

Arfuch, L. (2016). *Critica cultural entre política y poética*. CFE.

Benjamin, W. (1973). *La Obra de Arte en la Epoca de su Reproducibilidad Técnica en: Discursos Interrumpidos I*. Madrid: Taurus Ediciones.

Bourriaud N. (2009). *Postproducción*. Adriana Hidalgo editora.

Brakhage, S. (2014). *Por un arte de la visión*. Eduntref.

Collado Sanchez, E. (2012). *Paracinema, La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid: TRAMA.

Diyborn, E. (2005). *Fugitiva, el trabajo de Eugenio Dibborn*. Santiago de Chile: Fundación Gasco.

Fluser, V. (1990). *Hacia una historia de la fotografía*. Trillas, México: SOGMA.

Foncuberta, J. (2015). *La cámara de Pandora*. Barcelona: Gustavo Gili.

Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes -Notas sobre la post fotografía*. Galaxia Gutenberg.

Guy. (2010). *Optical Sound Film*. Londres: Lux.

La Ferla, J. (2009). *Cine (y)Digital, aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires: Santiago Arcos.

Lopez, S. (2015). *Manifiesto Intangible*.

Lozano-Hammer, R. (2015). “1984x1984”. <https://vimeo.com/140438609>

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: PAIDOS.

Marker, C. (2013). *Inmemoria*. Ambulante.

Magalhaes, V. *Poéticas de la interrupción - La dialéctica entre movimiento e inmovilidad en la imagen contemporánea*.

Virilio, P. (1996). *El arte del Motor - aceleración y realidad virtual*. Manantial.

Virilio, P. (2006). *Velocidad y Política*. La Marca Editora.

Youngblood, G. (2011). *Cine Expandido*. Eduntref.

Garcerá Ruiz, Javier.

Profesor titular, Universidad de Málaga, Departamento de Arte y Arquitectura.

Rodríguez Cañestro, Sheila.

Doctoranda, Universidad de Málaga, Departamento de Arte y Arquitectura.

Los límites del ver: una aproximación a la pintura contemporánea

The limits of seeing: an approach to contemporary painting

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Pintura contemporánea, imagen, visibilidad, invisibilidad, tiempo, negatividad.

KEY WORDS

Contemporary painting, picture, visibility, invisibility, time, negativity.

RESUMEN

La ponencia que presentamos plantea una reflexión sobre las posibilidades expresivas del lenguaje pictórico y sus consecuencias en el proceso del *ver*. Para abordar esta cuestión, analizaremos el trabajo de Javier Garcerá (coautor de este artículo) que, frente a la proliferación de la información visual de naturaleza exhibicionista que nos afecta día a día, utiliza una serie de estrategias formales basadas en una cierta negación de la imagen y obstaculización de la mirada. En concreto, partiremos del proyecto expositivo titulado "Ni decir" (2018), el cual pretende estimular una apertura de la percepción que permita ver más allá de la representación pictórica, e incluso de cualquier imagen. Hecho que suscita una reflexión necesaria en el contexto *imagen [n] visible* que la presente edición del congreso ANIAV propone.

Para ello, nos serviremos de algunas reflexiones que el filósofo y teórico cultural coreano Byung-Chul Han está elaborando sobre el fenómeno de *transparencia y exceso de visibilidad* al que está expuesto el sujeto contemporáneo. Así también, aludiremos a otras ideas que autores como Walter Benjamin, Roland Barthes, Gilles Deleuze o Jean Baudrillard han planteado sobre dicho problema. Pretendemos así elaborar una aproximación al tema de la *imagen [n] visible* desde una perspectiva que reflexiona en torno a los límites entre visibilidad e invisibilidad.

ABSTRACT

The paper that we present proposes a reflection on the expressive possibilities of pictorial language and its consequences in the process of seeing. To address this issue, we will analyze the work of Javier Garcerá (co-author of this article) who, faced with the proliferation of visual information of an exhibitionist nature that affects us day-to-day, uses a series of formal strategies based on a certain denial of the image and hindering of the look. Specifically, we will start from an analysis of the exhibition project entitled "Ni decir" (2018), which aims to stimulate an opening of perception that allows us to see beyond the pictorial representation, and even of any image. Fact that provokes a necessary reflection in the context *imagen [n] visible* that the present edition of the ANIAV congress proposes.

In order to attain that, we will use some reflections that the philosopher and Korean cultural theorist Byung-Chul Han is elaborating on the phenomenon of *transparency and excess of visibility* to which the contemporary subject is exposed. Also, we will refer to other ideas that authors like Walter Benjamin, Roland Barthes, Gilles Deleuze and Jean Baudrillard have raised about this problem. Thus, we intend to elaborate an approach to the subject of the *imagen [n] visible* from a perspective that reflects on the limits between visibility and invisibility.

INTRODUCCIÓN

Si los medios digitales nos están facilitando el acceso ilimitado a cualquier tipo de información o de servicio que necesitemos de forma inmediata o la posibilidad de interconectar con otras personas de cualquier lugar del mundo, es también cierto que cada vez existe una mayor presión de producción, comunicación y consumo bajo ese incierto poder de libertad que nos ofrecen. El sujeto contemporáneo está sometido cada vez más a una pérdida de su intimidad, a un exceso de información y de actividad que ha dado lugar a un fenómeno de agotamiento, de inquietud y de asfixia.

El filósofo y teórico cultural coreano Byung-Chul Han señala en una entrevista publicada este año por el periódico *El Mundo* que el nivel de consumo mediático ha conducido a un “visionado bulímico”, es decir, el sujeto “se apresura de una información a la siguiente, de una sensación a la siguiente, sin llegar nunca a un final” (Martínez, 2019). Según el filósofo, se ha producido una disminución de la capacidad perceptiva y analítica debido a la continua profusión de información visual y de estímulos al que está expuesto el individuo, lo cual dificulta esa atención sosegada que el autor considera vital para el desarrollo del conocimiento humano. No obstante, Han apunta que esa disminución de la capacidad perceptiva y analítica no es consecuencia exclusivamente del exceso de información visual, también se debe al carácter exhibicionista de tal exceso. En relación a ello, el autor indica en *La sociedad de la transparencia* que las imágenes mediáticas ofrecen un lenguaje carente de misterio y de ambigüedad, por lo que no logran captar nuestra atención durante mucho tiempo.

Considerando este contexto, en este estudio proponemos una reflexión sobre las posibilidades expresivas del lenguaje pictórico en relación al contexto social y cultural contemporáneo. Entendemos que en una sociedad saturada de imágenes como la nuestra se requiere un debate sobre el impacto de dichas imágenes desde una perspectiva que reflexione en torno a la experiencia del *ver* y sus consecuencias vitales. Frente a la *transparencia* y *exceso de visibilidad* al que está expuesto el individuo contemporáneo, la pintura se plantea aquí como alternativa que permite la intimidad, la reflexión y la demora.

Así, el estudio se va a centrar en el proyecto expositivo titulado “Ni decir” de Javier Garcerá, coautor de este artículo, el cual fue presentado en el Hospital Real de Granada en el año 2018 (Figura 1 y 2). Las obras pictóricas que componían dicha propuesta, la mayoría de grandes formatos que envolvían literalmente al espectador, están trabajadas a través de una serie de estrategias formales basadas en una cierta negación de la imagen y obstaculización de la mirada cuyo objetivo es estimular al espectador a experimentar un proceso de intensificación de la percepción. Para llevar a cabo esta pretensión, el coautor de este artículo ejecuta sus piezas prestando atención a la elaboración minuciosa de las características físicas del trabajo, reivindicando la manualidad y el oficio como modo de recuperar una significación que se apoya en la sensualidad de la materia.

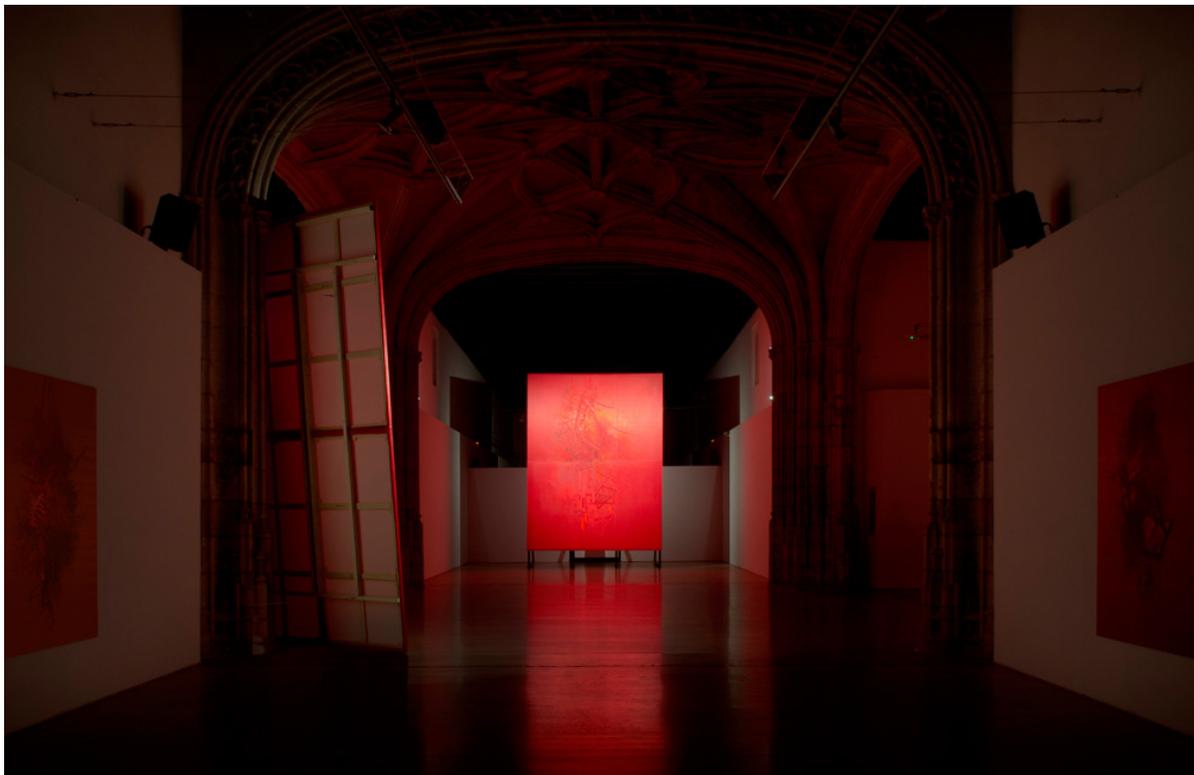


Figura 1. Vista de la exposición “Ni decir” de Javier Garcerá en el Hospital Real de Granada (España), 2018



Figura 2. Javier Garcerá, "Que no cabe en la cabeza". 500 x 360 cm., técnica mixta sobre seda, 2017

DESARROLLO

1. Transparencia y exceso de visibilidad

El fenómeno de *transparencia* está cada vez más presente en los diversos campos de actuación del ser humano; podemos percibirlo tanto en el ámbito político y económico como en las interacciones que el individuo realiza a través de los medios de comunicación. Pero no se limita sólo a dichos ámbitos pues, en palabras de Byung-Chul Han, el fenómeno de *transparencia* es "una coacción sistémica que se apodera de todos los sucesos sociales y los somete a un profundo cambio" (Han, 2013, p. 12). Según el filósofo, la coacción de la *transparencia* se basa en suprimir cualquier tipo de alteridad, anulando toda posibilidad de *negatividad* de *lo otro* y de *lo extraño*, con el fin de acelerar los ciclos de la información, la comunicación y la producción (Han, 2013).

Uno de los aspectos que define a la sociedad contemporánea y que se vincula a esa coacción de la *transparencia* es el *exceso de visibilidad* al que está expuesto el individuo. Han señala que "en la sociedad expuesta, cada sujeto es su propio objeto de publicidad. Todo se mide en su valor de exposición" (Han, 2013, p. 29). Se trata de un cambio de paradigma que ya Walter Benjamin reconoció hace más de ochenta años en su estudio *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* respecto al predominio que había adquirido el *valor de exhibición* sobre el *valor de culto* de una obra de arte como consecuencia del desarrollo tecnológico. En la década actual, se ha producido una absolutización de ese *valor de exhibición*, ya no se limita al ámbito artístico sino que está presente en todas las esferas de la vida cotidiana. Frente a la esencia en sí de la existencia, ahora "las cosas, convertidas en mercancía, han de *exponerse para ser*" (Han, 2013, p. 25). De acuerdo con esto, el fenómeno de *transparencia* se opone a todo aquello que queda oculto a la mirada, a lo que no es accesible y que, por tanto, no puede ser comprendido ni comunicado, pues supone un obstáculo para los círculos acelerados de la comunicación y la información.

Atendiendo a nuestro objeto de estudio, quisiéramos abordar a continuación una reflexión en torno a ese fenómeno de *transparencia* y *exceso de visibilidad* en el ámbito de los medios de comunicación digitales. En concreto, prestaremos especial atención al prototipo de imagen mediática con el fin de observar cómo dicho fenómeno está afectando tanto a la percepción como al conocimiento del sujeto contemporáneo.

La mayoría de las imágenes mediáticas que recibimos a través de los medios digitales están sometidas al *valor de exhibición*; carecen de esa *negatividad* que se vincula con los conceptos de *lo oculto*, *lo misterioso* y *lo inaccesible*. Según Jean Baudrillard, es obscena "toda forma que se fija en su aparición, que pierde la ambigüedad de la ausencia para agotarse en una visibilidad exacerbada"

(Baudrillard, 1984, p. 57). El *exceso de visibilidad* es obsceno porque anula la capacidad de seducción, hace que todo esté “entregado, desnudo, sin secreto, a la devoración inmediata” (Baudrillard, 1984, p. 62). Esta idea se relacionaría con aquella que ya planteó Jorge Simmel y que hacía referencia al *encanto de lo ignoto* frente al conocimiento absoluto de algo. Simmel consideraba que “penetrar claramente hasta el fondo último de algo, es destruir su encanto y detener la fantasía en su tejido de posibilidades” (Simmel, 1927, p. 121). Siguiendo este planteamiento, consideramos que la falta de ambigüedad y de misterio de las imágenes mediáticas anula toda fantasía que desencadenaría una reflexión en el sujeto y posibilita la aceleración del proceso de percepción que requiere el sistema de consumo.

La exhaustiva visibilidad de una imagen anula toda distancia. Según Han, “a la sociedad de la transparencia toda distancia le parece una negatividad que hay que eliminar; constituye un obstáculo para la aceleración de los ciclos de la comunicación y del capital” (Han, 2013, p. 32). La falta de distancia es la proximidad absoluta de la cosa vista, pero no se debe confundir con el concepto de *cercanía* pues, como señala el filósofo coreano, “la cercanía es *rica en espacio*, mientras que la falta de distancia lo aniquila” (Han, 2013, p. 33). En este sentido, recordemos que Baudrillard ya reconoció a finales del XX que “los media no son una escena, un espacio con perspectiva, en la que se interpreta algo, sino una pantalla sin profundidad” (Baudrillard, 1984, p. 68). En relación a ello, Baudrillard señalaba que “nos acercamos infinitamente a la superficie de la pantalla, nuestros ojos están como diseminados en la imagen. Ya no tenemos la distancia del espectador en relación a la escena (...)” (Baudrillard 1991, p. 62). De acuerdo con esto, podemos señalar que la exhaustiva visibilidad de la imagen mediática digital anularía la mirada, pues carece de toda distancia necesaria para la reflexión y la contemplación estética.

2. El don de estar a la escucha

Si anteriormente hemos señalado que el fenómeno de *transparencia* favorece la aceleración de los ciclos de la información, la comunicación y la producción, es preciso destacar que esto es posible porque la sociedad contemporánea vacía de sentido toda acción social para convertirla en uniforme e insertarla en el rápido procesamiento que requiere el sistema de consumo. Así, la coacción de la *transparencia*, despojando de singularidad y de significación cualquier tipo de acción, fomenta la producción de sucesos que son *aditivos*. Según Han, “solo puede acelerarse un proceso que es *aditivo* y no *narrativo*”, pues éste se encuentra inserto en su propio tiempo y ritmo de creación simbólica (Han, 2013, p. 60). En relación a ello, el filósofo reconoce en *La sociedad de la transparencia* que la crisis temporal que experimenta la sociedad contemporánea no es propiamente la aceleración, sino la dispersión y la disociación temporal. Se ha producido una *desnarrativización* del mundo que dificulta la reflexión sosegada y que refuerza la sensación de fugacidad.

De acuerdo con este planteamiento, consideramos que dicha situación ha propiciado que cada vez más artistas se interesen por un proceso de creación lento y pausado, atendiendo a los ritmos en los que la obra se desarrolla. En concreto, hemos podido percibir una revalorización de la labor artesanal del medio pictórico que, frente a esa percepción fragmentada y dispersa que posee el individuo contemporáneo, permite al artista permanecer en una actitud de escucha que tiene su origen en un vaciamiento y en una entrega a la infinitud del instante. Nos estamos refiriendo a ese *don de estar a la escucha* que Benjamin señalaba en su texto *El Narrador* y que, según el autor, requiere de un estado de relajación, es decir, sólo es posible cuando el sujeto se vacía de sí mismo y se sumerge en el ritmo de su trabajo. En este sentido, Javier Garcerá, coautor de este artículo, recupera esa capacidad de una intensa y contemplativa atención que Byung-Chul Han echa en falta en la sociedad contemporánea y que, como indica el filósofo en *La sociedad del cansancio*, es vital para la experiencia del *ver*.

Los cuadros de Javier Garcerá están realizados a través de una minuciosa atención y de un diálogo con el ritmo potencial de la materia que invita al espectador a experimentar una relación especular entre el tempo del hacer y del observar. Si nos centramos en el proyecto expositivo “Ni decir” del coautor de este artículo, observaremos que las piezas pictóricas que componen dicha propuesta están elaboradas a través de una complejidad formal de elementos visuales que invita a una percepción desde códigos de variación que invalida cualquier previsión intelectual e induce al espectador a la demora y a la contemplación (Figura 3). Como indica Juan Bta. Peiró, comisario del proyecto, en su texto escrito para el catálogo: “esta exposición apela a la experiencia individual del espectador, (...) para que pare el tiempo y se deje llevar con todas sus consecuencias por este espacio vital que trasciende los límites de la racionalidad” (Garcerá, 2018, pp. 9-10). Son obras que hacen visible su ritmo, frente al cual la voluntad del espectador se minimiza hasta retirarse, engendrándose así un estado en el que el tiempo parece paralizarse. Esta quietud es la que permite al espectador experimentar un proceso de intensificación de la percepción, al cual no es posible acceder frente a la proliferación de la información visual de naturaleza exhibicionista y las lecturas superficiales y narcisistas a las que invita la aceleración de la sociedad contemporánea.



Figura 3. Javier Garcerá, "Hogueras". 200 x 130 cm., técnica mixta sobre seda, 2017/18

3. La obra como umbral

Si en el apartado anterior hemos apuntado cómo el proceso de elaboración de la obra incide en la recepción de ésta por parte del espectador, quisiéramos abordar a continuación una reflexión sobre cómo la complejidad formal de las piezas pictóricas que estamos analizando fomenta una cierta inabarcabilidad de la mirada y de la comprensión.

Frente a la exhaustiva visibilidad de la imagen mediática digital, las propuestas que aquí estamos estudiando se definen por ciertos aspectos como son el sentido de *lo oculto*, *lo inaccesible* y *lo enigmático*. Los cuadros realizados con técnica mixta sobre seda roja que forman parte del proyecto "Ni decir" arriba mencionado ofrecen distintas imágenes según el espectador cambia su posición en el espacio (Figura 4 y 5). Así pues, dichas obras no sólo escapan a la reproducción fotográfica, sino que tampoco pueden ser atrapadas por el observador más que por un breve instante. Del mismo modo, tampoco pueden ser traducidas por el lenguaje y la teoría, pues estas herramientas impiden el acceso a la excepcionalidad inaprensible que las piezas poseen. Son obras que, a través del juego que nace de lo indefinido y de la imprecisión, ofrecen ese espacio de *negatividad* que Byung-Chul Han considera vital para la contemplación estética. Según el filósofo, "lo único que mantiene despierta la mirada es la alternancia rítmica de presencia y ausencia, de encubrimiento y desvelamiento" (Han, 2015, p. 18). Es justo ese balanceo entre el velar y el desvelar lo que constituye el poder de seducción de las piezas pictóricas que estamos revisando. En ellas permanece algo oculto que seduce al espectador, algo que no puede ser nombrado ni revelado pero que, sin embargo, le atrae bajo el sello del enigma. Roland Barthes denominó a ese *algo* como el *punctum* de la fotografía. Para el autor, el *punctum* marca un vacío en el campo visual, un *campo ciego* que provoca en el espectador una conmoción (Barthes, 1989). Por el contrario, lo que produce la imagen mediática digital es un agrado, no hay nada en ella que pueda *punzar*, que pueda *herir*, al observador.



Figura 4. Javier Garcerá, "Ni decir". 200 x 400 cm., técnica mixta sobre seda, 2018



Figura 5. Javier Garcerá, "Ni decir". 200 x 400 cm., técnica mixta sobre seda, 2018. (Detalle)

Según Byung-Chul Han, "ver, en un sentido enfático, siempre es *ver de forma distinta*, es decir *experimentar*. No se puede ver de manera distinta sin exponerse a una vulneración. Ver presupone la vulnerabilidad" (Han, 2015, p. 53). Si nos centramos en el proyecto expositivo "Ni decir", podemos considerar que esa experiencia del *dejarse llevar* a la que hacía referencia Peiró estaría vinculada a esa "negatividad del verse conmocionado y arrebatado, que es la negatividad de la vulneración" (Han, 2015, p. 62). En este sentido, el hecho del ver sería "un *dejar que algo suceda* o un *exponerse a un suceso*" (Han, 2015, p. 54). El sujeto debe volverse receptivo a la posibilidad del acontecimiento, a la aparición de lo inesperado. El acontecimiento es la irrupción de *lo otro* que desgarrar al sujeto y le dirige hacia ese espacio de *negatividad* en el que no le es fácil reconocerse. En palabras de Gilles Deleuze, el acontecimiento "no es lo que sucede, pero está en lo que sucede" (Deleuze, 1994, p. 158). En este sentido, lo que propone el proyecto expositivo "Ni decir" es

una invitación a que el espectador se entregue a ese universo múltiple, fascinante y aleatorio de la seducción venida de fuera al que Baudrillard haría referencia en su texto *Las estrategias fatales*.

Para que ese tipo de experiencia que acabamos de señalar se produzca, es necesaria una mirada contemplativa que no es más que el ejercicio de dejar que las cosas se acerquen y muevan hacia nosotros. Si anteriormente hemos señalado que la imagen mediática digital carece de toda distancia, en este caso las piezas que componen el proyecto expositivo “Ni decir” ofrecen esa distancia necesaria para la experiencia del *ver*. Una distancia que nos permite reconocer lo que vemos al tiempo que nos asegura que jamás tendremos acceso a un conocimiento absoluto de lo que acontece entre la obra y el sujeto. Porque la obra es un umbral interminable, un umbral absoluto ante el cual uno debe suspender todo su ser y aceptarse en una entrega que se desvanece en cada instante para volver a reaparecer si nuestra actitud sigue siendo de escucha.



Figura 6. Javier Garcerá, “La menor distancia”. 110 x 110 cm., seda erosionada, 2017

CONCLUSIONES

Este estudio nos ha permitido defender las posibilidades expresivas del lenguaje pictórico como medio que ofrece ese espacio de *negatividad* que Byung-Chul Han echa en falta en la sociedad contemporánea y que considera vital para el desarrollo del conocimiento humano. Frente a esa disminución de la capacidad contemplativa y reflexiva que el filósofo observa en la sociedad, el proyecto “Ni decir” de Javier Garcerá estimula una apertura de la percepción que permite ver más allá de la representación pictórica.

Como hemos planteado, delante de sus obras la mirada del espectador permanece en una alternancia rítmica entre presencia y ausencia, encubrimiento y desvelamiento, aspectos que se relacionan con el tema de la *imagen [n] visible* que la presente edición del congreso ANIAV propone. Son propuestas que suscitan una tensión entre visibilidad e invisibilidad que seduce al espectador y le conduce a ese espacio de la incertidumbre, de lo imprevisible y de lo insondable. Es entonces cuando el tiempo se intensifica, como resultado de una mirada contemplativa y desinteresada que permite al sujeto mantenerse en el ritmo abierto de lo existente, en esa tensión entre el *ver* y el *perder*.

FUENTES REFERENCIALES

- Barthes, R. (1989). *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía* (1ª ed.). Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (1984). *Las estrategias fatales* (1ª ed.). Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1991). *La transparencia del mal* (1ª ed.). Barcelona: Anagrama.
- Deleuze, G. (1994). *Lógica del sentido* (1ª ed.). Buenos Aires: Agostini.
- Garcerá, J. (2018). *Ni decir*. Granada: Universidad de Granada.
- Han, B. (2012). *La sociedad del cansancio* (1ª ed.). Barcelona: Herder.
- Han, B. (2013). *La sociedad de la transparencia* (1ª ed.). Barcelona: Herder.
- Han, B. (2015). *La salvación de lo bello* (1ª ed.). Barcelona: Herder.
- Martínez, L. (2019, feb. 12). Byung-Chul Han: El ocio se ha convertido en un insufrible no hacer nada. *El Mundo*. Recuperado 15 febrero 2019, de <https://www.elmundo.es/papel/lideres/2019/02/12/5c61612721efa007428b45b0.html>
- Simmel, J. (1927). Sociología: estudios sobre las formas de socialización. *Revista de Occidente*, 15 (3), 101-168.
- Walter, B. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1ª ed.). México: Itaca.
- Walter, B. (2008). *El narrador*. (1ª ed.). Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados.

García Miragall, Carlos.

Profesor Titular de Universidad, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Sistemas Informáticos y Computación, Laboratorio de Luz.

Martínez de Pisón, María José.

Profesora Titular de Universidad, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Pintura, Laboratorio de Luz.

Sanmartín Piquer, Francisco.

Profesor Titular de Universidad, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Pintura, Laboratorio de Luz.

ANTIMATTER, un proyecto de audiovisualización en tiempo real de PDP11

ANTIMATTER, a PDP11 real-time audiovisualization project

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Audiovisualización, Performance Audiovisual, Música Experimental, Improvisación, Tiempo Real.

KEY WORDS

Audiovisualization, Audiovisual Performance, Experimental Music, Improvisation, Real Time.

RESUMEN

El colectivo PDP11 es un grupo de artistas que provienen del punk, del rock, de la bossa nova, del cine experimental, del arte interactivo y del videoarte. En los inicios el colectivo centró su trabajo en las relaciones entre el sonido y la imagen. PDP11 construye su discurso visual al margen de lo tangible elevando el sonido al irracional firmamento de las matemáticas y desde allí, retoma impoluto a una nueva identidad, la dimensión de los colores. El sonido dejado al vaivén del momento toma su forma en ruidos, distorsiones, guitarras, sintetizadores, bajos, voces y silencios. Los proyectos se desarrollan de forma colectiva a partir de una idea modulada por las aportaciones personales durante su desarrollo. El proyecto Antimatter que se presenta está inspirado en el concepto físico de antimateria. El universo de las partículas y antipartículas, y sobre todo la transformación que se produce cuando colisionan fundamenta la estructura de este proyecto.

ABSTRACT

The PDP11 collective is a group of artists that come from punk, rock, bossa nova, experimental cinema, interactive art and video art. In the beginning, the collective focused its work on the relationships between sound and image. PDP11 builds its visual discourse on the margin of the tangible by raising the sound to the irrational firmament of mathematics and from there, it untaintedly takes on a new identity, the dimension of colors. The sound left to the swing of the moment takes its form in noises, distortions, guitars, synthesizers, basses, voices and silences. The projects are developed collectively from an idea modulated by personal contributions during its development. The Antimatter project that we present is inspired by the physical concept of antimatter. The universe of the particles and antiparticles, and especially the transformation that occurs when they collide, bases the structure of this project.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo forma parte de los resultados del proyecto de investigación subvencionado por la Conselleria d' Educació, Investigació, Cultura i Esport de la Generalitat Valenciana, proyecto GV/2017/28 titulado: Cíclope, visualización creativa de sonido basada en propiedades perceptuales del sonido aplicada a la realización de eventos audiovisuales en directo. Primero se presenta un resumen del colectivo PDP11, luego la forma con la que el colectivo aborda sus proyectos y finalmente se detalla el proyecto Antimatter que tuvo lugar en el Mattatoio de Roma dentro del festival Live Performer Meeting del 2018.

EL COLECTIVO PDP11

“Como prolongados ecos que de lejos se confunden en una tenebrosa y profunda unidad, vasta como la noche y como la claridad, los perfumes, los colores y los sonidos se responden.” Charles Baudelaire.

PDP11, nació con la finalidad de establecer una plataforma abierta a la investigación del sonido y la imagen en su lado más cercano a la tecnología digital en el año 11. El nombre PDP11 es un homenaje a uno de los primeros miniordenadores de la empresa Digital, Programmed Data Processor (PDP versión 11), en cuyo nombre intencionadamente no se quería que apareciera la palabra *computer* debido a que en los años 70 se asociaba con un aparato muy voluminoso. En la serie 11 por primera vez se interconectan todos los elementos del sistema: procesador, memoria y periféricos, en un espacio reducido, plasmando la concepción actual que tenemos de los ordenadores personales. Esa idea de reunión de diferentes elementos es la que toma como referencia del colectivo.

El colectivo PDP11 es un grupo de artistas que provienen del punk, del rock, de la bossa nova, del cine experimental, de las artes visuales, del videoarte y de la programación de ordenadores entre otras disciplinas (ver figura1). A lo largo de los años ha habido personas que han colaborado puntualmente en un proyecto y otras que han participado en varios e incluso en todos.

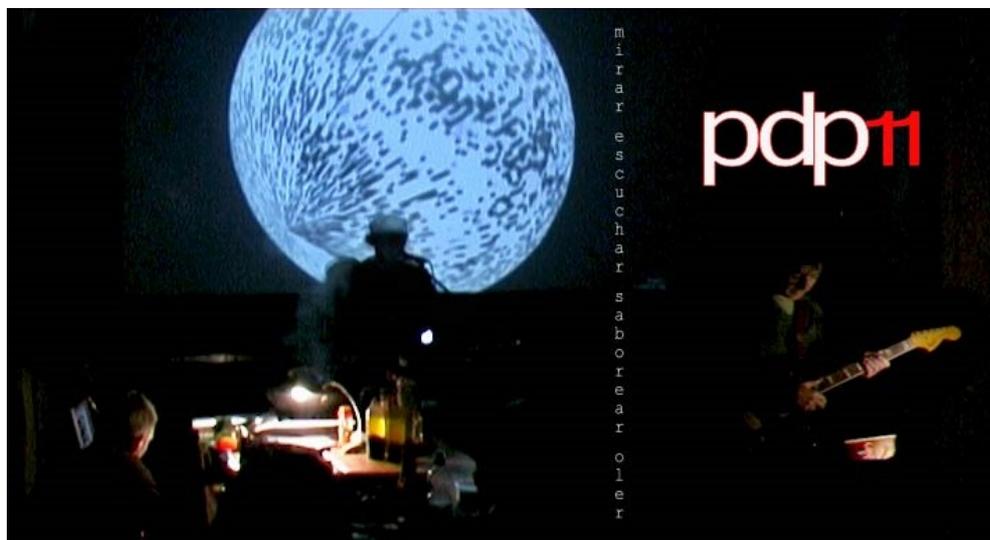


Figura 1. Cartel oficial de los inicios de PDP11. (Fuente: Carlos G. Miragall, 2012).

Los intereses principales de investigación son: Arte Sonoro, Arte Visual, Arte Culinario y Arte Multisensorial. La actividad del colectivo se plantea en formato de proyectos abiertos. En cada uno de los proyectos se define un modelo conceptual sobre el que se estructura su desarrollo. Cada uno de los participantes aporta sus ideas y en función de la disponibilidad personal y las características del espacio y audiencia se adecua el proyecto, dejando siempre un espacio abierto a la improvisación.

“La idea desde el principio fue hacer música libre de ataduras académicas y costumbristas. La música debía surgir espontánea y viva aferrándose únicamente a pautas alejadas de nociones clásicas. La imagen se concebía como una representación de la música, buscaría el color del sonido, con una mirada a veces detallista y otras confusa y borrosa. Todo ocurría en el momento, naciendo y muriendo al vaivén del tiempo que imparible desdibujaría su paso en el futuro. Bajo estas premisas se gesta en el año 11, el colectivo PDP11” (Laboratorio de Creaciones Intermedia, 2018).

Como grupo interdisciplinar las influencias provienen de múltiples campos del conocimiento. El movimiento Fluxus es quizá uno de los referentes que mejor recoge la filosofía del grupo, en palabras de George Maciunas: “el arte diversión debe ser simple, divertido, no pretencioso, preocupado por las insignificancias, que no requiera habilidades o ensayos interminables, que no tenga valor ni institucional ni como mercancía” (1965). Las ideas que pautaron los futuristas en su manifiesto sonoro del arte de los ruidos, donde la música se expandía acogiendo a todos los sonidos del mundo (Russolo, 1913), y la actitud experimental del Video Arte han constituido otros de los cimientos del devenir de PDP11.

El sonido como guía para el desarrollo de imágenes que abanderó la Música Visual ha marcado desde el comienzo la línea visual de PDP11. El artista Norman McLaren es quizá uno de los mejores representantes de esta forma de proceder, cuyas propuestas fueron desde el trazado a mano del sonido hasta la generación automática de la imagen en función del sonido (Baquedano, 1987). Por otro lado el trabajo de la cineasta Mary Ellen Bute cuyo discurso visual tomaba como referencia la visualización técnica del sonido mediante un osciloscopio trasladándolo al campo de las artes, constituye un referente fundamental del colectivo.

La actitud disruptiva que el movimiento Punk adoptó como seña de identidad a finales de los sesenta (Strongman, 2008), y el otro lado de rock donde se fusionan sus estructuras sencillas con la complejidad conceptual de la Música Experimental (Carrera, 2014), también han influido en la forma de hacer de muchos de los proyectos del colectivo.

LOS PROYECTOS DE PDP11

PDP1 desarrolla su actividad en pequeños proyectos multisensoriales e interdisciplinares, combinado luz, sonido, olores o sabores. Los proyectos tienen un formato de *performance* en tiempo real. Todo parte de una idea que propone uno o varias personas del colectivo, en ocasiones influenciada por la temática del festival, el espacio de realización o las inquietudes personales y a partir de aquí se realiza un proceso de investigación que concluye en la definición de un marco referencial y una estructura base para el desarrollo de la *performance*. Las partituras son guiones literarios, recetas de cocina, esbozos de sensaciones o teorías físicas y matemáticas dejando los detalles al devenir del momento, al espacio o a la interacción con el público. Las propuestas del colectivo han ido desde temas comprometidos como la prostitución hasta procesos sencillos como la elaboración de una receta de cocina. En la figura 2 se puede ver una recopilación de los carteles de los diferentes proyectos que ha desarrollado el colectivo.



Figura 2. Carteles de diferentes proyectos de PDP11. (Fuente: www.pdp11.es).

Desde el punto de vista sonoro se ha trabajado con guitarras y bajos eléctricos procesados, sintetizadores, máquinas de escribir, voces, sonidos encontrados o grabaciones realizadas durante la propia *performance* entre otros recursos. El visual además de la partitura general siempre toma como base el sonido que en ese momento se está generando. Se han desarrollado y utilizado aplicaciones como Ciclope que generan automáticamente visuales a partir del sonido, traduciendo matemáticamente muestras de sonido a píxeles (García & Sanmartín, 2017) o GAmuza que establece un entorno de trabajo para diseñar visuales usando las librerías de OpenFrameworks (Martínez de Pisón & Mazza, 2016).

En algunos proyectos como “La caja de pandora”, “Queremos comer caliente” o “Batida tropical”, el colectivo ha introducido sabores y olores en la realización de las *performances* buscando una inmersión y participación de las personas asistentes más directa y tratando de abordar una experiencia multisensorial completa.

Una revisión detallada de todos los proyectos que ha realizado el colectivo se puede encontrar en su página web: www.pdp11.es (consultado 18 de marzo 2019).

ANTIMATTER

Antimatter es un proyecto inspirado en el concepto físico de antimateria (ver figura 3). El universo de las partículas, antipartículas y la transformación que se produce cuando colisionan han fundamentado la estructura de este trabajo. Este proyecto se presentó en Mattatori de Roma dentro del festival Live Performer Meeting en Mayo de 2018 y participaron María José Martínez de Pisón con los visuales, Carlos García Miragall con guitarra eléctrica y efectos y Francisco Sanmartín con sintetizadores, con una duración de 25 minutos.

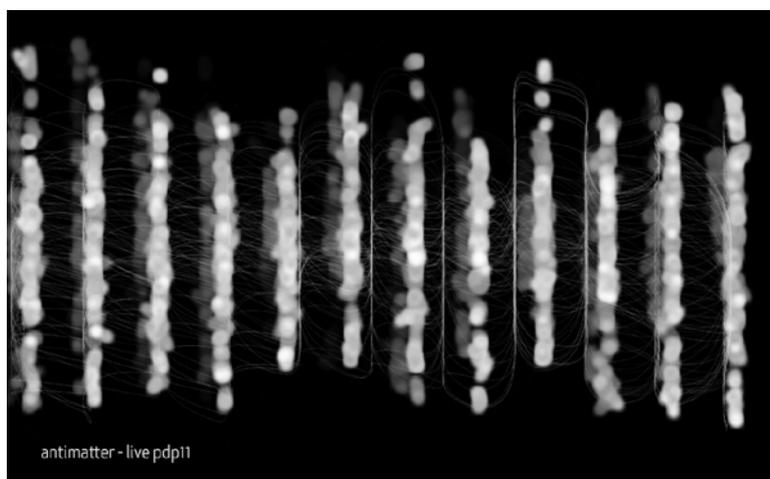


Figura 3. Cartel genérico del proyecto Antimatter. (Fuente: María José Martínez de Pisón, 2018).

La teoría física sobre la antimateria establece que junto con las partículas existen sus reversos, las antipartículas. Este descubrimiento es debido a Paul Dirac cuando trataba de unificar las teorías de la relatividad y la mecánica cuántica, formulando la llamada ecuación de Dirac: $(\partial+m)\psi=0$ (Berry, 1998). A partir de este momento los científicos descubrieron los antielectrones o positrones, los antiprotones y los antineutrones, así como los enigmas de su comportamiento. Uno de los aspectos más interesantes es que cuando una partícula colisiona con su correspondiente antipartícula, se aniquilan generándose el proceso más energético que existe en el universo. Para una descripción detallada sobre la antimateria se puede consultar (Gato, 2018)

Antimatter toma como marco conceptual la idea de los contrarios y cómo su encuentro produce una de las mayores fuentes de energía del universo para terminar con su aniquilación. Bajo estas premisas se desarrolló la estructura de la *performance* audiovisual en tres partes. En la primera parte se planteó un intercambio entre opuestos, alternado las partículas con sus contrarios, en la segunda parte se producía un acercamiento paulatino entre las partes enfrentadas y finalmente se generaba la colisión desdibujando la materia de la antimateria.

1. Visualización

Es posible representar cuantitativamente el tiempo y los valores de las frecuencias de la señal de audio utilizando un oscilógrafo, un espectrógrafo de sonido, o algoritmos que sustraen digitalmente sus datos a través del análisis del volumen, el pitch, la FFT o las bandas de Mel. Otras visualizaciones se derivan de representaciones de la música basadas en notas o partituras, transferidos a eventos de notas MIDI (Smith & Williams, 1997; Sapp, 2001). Todos ellos suponen sistemas de parametrización del audio; pero a la hora de representar esos valores (esos vectores o arrays de números que provienen de señales de audio polifónicas) en un espacio visual bi o tri-dimensional es necesario transferir los datos cuantitativos a composiciones cualitativas. Esa transferencia implica el uso recursos estéticos para que la información se pueda asignar, por ejemplo, a las dimensiones espaciales, al movimiento de las formas, o al color.

En un segundo nivel hay otros factores que incidirán más en la expresión estética de esas configuraciones, por ejemplo la borrosidad o nitidez de las formas, o sus niveles de contraste, y es en estas valoraciones donde la visualización del sonido se aproxima a las cualidades del video-arte o el cine experimental, entendiéndolas como signos sensomotores —cuando se establece una relación más directa del sonido con la sensación de movimiento y acción— o, como señala Deleuze (1987, p. 25) como “opsignos” y “sonsignos” (signos ópticos y sonoros), porque el poder descriptivo de formas, colores y sonidos reemplaza y recrea de manera cualitativa el propio objeto representado. Entonces, el movimiento de las formas y colores, impulsado por los datos del sonido, puede pasar a ser vagabundeo, flotación, viaje por el espacio o confrontación de materia y antimateria. Metáforas que articulan las relaciones de lo sonoro y lo visual y que se configuran por el encuentro de la aprehensión objetiva de los datos cuantitativos con la fantasía e imaginación cualitativa de la improvisación sonora y la composición visual.

En una duración temporal casi imperceptible (que denominamos tiempo-real) se da la improvisación sonora, a partir de ella se hace el cálculo técnico de los datos sonoros, y después, la adaptación de estos datos en la configuración visual. Esto implica el encuentro de la intuición con las formulaciones matemáticas, un encuentro modulado por estructuras y diagramas que articulan el desarrollo del código a través de lenguajes de programación creativa. Para este proyecto se utilizó el software GAmuza, un entorno de scripting hecho con openFrameworks (OF), inspirado en Processing, uniendo el lenguaje de OF 0.8.4, el de OpenGL 1.1, y un pequeño framework propio de GAmuza con funciones y módulos GUI para hacer la programación creativa mucho más sencilla, todo ello embebido en un entorno de programación de lenguaje Lua ligeramente modificado (Martínez de Pisón & Mazza, 2016).

La estructura de programación se articulaba en diferentes estados; en el primero, los datos del sonido impulsaban a los elementos de la composición en forma de torbellino; en el segundo, modulaban fluidos lineales al incorporarse en funciones noise; en el tercero tomaban como referencia un ejemplo de Daniel Shiffman para un sistema de partículas (Shiffman, 2012) con texturas de imagen y mezcla aditiva que aportaba a la imagen la indefinición y borrosidad propias del humo. En cada uno de estos estados el flujo sonoro se reflejaba en el comportamiento dinámico de las formas y la luz, escalando su tamaño con cada golpe sonoro, provocando giros y traslaciones, como bloques de movimiento que reflejaban el flujo de elementos indefinidos o desdibujados, el encuentro ente partículas que metafóricamente aludían a la idea de antimateria.

2. Sonido

El discurso sonoro se plantea mediante dos instrumentos, una guitarra eléctrica y un sintetizador modular. Durante el desarrollo de la *performance* la guitarra adopta el rol de la materia y el sintetizador el de la antimateria.

La materia y sus partículas se definen armónicas y claras, con sonidos afinados que alternan en graves y agudos. El ritmo acompasa sus movimientos buscando una mirada de lo real, de lo conocido, de lo tangible y observable. La antimateria es oscura, es ruidosa y permanece en un segundo plano, como los sonidos indeseables que la mente humana rechaza en un intento de anular sus efectos.

El acercamiento de los opuestos se produce cuando el universo claro y limpio de la materia se torna impreciso y distorsionado. El ritmo se aleja y la imprecisión toma su lugar. La antimateria oculta pero latente, poco a poco gana importancia mostrándose más precisa y más cercana a la materia, su estructura no ha cambiado, pero ahora las defensas mentales han dejado de ser efectivas. Finalmente, la colisión produce un acercamiento ya casi mimético donde los opuestos se han desdibujado que concluye con su aniquilación.

A nivel técnico se ha usado una guitarra eléctrica modelo Fender Jazzmaster procesada con pedal efectos de Distorsión de la empresa Boss, un Delay estéreo también de Boss y un Looper estéreo de la marca Ditto. Los sintetizadores usados han sido tres Moog Mother 32 interconectados entre sí.

CONCLUSIONES

En este trabajo hemos presentado el devenir del colectivo PDP11, sus orígenes, sus influencias y su forma de proceder en el desarrollo de proyectos, siempre marcada por la búsqueda de relaciones entre la imagen y el sonido. Antimatter es una reflexión sobre la importancia de los contrarios y sobre sus colisiones, metafóricamente representada en una *performance* audiovisual desarrollada en tiempo real para el festival Live Performer Meeting, un encuentro entre artistas multidisciplinares propenso al intercambio de ideas y tecnologías. Debido a la gran cantidad de propuestas que se presentaron, la organización reservó muy poco tiempo para la realización de las pruebas de sonido e imagen y algunos proyectos como el de PDP11 que requería de una preparación más compleja se vieron perjudicados, teniendo que dar soluciones apresuras a problemas técnicos. Esto es habitual en las artes vivas y debe tenerse en cuenta siempre con la finalidad de evitar una realización imprecisa y desmotivada.

De nuevo y focalizando el interés en las relaciones entre el sonido y la imagen se buscó en Antimatter una mirada íntimamente seducida por el sonido buscando como en casi todos los proyectos bailar con el color de la música.

FUENTES REFERENCIALES

- Bakedano, J. (1987). *Norman McLaren. Obra completa 1932-1985*. España: Museo de Bellas Artes de Bilbao.
- Berry, M. (1998). Paul Dirac: The purest soul. *Physics World*, (11), 36-40.
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.
- Carrera Sánchez, O. (2014). *Malas hierbas: historia del rock experimental (1959-1979)*. Madrid, España: T&B.
- García Miragall, C.M. y Sanmartín Piquer, F. (2016). De números a números: Visualización del sonido por métodos relacionales de muestreo en directo. *AusArt Journal for Research in Art*, 4 (1), 105-117.
- Gato Rivera, B. (2018). *Antimateria*. Madrid, España: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Laboratorio de Creaciones Intermedia (ed.). (2018). *Protopformance en España (1834-1964)*. Lucena-Córdoba, España: Weekend Proms.
- Martínez de Pisón, M. J., y Mazza, E. (2016). *Live Creative Coding. Introducción a la programación creativa con GAmuza*. Valencia: Plutón Asociación cultural.
- Maciunas, G. (1965). *Manifiesto on Art / Fluxus Art Amusement*.
- Russolo, L. (1913). El arte de los ruidos. Carta dirigida a Francesco Balilla Pratella.
- Sapp, C. S. (2001). Harmonic Visualizations of Tonal Music. Presentado en *International Computer Music Conference*, San Francisco, California.
- Shiffman, D. (2012). *The nature of code*. United States: D. Shiffman.
- Smith, S., y Williams, G. (1997). A Visualization of Music. Presentado en *Visualization '97*. New York: Association for Computing Machinery.
- Strongman, Phil. (2008). *Historia del punk: El movimiento juvenil que transformó la escena musical y social en el mundo*. Barcelona, España: Robinbook.

García Rams, María Susana.

Doctora en BBAA, profesora de animación, Dpto. dibujo. UPV.

Sebastian, Samuel.

Cineasta y dramaturgo.

Animación, conciencia, mediación. Laboratorio animado para una cultura inclusiva

Animation, awareness, mediation. Animated laboratory for an inclusive culture

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Animación, conciencia, mediación, cultura, inclusión, taller.

KEY WORDS

Animation, awareness, mediation, culture, inclusion, workshop.

RESUMEN

Animación, conciencia, mediación es un proyecto de innovación premiado en el Concurso de Ideas del Laboratorio de Cultura Inclusiva de Las Naves promovido por el Ayuntamiento de Valencia.

El objetivo fundamental de este proyecto es generar en las Naves un espacio abierto, inclusivo, accesible y participativo, sensible a la realidad individual y particular de la ciudadanía, favorecedor del intercambio, acogedor de la diversidad y manteniendo siempre una perspectiva de género. Esta experiencia se reproducirá en otras ciudades y centros culturales.

La animación tradicionalmente ha sido una forma de creación elitista y masculinizada. Elitista por la cantidad de medios y conocimientos técnicos que requiere y masculinizada porque tanto los creadores como las películas han tenido generalmente un protagonismo netamente masculino y heteropatriarcal. Sin embargo, nuestro proyecto da la vuelta a esta perspectiva ya que muestra cómo la animación puede ser realizada y protagonizada por diferentes tipos de personas, sin que sean necesarios unos grandes medios, por ejemplo mediante la reutilización de materiales, y además puede servir como una herramienta de empoderamiento, educación y concienciación.

A partir del cine de animación se trata de dar voz a quienes no la tienen, mostrar a los colectivos invisibilizados, denunciar las injusticias. Igualmente, las técnicas y procesos de la animación, como producción cultural rica en matices, que aúnan lo sencillo y lo complejo, lo analógico y lo tecnológico, fomentan la creación sin condicionantes para que participen en este proyecto personas con funcionalidad diversa, adolescentes, refugiadas o migradas, mujeres, colectivos LGTBIQ+ y otras minorías sociales como personas mayores o en riesgo de exclusión, de una forma colaborativa y a través de las diferentes asociaciones comprometidas con él.

El proyecto actúa como un *Laboratorio animado para una cultura inclusiva*, facilita el aprendizaje y establece vínculos entre las personas y los diferentes colectivos a través de una creación grupal.

ABSTRACT

Animation, awareness, mediation is an innovation project awarded in the Contest of Projects for the Inclusive Culture Laboratory of Las Naves promoted by the Valencia City Council.

The main goal of this project is to generate an open, inclusive, accessible and participatory space in the Naves, sensitive to the individual and singular reality of the citizens, favoring exchange, welcoming diversity and keeping a gender perspective. This experience will be reproduced in other cities and cultural centers.

Animation has traditionally been an elitist and masculinized form of creation. Elitist because of the amount of media and technical knowledge required and masculinized because both creators and films have generally had a distinctly masculine and heteropatriarchal perspective. However, our project turns this perspective as it shows how animation can be made by people of different kind, without the need for large budgets, for example reusing materials, and can also serve as a tool for empowerment, education and awareness.

From the animation we will give voice to those who do not have it, showing invisible collectives, denouncing injustices. Techniques and processes of animation, as a cultural production rich in nuances, that joins the simplicity and the complexity, the analogical and the technological. In this way, creation is made without conditions so that people with diverse functionality, teenagers, refugees or migrants, women, LGTBIQ + groups, social minorities, elder people or those who are suffering risk of exclusion, can collaborate in our project through the committed associations.

The project is an animated laboratory for an inclusive culture, facilitates learning and gives links between people and different groups in order to make a collective creation.

INTRODUCCIÓN



Figura 1 Elaboración propia. Imagen representativa del proyecto.

El arte actúa como una vía de expresión que permite al individuo conectar con sus propias dificultades y capacidades y así expresarlas para si mismo o para otros de manera metafórica en sus creaciones. La expresión de ese universo propio a través de las producciones artísticas es un recorrido a través de contenidos subconscientes que se hacen visibles más fácilmente mediante la representación artística, constituyéndose así en un elemento de mediación hacia el individuo y el grupo con lo social, ya que pone en valor su capacidad de re-creación. (Moreno, 2016).¹

El papel del cine en la transformación de la conciencia ha sido y es fundamental, ya que en su mas profundo significado y fin recoge los aspectos sociales de la cultura en la que surge, y se nutre de temáticas profundas e imágenes inspiradoras, que llevan al espectador a una reflexión sobre si mismo y lo que le rodea. Según Zunzunegui (1984) para McLuhan²: “el cine, nos permite enrollar el mundo real en un carrete para volver a desenvolverlo cual si fuese una alfombra mágica de fantasía” (p 271).

¹ En esta obra la autora; arteterapeuta y mediadora artística, sitúa a Las artes como una herramienta valiosa y útil para trabajar en contextos sociales y comunitarios exponiendo como en los centros donde se atiende a personas con problemas sociales diversos, se desarrollan talleres y proyectos de teatro, danza, fotografía, video, música, artes plásticas y visuales y de escritura creativa, en los que los sujetos se implican en procesos de creación.

² El comentario original del autor lo podemos encontrar en McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. (1ª ed). Barcelona:Editorial Paidós. p 292.

El propósito principal de este proyecto artístico, inclusivo y de investigación es la acción-reflexión, para lo que se diseñó un programa que contemplara la creación, el aprendizaje, la discusión, el encuentro y la escucha, que estuviera abierto a la diversidad, fuera accesible y participativo, que recogiera y respondiera a la realidad individual y grupal de las personas y contemplara una perspectiva Intercultural, intergeneracional y de género.

Para llevar a cabo este planteamiento innovador desde esta perspectiva tan amplia y transversal, hemos trabajado conjuntamente con un grupo de profesionales comprometidos con lo social, desde la educación, la animación, el audiovisual, la asistencia social, la Mediación Artística y la Arteterapia, para ofrecer propuestas concretas y vinculadas entre sí: exposición, talleres, conferencias, pases de películas y debates, con el objetivo de dinamizar las relaciones de los participantes y visitantes y con ello, favorecer el conocimiento mutuo entre grupos diversos: mujeres refugiadas, personas de la tercera edad, migrantes, jóvenes, niños en riesgo de exclusión, personas LGTBQ+ y otros ciudadanos y ciudadanas. Utilizamos el aprendizaje de las técnicas sencilla de la animación como crisol que les reúna, les haga sentir partícipes de algo común y les ofrezca reflexión desde lo lúdico. Para que compartan aprendiendo animación y los mismos participantes puedan desarrollar una pequeña pieza animada con la que se identifiquen, de la que sean artífices y sirva para darles voz.

METODOLOGÍA

“Animación, conciencia, mediación” es un proyecto de innovación a través del audiovisual premiado en el “Concurso de Ideas del Laboratorio de Cultura Inclusiva de Las Naves”, promovido por el Ayuntamiento de Valencia en 2018. El proyecto posee una metodología de investigación cualitativa y de acción-reflexión, aunando las experiencias acumuladas en los diferentes campos de conocimiento de los responsables del proyecto y a la vez, realizando un trabajo colaborativo con los diferentes implicados, para ir diseñando las acciones y realizando el análisis de resultados a la vez que, recopilamos todo un material escrito y audiovisual que se unificará al final del proyecto en una publicación y documental audiovisual.

La elección de la animación como vehículo es debido a la facilidad de comprensión del lenguaje, al uso de metáforas y simbolismos que facilitan la expresión de emociones y sentimientos de una manera mas universal y entendible, de manejar elementos sencillos y cotidianos y darles valor narrativo, al poder contar sin palabras. Además de su capacidad de seducción para el gran público, hoy día es un medio de expresión y concienciación en el que trabajan gran cantidad de autores y autoras en todo el mundo para denunciar y ayudar, alertar y concienciar, desvelar para implicar y sobre todo para humanizarnos y crear vínculos de empatía con el espectador a cerca de lo que pasa en otros lugares y a otras gentes unas veces muy lejanos, pero otros muy cercanos a nosotros/as.

Beneficiarios:

Hemos seleccionado los diferentes colectivos a partir de un profundo trabajo de investigación con diversas organizaciones sociales, que nos respaldan, así como de las experiencias previas de trabajo con usuarios diversos, desde los lugares afines de actividad de los profesionales implicados en el proyecto.

Asociaciones colaboradoras en todas las actividades y con las que seguiremos en contacto para verificar los beneficios de la experiencia y nuevas acciones de futuro:

- Comisión de Ayuda al Refugiado– País Valencià (CEAR–PV)
- Asociación Alanna
- Red Europea contra la Pobreza y la Exclusión Social (EAPN)
- Hogares Compartidos
- ONGd Atelier
- Fundación Adsis
- Fundacion Terapia de Reencuentro
- Instituto Terapia de Reencuentro
- AVATT, Asociación Valenciana de Arteterapia.
- IDECART, Instituto de Investigación y Desarrollo de los Procesos de Creación y Arteterapia
- Saltarinas
- LAMBDA
- Comité antisida de València

Los/las usuarios/as podrán participar de forma prioritaria en todas las actividades y tanto ellos como ellas, como las asociaciones a las que pertenecen, tendrán un espacio de debate destacado en cada actividad.

Entidades que también colaboran y respaldan esta iniciativa:

- Las Naves.
- Vicerrectorados de Cooperación y Cultura – Universitat Politècnica de València.
- Máster en Arteterapia– UPV
- Máster en Animación– UPV
- Prime the animation. International Student Festival.
- Grupo de Investigación Animación Arte e Industria, UPV

DESARROLLO

El proyecto "Animación, conciencia, mediación" está pensado en varias fases que se desarrollarán de forma paralela y complementaria:

- 1) Animación para transformar el mundo. La exposición.
- 2) Las Masterclass: Animación y género rompiendo estereotipos.
- 3) El taller en animación. Como herramienta inclusiva y de mediación.

Se contempla la documentación de cada una de las actividades, en forma de entrevistas y artículos escritos por cada uno de los participantes en el proyecto, grabaciones de todos los eventos (con las restricciones y autorizaciones correspondientes, en función del colectivo y edad de los participantes) y edición de las animaciones frutos de cada taller. Todo ello formará parte de una publicación por la editorial Sendemà y de un audiovisual producido por GAMANprod. como base documental y de consulta para otros investigadores.

1. Animación para transformar el mundo. La exposición.



Figura. 2. Cartel de la exposición. Diseño de Iban Ramón

La primera de las acciones del proyecto fue la exposición "Animación para transformar el mundo", con la finalidad de mostrar a través de la selección de dos autores y dos autoras preocupados por lo social y comunitario desde la animación de autor comprometida, este tipo de arte y su vínculo con la realidad social y personal de ciertos colectivos representados. Y así visibilizar, difundir, compartir, incluir, unir; asociaciones, usuarios y otros actores sociales, instituciones, cooperantes y ciudadanos y con ello crear conciencia, viendo a través del tamiz de estas creaciones audiovisuales, las situaciones de otros, reflexionando sobre las mismas, encontrando nuestro lugar en este mundo y la responsabilidad de lo que sucede en el mismo.

La propuesta expositiva de comisariado ha cuidado qué mostrar y cómo, la paridad de autores, las temáticas tratadas y diseñando el espacio para acercar fácilmente los vocabularios de animación en su proceso a todo tipo de personas. También ha sido primordial vincularla con el Festival Prime the animation y la Universitat Politècnica de València como lugar de conocimiento y labor importante de compromiso con la sociedad.

Mario Torrecillas Barcelona. Director de Pequeños Dibujos Animados un proyecto audiovisual que nace con el objetivo de educar en cine, en diversidad cultural pero especialmente mostrar la creatividad y el pensamiento de los niños a través de la animación, el dibujo y la música. El cortometraje *Mamá a los 15* (2018) es uno de los resultados de un proyecto de Educación para el Desarrollo de la ONGD Medicus Mundi Sur. En este proyecto se realiza un trabajo creativo con estudiantes de 13 a 17 años, en el cual los protagonistas son ellos y ellas. Se han realizado varios talleres de cine de animación con alumnos y con sus profesores. Los mismos chicos y chicas han creado las animaciones que aparecen en este corto, como fondo ilustrativo de las entrevistas realizadas a cuatro jóvenes madres para sensibilizar en la prevención de la maternidad a corta edad, un tema que consideramos muy importante, necesario que se visibilice y del que se ha de hablar.



Jugábamos en el recreo con un balón de fútbol o de baloncesto debajo de la ropa a que estábamos embarazadas, y a año siguiente nos quedábamos embarazadas la mayoría.³

Figura. 3. "Manolito". Personaje de Stop Motion construido con un balón de baloncesto. Mario Torrecillas.

Isabel Herguera es una artista que pinta, generalmente, con acuarelas, crea personajes, realiza historias con dibujos, ilustra sus cuadernos de viaje y dirige películas de cine y vídeo con animación. Licenciada en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco continua en la Academia de Artes de Düsseldorf donde tiene de profesor al artista Nam June Paik y en el California Institute of the Arts, en Los Angeles, al maestro pionero de la animación Jules Engel.

Quería dar la vuelta al mundo, pero no tenía dinero, así es que ofrecí a cambio hacer talleres y esa sí como comencé a desarrollar una práctica que se ha convertido en una fuente de inspiración para mi...y a raíz de los resultados he repetido este formato⁴

Las obras seleccionadas de la autora han sido dos:

Sultanas Mehendi (2013) por el formato de realización en base al taller con mujeres en la India y la visibilización de su situación así como del bienestar que les proporciona este tipo de actividad en cuanto a que son ellas mismas quienes hacen los dibujos que se animaran y ponen la voz, siendo las protagonistas del filme. Los dibujos de la muestra se convierten en símbolos que hablan.



Figura. 4. Imágenes de la exposición que muestran los dibujos realizados en el taller de Isabel Herguera por mujeres Mehendi con Henna y barro sobre papel.

³ Fragmento de la entrevista a una de las jóvenes mamás del corto de Mario Torrecillas extractado de García Rams, S y Sebastian, S (2018, 10, 28) *Animación, conciencia, mediación. Animación para transformar el mundo.*[video] <https://vimeo.com/309460328> y en <https://animacioninclusiva.wordpress.com/> , GAMANprod, (03:53-03:55)

⁴ Ibidem (05:04 a 05:20).

Letters of the Jungle (2018). La propuesta es de una gran riqueza ya que muestra esa universalidad de los sentimientos al traducir las duras vivencias materializadas en cartas y escritas por excombatientes de las FARC, a escenas animadas con diferentes técnicas por estudiantes de animación de cinco países: Universidad Pontificia Javeriana de Bogotá, Colombia, Kunsthochschule für Medien de Colonia, Alemania, Central Academy of Fine Arts, China, FAD. Universidad Nacional Autónoma de México, National Institute of Design, India y supervisada por artistas-docentes de escuelas participantes: chengkemei, Wangliming, Sekhar, Mukherjee, Cecilia Traslaviña, Ziluinias Lilas, Tania de León e Isabel Herguera.

Del proceso se expusieron las cartas, una secuencia completa animada sobre papel, fragmentos de la preproducción, recortes y marionetas, un libro de memoria del proyecto y el catálogo completo editado junto al making of.

Lourdes Villagómez estudió Ciencias de la Comunicación en la Universidad Autónoma Metropolitana de la Ciudad de México y la maestría en Animación Experimental en el California Institute of the Arts de Los Ángeles. Dirige y produce animación en la que mezcla imágenes de la vida diaria y objetos con diferentes técnicas de animación en cine, vídeo e instalación. Su trabajo ha sido presentado en más de cincuenta festivales y ha sido expuesto en espacios como el Museo Nacional de Arte en la Ciudad de México y distintos espacios en Los Ángeles o Milán. En 1999 funda Los Animantes, colectivo de producción y promoción de animación independiente.



Ejercicio de reconciliación es el título de la pieza que presentó como una continuación del trabajo realizado anteriormente con animación y acciones documentadas con *time lapse* que exploran distintos aspectos del ámbito doméstico y familiar, mediante el uso de sets a tamaño natural y objetos reales que forman parte de su entorno.

La pieza recrea el montaje de una recámara de "Ikea", el paradigma europeo contemporáneo de la vida familiar feliz y ordenada. Sobre la pared hay tres fotografías de boda: su abuela, tía y madre. Las tres utilizaron el mismo vestido, que heredó y en su momento utilizó para hacer su cortometraje *Síndrome de Línea Blanca*, para romper con la tradición. La pieza central es una cama blanca de metal que tiene en el cabecero rejas que recuerdan la forma de un corazón y en los pies algo que asemeja rejas de una prisión.

Figura 5. Fotografía. *Ejercicio de reconciliación*. Montaje en sala.

Coke Riobóo Músico, compositor y animador. Ganador de un premio Goya por su cortometraje *El Viaje de Said* (2006) un niño marroquí que cruza el Estrecho para viajar al país de las oportunidades y descubre que el mundo no es tan bello como le habían contado. *El ruido del mundo* (2013), cortometraje animado en plastilina sobre cristal retro iluminado, hace una metáfora sobre el poder del arte para sanar el alma a través de la historia de un compositor con una extraña enfermedad que le hace escuchar todos los ruidos del mundo. A través de su música, intentará encontrar una cura para su desesperación.



Figura 6. Escenario y personajes a diferente escala de la película *Mad in Xpain* (2018) Coke Rioboo



Figura 7. Cuadro retro iluminado con una imagen del filme *El ruido del mundo*. (2013) Coke Rioboo.

2. Animación y género rompiendo estereotipos: María Trènor, Emilio Martí y ciclo de mujeres en animación.

La animación tradicionalmente ha sido una forma de creación elitista y masculinizada. Elitista por la cantidad de medios y conocimientos técnicos que se requieren y masculinizada porque tanto los creadores como las obras de animación han tenido un protagonismo netamente masculino y heterosexual. Sin embargo, el proyecto "Animación, conciencia, mediación" da la vuelta a esta perspectiva: por un lado muestra cómo la animación puede ser realizada y protagonizada por todo tipo de personas, con pocos medios y reutilizando materiales y además, puede servir como una herramienta de empoderamiento, educación y concienciación haciendo hincapié en la perspectiva de género, tanto en la paridad de sus participantes, las temáticas seleccionadas de los filmes a debatir como por el hecho de trabajar desde la pluralidad de miradas y sensibilidades. A partir de estas reflexiones hemos diseñado dos masterclass abiertas al público.



Figura 8. Fotograma de la panadera del Cabanyal. Una de las tres Protagonistas del corto *On estaves tu?*. María Trènor.



Figura 9. Foto de la Masterclass. Sala Factoria. Las Naves.

María Trènor Licenciada en Bellas Artes por la Facultad de San Carlos de la UPV de Valencia, autora de *Exlibris* que fue nominado al Goya como Mejor Cortometraje de Animación Español y *Con que la lavaré*.

María Trènor desveló el proceso de creación de su próximo corto sobre violencia de género en la sesión diseñada para ello, una masterclass, en la que desvela el proceso de creación de su próximo corto documental titulado *On estaves tu?*.

Después de la masterclass hubo un interesante debate en el que se señalaron algunos de los problemas sobre cómo abordar la violencia de género en la actualidad: la carencia de educación afectivo-sexual, la inculcación de valores machistas desde la infancia o la errónea culpabilización de las víctimas, entre otros.



Figura. 10. Cartel de la película *Desanimado* (2011). Obra reivindicativa al derecho a ser diferente. Emilio Martí

3. El taller en animación. Dando lugar al otro desde el hacer

Dentro del proyecto se han programado tres talleres:

1) *Taller de creación de Taumatropos: juguetes de ilusiones ópticas.*

Participan: CEAR, ASOCIACION AMBIT y otros asistentes. Imparte FABLAB Cuenca. Proyecto en fase de desarrollo para la creación de un Laboratorio de Fabricación Digital. En estos espacios los diseños realizados por ordenador se pueden materializar en objetos reales. Su objetivo es convertirnos en una herramienta educativa y creativa abierta para todos los públicos.

2) *Taller de stop motion y pixilacion: cadáver exquisito.* Un mecanismo de creación colectiva en el que los participantes manipulan y transforman los dibujos de los demás para construir una narración intuitiva e improvisada. Imparte ANIMANSION. Participan: CEAR Y NAYF. 1 sesión. Numero de alumnos Max. 15. Edades de 15 a 20 años .Sala Factoría

3) *Taller de animación para mayores: Yo me jubilé, ye ye!* . Imparte: MARIO TORRECILLAS. Participa: Hogares compartidos, RAIS y COTLAS. otras asociaciones de mayores. 2 días de taller. Numero de alumnos Max. 15 Con la participación del grupo de Rock Peyfer⁵, de Jubilados, que interpretará diversos temas y ese será uno de los elementos que dinamizará la propuesta de animación.

Los resultados de los talleres se podrán ver en la proyección final que cerrará el proyecto.

CONCLUSIONES

La realización de todo este proyecto supone un ingente trabajo de coordinación entre los diferentes animadores, los colectivos sociales, las entidades participantes y la comunicación necesaria para difundir tanto la realización de las actividades como sus resultados. No obstante este esfuerzo se ve recompensado por el hecho de haber abierto un camino en el cual la animación cumple una función social que va mucho más allá del estereotipo que se le ha asignado, el de ser un simple vehículo de entretenimiento infantil. Al contrario, personas de todo tipo y condición han podido convivir, realizar trabajos en equipo y observar sus propios resultados in situ, y todo ello ha podido ser documentado por nuestro equipo con la intención de que este proyecto y sus resultados

⁵ Grupo Peyfer. [Entrada facebook]. Recuperado de <https://www.facebook.com/lospeyfer.1/>

puedan ser conocidos y exportados más allá de los espacios en los que se ha desarrollado en esta primera edición. Una muestra del éxito es que la exposición fue la más vista en el espacio cultural y que en todos los talleres hubieron listas de espera. Para próximas ediciones consideramos que se pueden ampliar tanto el equipo de animadores como las actividades previstas así como los espacios y entidades participantes.

FUENTES REFERENCIALES

Costa, J., Lorenzo, M, Vidal, M, López, M. A. y García, S. (2017). *Mantener alejado del alcance de los niños. Animación para adultos*. Valencia: Sendemà.

Cueto, R. (Ed.). (2013). *Animatropia. Los nuevos caminos del cine de animación*. Donostia: Donostia Zinemaldia. Festival de San Sebastian.

García, M.S. (2019, marzo, 3). *Animacion inclusiva*. [Entrada blog]. Recuperado de <https://animacioninclusiva.wordpress.com/>

García, M. S. y Sebastian, S. (2018, 10, 28). *Animación, conciencia, mediación. Animación para transformar el mundo*. [video] <https://vimeo.com/309460328>, GAMANprod,

Kruger, J. (2012). *Animated realism. A Behind the Scenes. Look at the Animated documentary* (2ª ed). Oxford: Elsevier/Focal Press.

López Caballero, C. (2014). *Metamorfosis, visiones fantásticas de Starewitch, Svankmajer y los Hermanos Quay*. Barcelona: CCCB y Diputación de Barcelona.

Moreno, A. (2016). *La mediación artística. Arte para la transformación social, la inclusión social y el desarrollo comunitario*. (1ª ed.) Barcelona: Editorial Octaedro.

Wells. P. y Hardstaff, J. (2008). *Re-Imagining Animation*. London: AVA Books Published.

Zunzunegui, S. (1984). *Mirar la imagen*. Zarautz: Servicio Editorial, Universidad del País Vasco.

Gárgoles, María.

Personal investigador FPU, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Historia del Arte. marigarg@ucm.es

Aumentando la empatía en entornos virtuales artísticos: La presencia en la imagen esférica desde el avatar invisible

Increasing empathy in artistic virtual environments: The presence in spherical image from the invisible avatar

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

realidad virtual; empatía; presencia; imagen inmersiva; arte.

KEY WORDS

virtual reality; empathy; presence; immersive imagen; art.

RESUMEN

La imagen actual es tridimensional e interactiva, ahora el espectador se convierte en usuario y se nos sitúa en el centro de una esfera. De este modo un nuevo mundo se hace visible a través de la realidad virtual. En el paradigma de la burbuja, nuestra relación con el entorno ha cambiado, estas imágenes envolventes nos permiten elegir el punto de vista haciendo única la experiencia. Es importante modificar nuestra relación con el entorno tanto en la propia experiencia como posteriormente. Desde la cognición corporal, nuestras relaciones con el entorno virtual nos permiten sentir con mayor intensidad lo que percibimos de él. Este trabajo investiga la relación del usuario en estos entornos virtuales y no virtuales, así como la acción e interacción en entornos inmersivos artísticos. Para ello, utilizo el entorno creado por Marina Abramovic, dividiendo en tres fases diferenciadas la experiencia y la interacción con el avatar de Abramovic desde la ausencia de nuestro avatar en el mundo virtual, es decir, desde la invisibilidad corporal y ausencia de representación visual en el mundo inmersivo. Utilizando esas tres fases y desde la ausencia de nuestro avatar, es posible aumentar la presencia, la conciencia y la empatía por medio de otros mecanismos sensoriales de la experiencia, los elementos de la imagen y otras virtualidades.

ABSTRACT

Nowadays the image is three dimensional and interactive, now the viewer becomes a user, now is the center of a sphere. A new world can be seen through virtual reality. In the bubble paradigm, our relationship with the environment has changed, these immersive images make us possible to choose the point of view, making a unique experience. It is important to modify our relationship with the environment. From the embodied cognition, the relationships of our body with the virtual environment allow us to feel with more intensity what we perceive. This paper investigates the relationship of the user in these virtual and non-virtual environments. I use the environment created by Marina Abramovic, dividing the differentiated and the interaction with Abramovic's avatar in the absence of our avatar in the virtual world, that is, in the corporal invisibility and the absence of our avatar, it is possible to increase presence, awareness and empathy through other sensory mechanisms of experience, the elements of the image and other virtualities.

INTRODUCCIÓN

La imagen ha modificado su forma y con ello la forma en la que nos enfrentamos a ella, ahora la imagen esférica nos envuelve. Como usuarios, entramos en la imagen y la vivimos desde dentro, siendo un elemento más de la misma. Siendo parte de la imagen, el espectador pasa a ser activo y parte fundamental para el desarrollo de la experiencia única. No solo estamos en una burbuja, sino que

nuestra interacción también se produce con esferas a su vez dentro de mundos esféricos que abren otros y posibilitan la navegación en ellos. Estamos en el paradigma de la imagen burbuja, nuestra interacción en la imagen es por medio de estas burbujas (H. STEYERL). El espectador es parte de ella, de nosotros depende el entorno virtual y el desarrollo que tengamos en él. Nosotros somos la imagen, somos el entorno, y en este espacio virtual, somos el espectador emancipado, (J. RANCIERE, 2010) nos relacionamos e interactuamos con la imagen desde dentro, al mismo nivel que otros avatares en estos entornos soñados. El usuario -y no espectador- se encuentra en la imagen, aunque invisible; usuario e imagen conforman el mundo virtual.

Esta relación tan directa con el entorno se produce con mucha intensidad. Desde la cognición corporal se ha superado el modelo dualista, para entender que conocimiento y emoción no son dos cosas distintas. Por lo tanto, esta experiencia en un entorno virtual, sin límites en la imagen hace que nuestra experiencia se encuentre condicionada por todos los elementos sensoriales del espacio, aunque no se encuentren en nuestro ángulo de visión. Esto nos coloca en una posición privilegiada desde la que vivir el entorno virtual. Nuestras relaciones con el entorno visible en realidad virtual hacen que pongamos mayor nivel de atención y, por tanto, percibamos con mayor intensidad lo que sucede a nuestro alrededor.

Ser parte central de la imagen es fundamental a la hora de relacionarnos con el resto de la imagen 360°, así como para posibilitar la presencia y con el fin de aumentar las sensaciones corporales. Esto es relevante dado que desde la práctica artística tratamos de provocar reacciones y sensaciones, así como al involucrarse de este modo (como usuario activo) aumenta la intensidad de las mismas. En aquellas experiencias en las que contamos con un avatar, este ocupa la parte central de un espacio, pero entran otros avatares que interactúan al mismo nivel con nosotros. En este mundo con forma esférica, somos el centro de la imagen, ocupada con nuestro avatar, y cada uno centro de otra imagen que viene determinada por su posición en el entorno virtual. Generando así, desde lo esférico, una inmersión visual que nos permite explorar las imágenes de otro modo.

En este trabajo se abordará la relación del usuario en los entornos virtuales inmersivos y como se produce la interacción en los mismos. Me serviré de la obra de Marina Abramovic, *"Rising"* (2018) que trata de generar empatía hacia los demás y con los cambios que se están produciendo en nuestro planeta. Analizaré las tres fases que utiliza para generar un traspaso de energía entre ella y nosotros en el mundo virtual y aumentar nuestra empatía sin la necesidad de que tengamos un avatar visible. Con el objetivo de demostrar la (innecesidad) de un avatar visible en la experiencia, sino que por medio de otras virtualidades en la imagen se puede lograr una conexión empática con el avatar de Marina Abramovic. Utilizando esas tres fases y desde la ausencia de nuestro avatar, es posible aumentar la presencia, la conciencia y la empatía por medio de otros mecanismos sensoriales de la experiencia, los elementos de la imagen y otras virtualidades.

En este trabajo utilizaré la obra de Marina Abramovic para abordar los aspectos clave de la experiencia de obras inmersivas artísticas, que logran generar empatía. Son relevantes las fases utilizadas en este tipo de experiencia, con el fin de mediar y controlar la experiencia para establecer la suspensión de la incredulidad y aumentar nuestra presencia.

A partir de la imagen estereoscópica, aparece visible otro mundo por medio de un casco de realidad virtual, que además posibilita dirigir nuestra mirada a cualquier punto, sin limitaciones. La imagen nos envuelve 360°, estamos rodeados de imagen como si nosotros fuéramos el centro de una esfera y nuestro punto de atención marcará nuestra experiencia, nunca será la misma imagen. En este punto, nuestra atención se dirigirá hacia un punto, pero determinados elementos harán que modifiquemos nuestra atención a otro punto, manteniendo en nuestro ángulo de visión en una pequeña parte de nuestra esfera. Desde el arte, ya se asume la realidad virtual como una nueva herramienta que posibilita generar nuevos entornos.

DESARROLLO

Marina Abramovic genera la pieza *"Rising"* (2018) en la que pretende aumentar nuestra conciencia por el cambio climático. Se trata de una pieza inmersiva que se nos plantea en los mismos tres niveles que Guattari plantea en su libro *Las tres ecologías* (1996). Todos los actos nos conducen a modificar nuestras acciones con el entorno y por tanto, con nuestra relación con los demás. Para esta pieza en el mundo virtual, ella se sumerge en una piscina, y sus movimientos y reacciones grabadas se utilizan posteriormente para generar su avatar y las reacciones del mismo. En la experiencia, nosotros nos adentramos en un entorno, rodeados de imagen, sin un avatar que haga evidente nuestra presencia. Somos la parte central de la esfera que determina la orientación, pero carecemos de un cuerpo u avatar en el caso de esta experiencia. En este caso, consigue aumentar la presencia por otros métodos que se explican más adelante. A mitad de la experiencia, nos enfrentamos al avatar de la artista, desde la estructura planteada, no existe un cuerpo en el mundo virtual, somos invisibles en la imagen. Esto se produce debido a que nuestra atención está dirigida a un punto determinado, apenas utiliza un tercio de los 360° para desplazar la atención.

1. Mediando en la experiencia

Una parte fundamental en la experiencia con el entorno virtual, es previa a la inmersión. Algunas propuestas como “Chalkroom” (Anderson, L., 2017)¹, modifican el espacio antes de la colocación del casco inmersivo para controlar la experiencia. Con esta práctica se consigue mediar la experiencia con mayor facilidad. Las propuestas no situadas en espacios expositivos, o sobre las que no existe ningún control, deben cuidar mucho los primeros minutos en la experiencia para lograr la presencia. Es el caso de la obra “Rising” de Marina Abramovic, donde a pesar de ser una experiencia 360º, nuestra atención se limita siempre a un pequeño ángulo. A pesar de contar con mucho más espacio, solo es visible una pequeña parte del entorno. En este corto espacio virtual, es donde nos introduce en su experiencia utilizando una introducción mucho más mediada, añadiendo mayor control. Nuestra atención se dirige únicamente a un punto, el resto aparece a oscuras, sin información visual ni sonora.

Este pequeño espacio nos sitúa en las problemáticas que abordará posteriormente y también nos muestra como es su entorno. Uno de los elementos fundamentales que utiliza para conseguir la inmersión es el holograma en ese espacio. Dos hologramas dan cuenta de que lo que no pertenece a esta realidad son esas proyecciones, pero sí todo lo demás, aumentando nuestra presencia en ese instante. Los hologramas funcionan a la perfección en esta parte de introducción tanto a la problemática que aborda como a las experiencias sensoriales que abordará con posterioridad. Colocados uno a cada lado de la entrada, nos reciben en la experiencia. El holograma nos recuerda que para experimentar desde lo corporal todas las sensaciones que la artista llevará a cabo en la siguiente fase, primero debe llevarnos mentalmente a ese espacio concreto y lo logra utilizando otras imágenes dentro de una imagen mayor.

En este caso, al ser parte de la imagen misma, conocemos este entorno a partir de nuestra inmersión en la experiencia. Ya no es espectador, sino, como dice Marina Abramovic en la experiencia (2018), “players”, es decir, jugadores. Estos jugadores son parte del entorno, están en la parte central y aprenden desde la experiencia, esto es, conocimiento enactivo (Varela, F.J., 1992). A pesar de nuestras limitaciones con relación al movimiento y visibilidad en la experiencia, así como nuestra carencia de avatar, se ven relegadas a un segundo plano de la atención. El espectador y la obra interactúan de otro modo, en estas experiencias inmersivas no hay espectador ni observador (Grau, O., 2003) y esto se ve claramente en la manera de afrontar la obra de Marina Abramovic, involucrándolo de forma activa y convirtiéndolo en jugador.

La propia imitación de la textura del holograma dentro de la experiencia con aspecto realista, separa y aleja lo no físico, creando a su vez otro continuo de la virtualidad (MILGRAM, P. y KISHINO, F., 1994) dentro de la realidad virtual propiamente dicha, que pretende imitar al mundo físico. Con la introducción de elementos que evidencian lo no físico como es el holograma, nos hace pensar en la fisicidad de todo lo demás perteneciente a la experiencia.

2. Performatividad visible

En una segunda fase, se encienden las luces del entorno y se nos presenta un mayor espacio iluminado, donde realmente comienza la experiencia para los jugadores que según la artista tendrán la oportunidad de salvar vidas. Tras introducirnos en la experiencia en sí, explica la intencionalidad en relación con la problemática medioambiental que ya nos ha introducido en la primera fase, y que ha servido para mediar y orientar la experiencia que comienza. En esta fase, comienza a introducir la experiencia, utiliza varias fases con el fin de controlar, en la medida de lo posible, las sensaciones. Aumenta la presencia e inmersión del usuario, y logra generar mayor empatía en el usuario. Tras la introducción pertinente sobre los cambios que se están produciendo, se nos descubre otro mundo donde comienza la acción de Marina Abramovic, aparece su avatar, dentro de una urna que comenzara a subir su nivel de agua, pero al mismo tiempo, su avatar situado frente a nosotros, habla y se comunica con gestos. Mediante el uso de un avatar enfrentado a nosotros trata de aumentar la empatía y conciencia por el cambio climático en el mundo no virtual.

A pesar de carecer de un avatar, en mi experiencia no se hizo necesario, dado que nuestra mirada se induce a enfrentarnos con el avatar de la artista. En ese momento, la mirada se fija en ella y se aparta totalmente de nosotros. En este caso nos centramos en ella y también prestamos atención a lo que nos está narrando. Su avatar funciona frente a nosotros con un cristal que nos separa, de este modo empatizamos con ella y tratamos de ayudarla. Con esto trata de que hagamos algo para ayudar a la artista y al planeta.

En esta parte aumenta el ángulo de visión en el entorno, así como la interacción con el avatar de Marina Abramovic. En unas tres frases, Marina nos narra como va a generar la empatía en los próximos minutos, esto sucederá si nosotros tratamos de ayudarla de algún modo o de salvarla ya que se producirá un cambio de energía y también un cambio en la conciencia de los usuarios por el cambio climático.

¹ La experiencia “Chalkroom” (2017) de Laurie Anderson y Hsin-Chien Huang, se cuida la presentación de la obra, empezando por el espacio previo que cuenta con los mismos dibujos que veremos al adentrarnos en su mundo virtual. Pero también a posteriori en la propia experiencia, introduciendo fases diferenciadas.

Si bien muchos autores prescinden de la primera fase y entran directamente, en esta dado el nulo control que se ejerce previamente a la experiencia, puede no conseguir la inmersión deseada. En estos casos dependiendo de la experiencia, deberá comenzar gradualmente e incluir otros elementos que aumenten nuestra sensación de presencia y que actúen sobre una “Suspensión de la incredulidad” más relacionada con nosotros y el entorno que con la hiper-realidad de lo que vemos.

3. Empatía y energía; el avatar reflejado

La segunda fase en la obra de Marina Abramovic termina con un interrogante, se pregunta qué sucederá, si bien, aunque estemos en realidad virtual, trataremos de ayudar y se producirá ese cambio de energía en el usuario. Pero esto que la artista propone no es solo en la experiencia, también se plantea al finalizar. En este momento comienza la tercera parte con su performance dentro de este recipiente rectangular, y donde nuestra empatía con ella, marcará el futuro de la experiencia y la performance. El discurso junto con su acción performativa en el interior del cubículo va aumentando su intensidad al igual que aumenta el nivel de agua en el tanque y en el planeta. Pero como ya he mencionado anteriormente, su finalidad no es únicamente generar conciencia por el cambio climático en ese mismo momento, trata de generar mayor empatía con nuestro planeta a través de la empatía con ella y la energía transferida entre nosotros y a largo plazo de su avatar.

Su avatar en este caso, se enfrenta a nosotros a modo de espejo para generar la empatía desde la segunda fase. Su avatar conecta con nosotros por medio de estas características que he mencionado, aumentando la empatía, pero realmente genera conciencia por el cambio climático cuando se produce ese intercambio de energía en el mundo virtual, dado que esa energía se mantiene después de la experiencia. La energía es relevante en esta experiencia, si bien como la artista plantea abordar en la experiencia: si se transfiere energía cuando alguien rescata a otra persona o la ayuda de algún modo y como se sucedería en un entorno de realidad virtual (Abramovic, M., 2018). En esta experiencia su avatar está ahí para que le ayudemos y se produzca ese intercambio de energía que afectará tanto en el videojuego como con posterioridad, cumpliendo su propuesta de otorgar energía al usuario y que se produzcan los cambios, como Artaud propuso otorgar las energías a la comunidad en el teatro (1969). Aunque también se reflejan dudas por parte de la artista de si trataremos de ayudarla o salvarla de algún modo. Pero realmente lo que Marina pretende más allá de salvar a su avatar de ahogarse en un tanque virtual, es aumentar la conciencia de los usuarios poniendo en sus manos tomar parte de la acción y salvar al planeta de las inundaciones catastróficas que se prevé que tengan lugar en los paisajes urbanos (Abramovic, M., 2018). Se pretende que la experiencia vivida afecte con posterioridad, en el mundo físico. La realidad virtual consigue que nuestra atención aumente considerablemente y esto conlleva que aumente la intensidad a la hora de generar sensaciones, lo vivimos con más intensidad, y lo retenemos más tiempo en nuestra memoria.

Para que nosotros podamos llevar a cabo estas pequeñas acciones por el planeta, lo que Abramovic nos propone es que seamos activos y contribuyamos con pequeñas acciones que, a una escala planetaria, van a suponer un gran cambio. Junto con esta performance, la artista ha lanzado una aplicación² para que a nivel individual cada uno se comprometa a realizar pequeños cambios en su día a día. Funciona como una extensión de la misma, que es capaz de facilitar y hacernos más conscientes si cabe, de la problemática y lo importante que es nuestra acción para reducir el impacto medioambiental.

La experiencia en el mundo físico recrea lo que podría haber sido una performance de Marina Abramovic físicamente, los elementos que aparecen hacen referencia a otros objetos del mundo físico. Si bien otras experiencias abordan la construcción de este entorno con una base basada en los elementos físicos, también introducen otros elementos que se superponen. Estas imágenes que se sitúan sobre otras imágenes, generando unas nuevas que reaccionan a nuevos movimientos. Marina se separa de este tipo de experiencias y se acerca a una “imitación” de las propiedades físicas, así como de los objetos, posiblemente, con el fin de efectuar esa suspensión de la incredulidad para favorecer la inmersión.

El avance en la experiencia se produce de forma pasiva, no requiere de ninguna acción en nosotros para avanzar al siguiente nivel. Pero también es un desplazamiento controlado que nos dirige y teletransporta a otro nivel. Se trata de una experiencia que partiendo de un breve ángulo de los 360º disponibles, logra llegar a la inmersión completa, en los 360º en una balsa en medio del océano.

² La aplicación que lleva el mismo nombre la pieza inmersiva de Realidad Virtual, *Rising* fue lanzada coincidiendo con *The Nobel Week Dialogue*.

CONCLUSIONES

En la era del Antropoceno donde la acción del ser humano está cambiando aceleradamente, se presenta al ser humano como centro de los cambios que se están produciendo en el planeta. Nosotros como centro de un mundo virtual cambiante y en perpetuo cambio, decidimos el punto al que dirigir la atención. Este tipo de imágenes que nos envuelven, enseguida activan nuestros mecanismos sensoriales y hacen que percibamos con mayor intensidad, permitiendo, desde lo artístico, enviar un mensaje y recibirnos como usuarios a partir de la experiencia. Lo importante de estas experiencias es que afecten tanto a la experiencia virtual como posteriormente a nuestra relación con el entorno y los demás. Como sucede en la propuesta de Marina Abramovic *“Rising”* (2018) en la que tras ponernos en situación sobre las consecuencias que estamos sufriendo en nuestro planeta, nos sumerge en su propuesta performativa.

La primera fase sirve para controlar la experiencia, así como lo que va a suceder con posterioridad. Es importante que los primeros segundos nos introduzcan de un modo apropiado, dado que no tenemos control sobre lo anterior a colocarnos los cascos de realidad virtual. La antesala que muestra Marina Abramovic es uno de los puntos clave para aumentar la presencia sin la necesidad de la presencia visible de un avatar propio. Las posibilidades para adentrarnos en un mundo virtual son infinitas, la importancia recae en conseguir la suspensión de la incredulidad al comienzo de la experiencia, para poder aumentar las posibilidades de crear esa conexión con el avatar.

Lo que está claro es que la tecnología de Realidad Virtual abre un camino directo con los sentidos, las emociones e incluso el cuerpo. En esta experiencia utilizando nuestra capacidad de empatía y de colocarnos en el lugar del avatar de la artista, nos ha conducido a tratar de salvarla y por tanto de contribuir con el planeta. Ese traspaso de energía es necesario que se produzca para tener efectos con posterioridad en nuestro entorno.

No es imprescindible el uso del avatar en primera persona para generar empatía, es posible mediante una introducción mediada que aumente la presencia en el entorno citado. El uso de un avatar, ayuda a generar empatía con mayor facilidad, pero no por ello impide que en otros casos no se genere esa conexión, como sucede en el caso de Abramovic. En esta experiencia la utilización de elementos como el holograma resultan fundamentales. Para aumentar la presencia, la utilización en un primer momento de elementos o imágenes pertenecientes al mundo de las imágenes “virtuales” contribuyen a situarnos en un mundo que es totalmente imagen. Esta utilización de elementos de imágenes dentro de otra imagen, ayudan aumentando la presencia.

Es por todas las características anteriores, por lo que la obra de Marina Abramovic tiene mayores implicaciones a nivel mental, social y medioambiental. La obra es capaz de modificar nuestra empatía con los demás así como con el planeta, por medio de pequeños cambios que podemos llevar a cabo de forma individual. Modificando nuestra forma de interactuar en el videojuego, puede generar un cambio en nosotros para que posteriormente tenga repercusiones en el mundo físico y por tanto, en el medio que nos rodea.

AGRADECIMIENTOS

Esta investigación ha sido financiada por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades dentro del proyecto “Arte y cognición corporal en los procesos de creación: sensibilización ecológica del yo en el entorno” (HAR2017-85485-P). La autora está apoyada por una ayuda FPU (Formación de Profesorado Universitario) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades. (ref: FPU2017/03492).



FUENTES REFERENCIALES

Abramovic, M. (2018). *Rising*.

Anderson, L., Huang, H.C. (2017). *Chalkroom*.

Artaud, A. (1969). *El teatro y su doble*. Instituto del libro.

Grau, O. (2003). *Virtual Art: from Illusion to immersion*. Cambridge: MIT Press.

Guattari, F. (1996). *Las tres ecologías*. Valencia: Pre-Textos.

Milgram, P. y Kishino, F. (1994). *Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum in Proceedings of Telemanipulator and Telepresence Technologies*. pp. 2351-34.

Ranciere, J. (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.

Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra.

Varela, F.J. (1992). *De cuerpo presente: las ciencias cognitivas y la experiencia humana*. Barcelona: Gedisa.

Garriga Inarejos, Rocío.

Profesora Ayudante Doctora, Universitat Politècnica de València, Departamento de Escultura.

Palabra e Imagen. La ley del espejo

Word and Image. The mirror rule

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Imagen, palabra, zoológico, bombardeo, estética, proyecto, Varsovia.

KEY WORDS

Image, word, zoo, bombing, aesthetics, project, Warsaw.

RESUMEN

La ley del espejo es un trabajo artístico que trata de reflejar una parte de lo sucedido en el Zoológico de Varsovia con motivo del bombardeo de 1939. Este trabajo, que se expuso durante los meses de septiembre, octubre y noviembre en la Galería Freijo de Madrid, forma parte de un proyecto mucho más amplio, denominado *Zoos Bombardeados*. En él investigo las historias particulares de los Zoológicos que han sufrido esta suerte. *La ley del espejo* es el primer resultado plástico relacionado, el primer “capítulo”.

Desde mi punto de vista el arte tiene una potencia radical: es pensamiento y es emoción, abre caminos de comprensión. Volvemos la mirada al pasado, buscamos en internet, vemos películas y documentales, leemos novelas, vamos a exposiciones o a piezas teatrales que representan una parte de *los mejores enfrentamientos y las más impactantes batallas* de la Historia... como si fueran relatos míticos, epopeyas, como si no formaran parte de este mundo, como si no hubieran tenido realidad o como si ya no la tuvieran. Volver la mirada a la historia de los zoos bombardeados durante la Segunda Guerra Mundial podría circunscribirse en ello, en la distancia afectiva que proporciona el paso del tiempo. Sin embargo, la imagen de un zoo en llamas y de los animales que forzosamente libera la guerra es una imagen real, y también una metáfora brutal. El pasado es un elemento constitutivo de nuestro presente, y el arte un modo de aproximarnos a él experiencialmente. Tomaré como eje el trabajo elaborado en *La ley del espejo* para tratar de presentar algunas de las conexiones y tensiones entre lo que se dice y lo que se muestra, entre la palabra y la imagen.

ABSTRACT

The mirror rule is an exhibition which tries to reflect a part of what happened at the Warsaw Zoo following the air raid in 1939. This work, which is exhibited during the months of September, October and November at the Freijo Gallery (Madrid), is part of a much broader project, called *Bombed Zoos*. In this project, I research the particular histories of the zoos that have been suffered the same fate. The mirror rule is the first related plastic result, the first “chapter”.

From my point of view, art has a radical power: it is thought, and it is emotion, it opens paths to understanding. We look back into the past, we search the Internet, we watch films and documentaries, we read novels, we go to exhibitions or theatre plays which represent a part of the *best confrontations and most impressive battles* in History... as if they were mythical tales, epic poems, as if they did not belong to this world, as if they had never been real, or as if they were no longer real. Looking back at the history of the zoos bombed during the Second World War could be circumscribed in this, in the far away distance that the passage of time provides. However, the image of a burning zoo and the animals that the war inevitably releases is a real image, and also a brutal metaphor. The past is a constituent element of our present, and art a way of approaching it experientially. I will take as axis the work elaborated in *The mirror rule* to try to present some of the connections and tensions between what is said and what is shown, between the word and the image.

INTRODUCCIÓN

Son muchos los que niegan que las artes comporten investigación en un sentido científico porque, dicen, el arte es producto de la subjetividad humana y por supuesto, nada se aleja más de la objetividad científica. En efecto, no cabe negar que el arte sea producto de la subjetividad humana, pero sí cabe afirmar que en esto reside su potencia. El arte se practica porque nos sentimos incompletos, porque las *descripciones* del mundo no son suficientes para dar cuenta de nuestros afectos, de lo que nos alcanza emocionalmente.

Ya en la época del Romanticismo comenzaron a promoverse otras formas y finalidades en el conocer. En este sentido, muchas de las cuestiones que habían quedado relegadas al terreno de lo irracional, o que no proyectaban el alcance de una verdad legítima, empezaron a ser valoradas y estudiadas. Así, de forma progresiva, pasaron a considerarse como nuevas fuentes de conocimiento: el sentimiento, la fantasía, la imaginación, las pulsiones, los instintos o la afectividad. Tales factores no referían tanto a la dimensión teórica cuanto a la dimensión práctica del ser humano, y como el valor de las experiencias subjetivas para el conocimiento estaba siendo ya otro, las artes pasaron a ser contempladas como el medio de acceso más apropiado para *relacionarse y mostrar* lo que, de algún modo, escapa a la comprensión o a una comprensión fija.

Posteriormente, en aquella corriente orientada a valorar epistemológicamente *lo que nos hace más humanos*, se desarrollaron posturas diversas. Por ejemplo, para Jacques Maritain la experiencia del físico —la racional— y la del contemplativo —la mística— no eran incompatibles. En su obra *Los grados del saber* (1968) trató de explicar la continuidad que reconocía entre ellas, y señaló por qué la trascendencia de las barreras de la razón no implica transgredir los límites del pensamiento sino todo lo contrario: con ello respetamos y nos adecuamos al ser humano tal y como es, porque las personas también poseen una realidad que es espiritual y trascendente, y que es preciso incorporar al mismo nivel.

Otros, como Walter Benjamin, se plantearon una revisión de las dimensiones que abarcaba la filosofía: a su juicio, insuficientes. En *Sobre el panorama de la filosofía futura* (1986), se propuso esbozar un sistema que diera cabida a lo trascendente, a lo que por su indefinición parece ser inalcanzable desde el punto de vista del conocimiento. Y esta misma dirección fue la que siguió Hermann Broch, pero a diferencia de lo que sucede con Benjamin, cuya propuesta consistía en ampliar los límites de la filosofía, valorando la inserción de la poesía en los textos de reflexión como un medio por el cual desvelar la relatividad de la verdad y la complejidad inherente al mundo, para Broch fue preciso abandonar la filosofía en pro de lo que la literatura era capaz de evocar y convocar. En su opinión, la filosofía había terminado con su etapa de brillantez porque las grandes preguntas, esas que son las más candentes, eran inabordables por el espacio lógico que ella misma había creado en torno a sí (Broch, 1974).

Fueron muchos autores los que supieron reconocer que la búsqueda de sentido se produce también de forma legítima en las artes, precisamente porque en ellas *se realizan* los sentimientos, los afectos, las pasiones... es decir, aquello que media en nuestra relación con lo/s demás y que no parece poder reducirse a la mera actividad de la razón. Para dar cuenta de los estados que experimentamos se precisa otro tipo de lenguaje, un lenguaje no tan próximo a la palabra, un lenguaje *que se realiza en el silencio*.

Tanto el silencio como las artes se necesitan mutuamente porque muchos de nuestros estados emocionales hallan su expresión en ellos. Juntos abren caminos de comprensión al *actuar y accionar* tales estados. Es por ello que cabe contemplar que entre ambos exista una relación de copertenencia. En este sentido, cuando más arriba afirmaba que la fuerza de las artes reside en ser producto de la subjetividad humana, me estaba refiriendo a la expresión artística como búsqueda: como una búsqueda que apela a nuestra sensibilidad física y espiritual, que no *dice* sino que *muestra* cuestiones muy complejas; que no da respuestas, sino que invita a sentirlas y pensarlas *enfatisando así nuestra propia libertad*.

METODOLOGÍA

W. G. Sebald (2003) recuperaba, en *Sobre la historia natural de la destrucción*, algunas de las palabras de Lutz Heck sobre el impacto de los ataques aéreos que tuvieron lugar a partir de 1941 en el Zoológico de Berlín. Cuando leí aquello la imagen del Zoo en llamas y de los animales que forzosamente libera la guerra se apoderó de mí. Quería saber más, me pregunté si otros zoológicos habían sufrido la misma suerte y empecé a trabajar sobre ello a principios del 2016. No fue fácil hallar fuentes fiables para completar los fragmentos de las historias que conseguía recopilar, casi instantáneamente, en la red. Apenas hay referencias escritas en castellano, pero afortunadamente una parte de la bibliografía impresa, también escasa, ha sido traducida en inglés. Rastrear estas publicaciones me llevó algún tiempo, la investigación se prolongaba cada vez más, entre otras cosas, porque también tenía que esperar a que llegaran los ejemplares que compraba por internet, normalmente en librerías de Estados Unidos e Inglaterra.

Al profundizar en la historia específica de cada uno de los zoos se abrió un terreno plagado de metáforas, de situaciones y comportamientos que erizan la piel. Para entonces, las dimensiones que había adquirido el proyecto eran ya desbordantes y al cabo

de un tiempo advertí que debía abordar el trabajo de Zoos Bombardeados por “capítulos” dedicándome a un solo zoo, y a la singularidad de su historia, en cada uno de ellos.

Fui a Polonia a principios de diciembre del 2017. Me recibieron, en el Zoo de Varsovia, Andrzej G. Kruszewicz, su director, y Ewa Zbonikowska-Rembiszewska, responsable de la Villa de los Żabiński. A los dos les debo todo el agradecimiento por su disposición y su cálida acogida; especialmente a Ewa, por su generosidad brindándome acceso a todos los rincones de la vivienda de los Żabiński, también a numerosos documentos y fotografías de la época, algunos de ellos todavía inéditos. En la elaboración de este proyecto fueron también valiosas las visitas y la atención que recibí en el Museo del Alzamiento de Varsovia y en el Instituto Histórico Judío. Finalmente reconocer la colaboración de Ewa Ziółkowska, por el envío de nuevos materiales de trabajo después de mi visita al Zoo, y por las traducciones al inglés de documentos que únicamente estaban en polaco, y que de no ser por su dedicación me habrían resultado inaccesibles.



Figura 1. Camino al Zoo de Varsovia, 2017.

La ley del espejo es una exposición que trata de reflejar una parte de lo sucedido en el Zoológico de Varsovia con motivo del bombardeo de 1939. Como dijo Julio Cortázar en una entrevista, cuando me piden explicaciones es a pura pérdida. No puedo explicar qué significan las obras, pero lo que sí puedo contar es cómo surgieron o qué fue lo que dio pie a cada una de ellas.

DESARROLLO

El Zoo de Varsovia se sitúa junto al margen derecho del río Vístula, a la misma altura que el centro histórico de la ciudad. Comenzó a construirse en septiembre de 1927 y al año siguiente abrió sus puertas al público. En 1929 Jan Żabiński asumió la dirección del parque y se aplicaron por primera vez en Polonia medidas de aclimatación para los animales. Fue una época de crecimiento: se publicó la primera guía del Zoo, se construyeron nuevos edificios y jaulas, y en los años que precedieron a la II Guerra Mundial ya se contaban más de 200 especies de animales distintos en exhibición. Desde 1931, la familia Żabiński se alojó en la Villa que se encontraba tal y como se conserva hoy— a unos 150 metros de la puerta principal del Zoo, en el interior de sus jardines.



Figura 2. Villa de los Żabiński, Jardines del Zoo de Varsovia, 2017.

La ciudad de Varsovia fue un campo de pruebas para los nazis, allí lanzaron por primera vez la SD2 Sprengbombe Dickwandig 2 Kg. o Butterfly Bomb — nombre con el que la identificarían los aliados años después— y ensayaron esa nueva forma de guerra que marcaría el destino de millones de personas, la Blitzkrieg o Guerra relámpago, que consistió en atacar con todo aquello de lo que se disponía — tanques, aviones, caballería, artillería, infantería...— para sorprender, aterrorizar y garantizar la victoria sobre el enemigo.

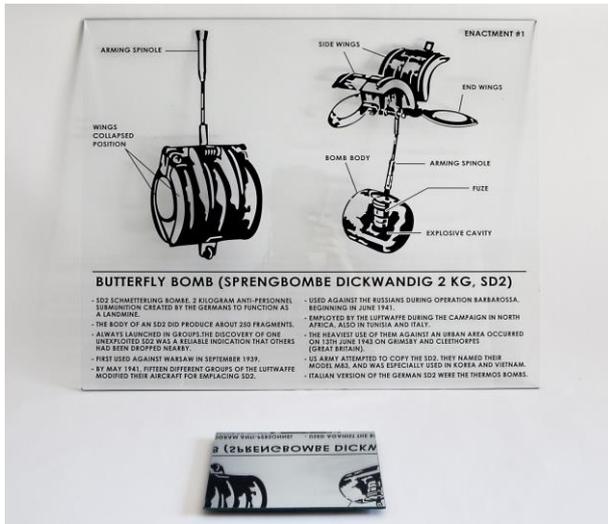


Figura 3. *Butterfly Bomb I (Bomba mariposa I)*, 2018. Dibujo digital sobre cristal: 49 x 60 x 0,4 cm. + Espejo: 15 x 18.5 cm. Rocío Garriga.

Antonina Żabińska, la mujer de Jan, refiere en su diario *Ludzie i zwierzęta* (Personas y animales) cómo los civiles cavaban trincheras y erigían barricadas en el centro de la ciudad pocos días antes de que comenzara la invasión. En septiembre de 1939 la fuerza aérea polaca intentó hacer frente a los rápidos Junkers Ju-87 Stukas alemanes con sus obsoletos PZL P.11 (Jedenastka). Jan y Antonina vieron muy de cerca cómo caían las primeras bombas, para entonces un batallón polaco ya se había establecido en los márgenes de los jardines del Zoo, por este motivo, y por estar situado cerca de varios de los puentes que conectaban la ciudad, el parque de los Żabiński se convirtió en uno de los objetivos principales para los bombarderos.



Figura 4. *La ley del espejo*, 2018. Cartón fibrado, hierro y plumas encontradas: 220 x 220 x 40 cm. Rocío Garriga.

Tras varios ataques el Zoo quedó devastado. Antonina vio cómo una bomba de media tonelada destruía la montaña de los osos polares, rompiendo las paredes, los fosos y las barreras, liberando a los animales aterrorizados. Las bombas hacían temblar el suelo y arrancaban el asfalto, los cristales de las ventanas estallaban extendiendo sus fragmentos por todas partes y el calor del fuego derretía las barras de las jaulas. Cuando un pelotón de soldados polacos encontró a los osos llenos de pánico, cubiertos de sangre rondando su viejo refugio, dispararon instantáneamente. Muchos animales perecieron entre las llamas, otros sobrevivieron, algunos escaparon cruzando el puente que unía el Zoo a la parte antigua de una ciudad incendiada.



Figura 5. *Growing city (Ciudad en crecimiento)*, 2018. Dibujo sobre cristal fragmentado con soporte de metacrilato: 135 x 135 x 5 cm. Rocío Garriga.

Después de la rendición de Varsovia Jan pasó de ser el director del Zoo a estar como encargado de la granja de cerdos que se establecería en las ruinas de sus instalaciones. La granja sirvió alimento a los alemanes que ocupaban la ciudad, pero también fue el pretexto que posibilitó a los Żabiński mantener su residencia en la Villa y así poder continuar supervisando el cuidado de los pocos animales que habían sobrevivido.

El Zoo cerró sus puertas como parque recreativo y los nazis convirtieron en zona militar la parte norte erigiendo varias construcciones de madera. En la Isla de los Leones que quedaba justo en el centro de sus instalaciones, montaron un almacén, rodeado por varios puestos de control, para las armas que fueron confiscando a los polacos. Todo parecía indicar que el Zoo era uno de los lugares menos apropiados para llevar a cabo acciones de supervivencia, pero Jan y Antonina invirtieron esta situación: pensaron que los alemanes no esperarían clandestinidad alguna en un lugar tan expuesto a la vigilancia.

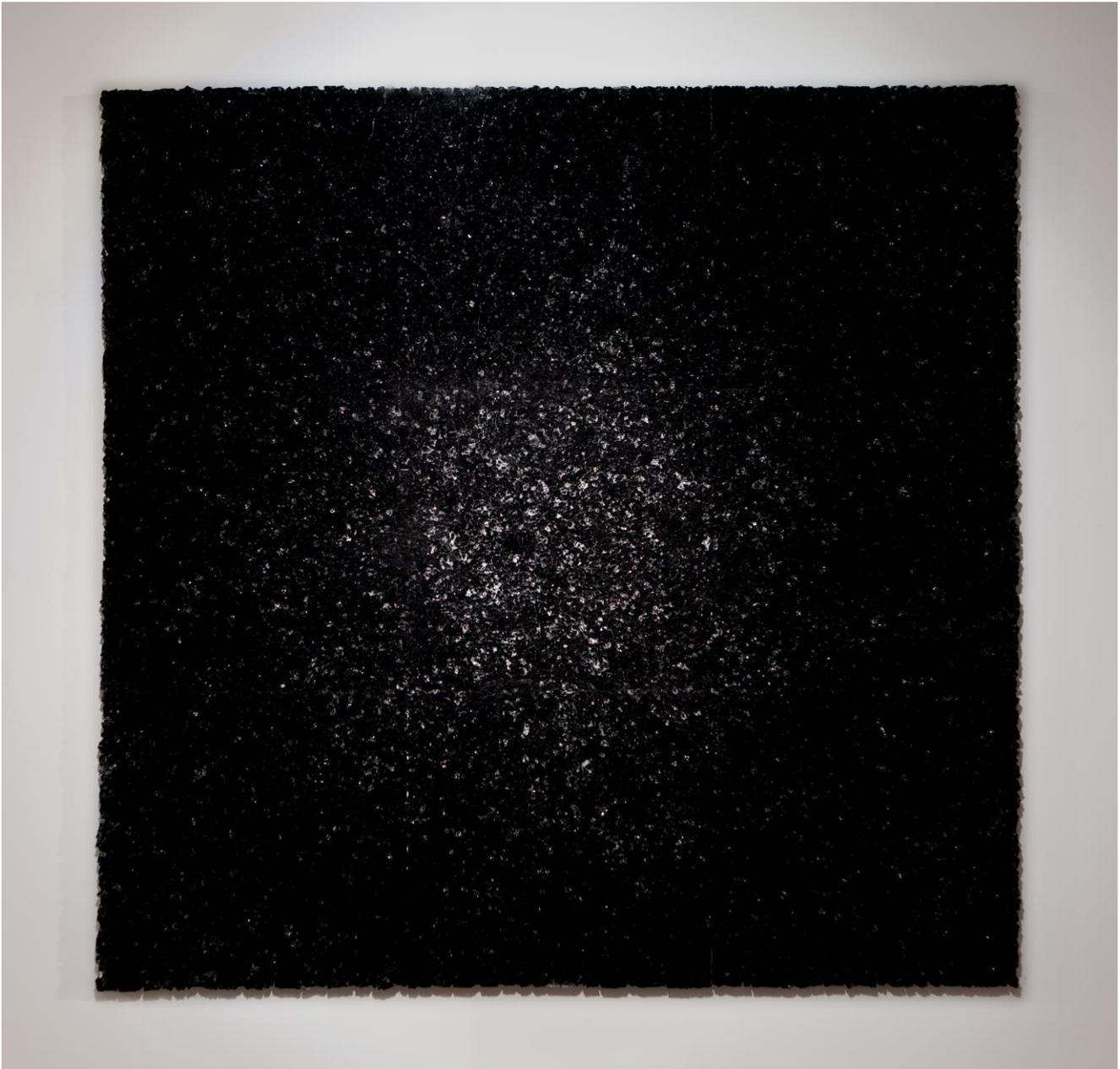


Figura 6. *Black Square*, 2018. Cristal negro roto sobre madera: 136 x 136 x 2,5 cm. Rocío Garriga.

Los Żabiński compartían el espacio de la Villa con sus mascotas, también con animales huérfanos o enfermos que pertenecían a los jardines del Zoo. La casa tenía dos plantas y un amplio sótano distribuido en habitaciones que antes de la guerra servían para almacenar comida, herramientas y otros suministros. A finales de 1939 Jan instaló luz y agua corriente abriendo además, en la última de las despensas, una salida de emergencia: un túnel de varios metros de largo que desembocaba en La Casa del Faisán, un aviario con un pequeño edificio central.

Durante los años de la guerra la familia Żabiński alojó y salvó, en el sótano de la Villa y en otras jaulas de animales que habían quedado vacías, a más de 300 personas en tránsito. En el verano de 1940 el Zoo se convirtió en un lugar de parada para quienes escapaban del Gueto, hasta que se decidían sus destinos y se mudaban a nuevos escondites. Algunos de los refugiados se quedaban unos días, otros, quienes no podían conseguir identidad falsa u otro lugar al que ir, llegaron a quedarse durante meses, en algunos casos incluso años... Cuando Jan le decía a Antonina «necesito la llave de La Casa del Faisán» significaba la llegada de un nuevo invitado. A veces, era ella quien le pedía a Ryszard que alimentara a «los leones», o a «los faisanes», o a «los pavos reales». En la casa todos los refugiados tenían un nombre secreto de animal, y los animales que compartían espacio con ellos tenían nombre de personas.



Figura 7. *Piel de Gallina (Goosebumps)*, 2018. 10 fotografías + 10 papeles translúcidos + 1 par de guantes negros + caja contenedora. Edición 2 + 1AP. Rocío Garriga.

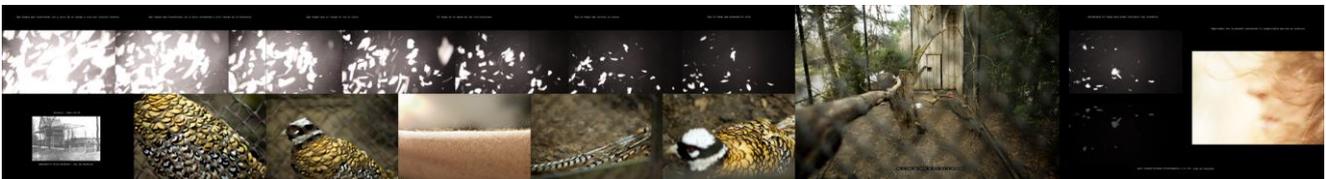


Figura 8. *Piel de Gallina (Goosebumps)*, 2018. Vista del montaje de la secuencia de las 10 fotografías. Rocío Garriga.

La Resistencia polaca se refería a la Villa de los Żabiński como a La casa que tiene estrella (Dom pod szaloną gwiazdą). Durante la guerra Jan mantuvo en secreto, incluso para Antonina, el grado de su implicación en aquella causa: lideró una de las células especializadas en el sabotaje de trenes alemanes y guardó municiones del ejército en el Zoo, en la Jaula de los Elefantes, a unos metros del almacén que instalaron los nazis en la Isla de los Leones. Diane Ackerman (2007) —a quien debo mucho en la presentación de este relato— muestra en su novela de no ficción *The Zookeeper's Wife (La esposa del cuidador del Zoológico)*, cómo recaía sobre Antonina el peso de lo que sucedía en el día a día de la Villa. Era ella quien se ocupaba de los huéspedes en todo momento, y ante cualquier señal de peligro alertaba a todos los inquilinos mediante la música, se sentaba al piano y tocaba el fragmento “¡Vete, vete, vete a Creta!”, de La Belle Hélène. La opereta Jacques Offenbach reclamaba mantener el más absoluto silencio, salir por el túnel del sótano a La Casa del Faisán y esconderse entre los aviarios y los arbustos más cercanos para poder escuchar la siguiente señal: una melodía de Chopin anunciaba que la vuelta a casa era ya segura.



Figura 9. Detalle del piano de Antonina fotografiado en la Villa de los Żabiński, 2017.

El 21 de septiembre de 1965, el *Yad Vashem Centro Mundial de Conmemoración de la Shoá*, condecoró a Jan Żabiński y a Antonina Żabińska con la distinción Justos entre las Naciones. En algunas de las entrevistas realizadas con posterioridad a la guerra Jan manifestó repetidamente no entender el revuelo: «si alguna criatura está en peligro, la salvas, humana o animal». La historia del Zoo de Varsovia es una historia que no se centra en lo que nos diferencia como especie sino en lo que nos une, a todos —en este mundo— como seres vivos.

CONCLUSIONES

Desde que empecé a trabajar en el proyecto *Zoos Bombardeados* no he podido escapar a la impresión de que los primeros parques zoológicos funcionaran como herramienta propagandística del imperialismo europeo: se trasladaban personas y animales de los rincones de todo el mundo; su exhibición parecía ser la muestra del dominio que el ser humano había alcanzado sobre la Naturaleza, y también parecía ser la muestra del poder que un territorio tenía sobre los demás. Por mencionar tan solo un ejemplo, la mayor parte de los animales que se exhibían en el Zoo de Londres del Regent's Park a principios del siglo XX procedía de sus colonias, y cada día el público —especialmente niños— veía representada, en los animales enjaulados, la extensión del poder de su Nación.

Pienso que una parte de la historia de la civilización occidental se ha escrito con la continua expulsión de lo que algunos refieren como «la animalidad», que de ahí ha surgido una parte del progresivo distanciamiento del ser humano respecto de la/su N/naturaleza. En ese aparente proceso de civilización (diferenciación) que distingue a la humanidad de las bestias se ha obviado que la mayor pobreza en el mundo es la pobreza afectiva de un ser humano, que lo otro que está afuera es lo otro que hay en mí, que el empeño en utilizar esa imagen que hemos creado sobre el animal para definir nuestra identidad y supuesta superioridad como especie, ha servido después —también— para justificar la dominación de otros pueblos, y nuestra propia segregación social.

Volvemos la mirada al pasado, buscamos en internet, vemos películas y documentales, leemos novelas, vamos a exposiciones o a piezas teatrales que representan una parte de los mejores enfrentamientos y las más impactantes batallas de la Historia... como si fueran relatos míticos, epopeyas, como si no formaran parte de este mundo, como si no hubieran tenido realidad o como si ya no la tuvieran. Las exigencias estéticas de la civilización occidental parecen agotarse en los momentos de conflicto, en este sentido la imagen de un zoo bombardeado es el reflejo de la animalidad contenida y clasificada bajo el orden de una civilización implosionando y volando por los aires, convirtiendo a lo otro, un otro que es ente vivo y que hemos utilizado y capitalizado, en víctima de nuestro fuego cruzado.

Desde mi punto de vista el arte tiene una potencia radical: es pensamiento y es emoción, abre caminos de comprensión. Creo que la insensibilidad hacia lo estético va acompañada de una insensibilidad hacia lo ético, y que también esto se lee según la *ley del espejo: invirtiendo el orden*.



Figura 10. *Faisán Dorado*, 2018. Impresión digital a color sobre espejo: 78 x 100 cm. Edición 3 + 1 AP. Rocío Garriga.

FUENTES REFERENCIALES

- Ackerman, D. (2007). *The Zookeeper's Wife*. New York: W. W. Norton & Company.
- Benjamin, W. (1986). *Sobre el panorama de la filosofía futura y otros ensayos*. Barcelona: Planeta.
- Broch, H. (1974). *Poesía e investigación*. Traducción de Ramón Ibero. Barcelona: Barral editores.
- Maritain, J. (1968). *Distinguir para unir. Los grados del saber*. Buenos Aires: Club de Lectores.
- Sebald, W. G. (2003). *Sobre la historia natural de la destrucción*. Barcelona: Anagrama.

Gómez Chávez, Andrés.

Doctorando en Programa de Doctorado en Artes: producción e investigación, Universitat Politècnica de València, Facultad de Bellas Artes, Departamento de escultura, Laboratorio de Creaciones Intermedia LCI.

Instalación biofílica: Indagaciones plásticas en el uso de la instalación como herramienta para la restauración cognitiva en entornos urbanos precarios

Biophilic installation: artistic inquiries for the use of installations as a tool for cognitive restoration in precarious urban environments

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Precariedad, Restaurativo, Estrés, Instalación, Urbana, Biofilia.

KEY WORDS

Precariousness, Restorative, Stress, Instalation, Urban, Biophilia.

RESUMEN

La ciudad es la resultante de un entorno diseñado por y para el precariado. El sistema consumista desde la revolución industrial ha contado con tácticas de sometimiento colectivo cuyo alcance ha sido amplificado por la nueva era digital y las nuevas condiciones urbanas han dado paso a la normalización de los casos de trastornos emocionales leves como el estrés y la ansiedad. Producto de la sobrecarga de factores físicos y sensoriales que funcionan a modo de estresores ambientales para los individuos. En un núcleo urbano que no está diseñada para la contemplación, la comunidad se encuentra desprovista de escenarios para la recuperación mental o la introspección individual.

Cabe preguntarnos, ¿Es posible recuperar dinámicas sociales en áreas urbanas mediante experiencias espaciales creadas desde un discurso artístico? La práctica artística se presenta como la oportunidad de generar propuestas de arte público basadas en los patrones del *diseño biofílico* (Kellert, 2008, 2015) y la *Teoría de la Restauración de la Atención TRA* (Kaplan; Kaplan, 1989). Estas indagaciones pretenden generar momentos urbanos donde las personas que han estado sometidas a un estado de estrés o fatiga mental, encuentren escenarios que permitan recobrar las funciones cognitivas que han sido reducidas por las demandas del ambiente.

ABSTRACT

The city is the result of an environment designed by and for the precariat. The consumerist system since the industrial revolution has had collective subjection tactics whose scope has been amplified by the new digital age and the new urban conditions have given way to the normalization of cases of mild emotional disorders such as stress and anxiety. This has resulted in the oversaturation of physical and sensory factors that function as environmental stressors for individuals. In a city that is not designed for contemplation, the community is devoid of scenarios for mental recovery or individual introspection.

We must ask ourselves, is it possible to recover social dynamics in urban ecosystems through spatial experiences created from an artistic discourse? The investigations in the artistic practice is an opportunity to generate public art proposals based on the biophilic design patterns (Kellert, 2008, 2015) and the Attention Restoration Theory ART by Kaplan, Kaplan (1989). The research aims to generate urban moments where people who have been subjected to a state of stress or mental fatigue, find scenarios to recover the cognitive functions that have been reduced by the demands of the environment.

INTRODUCCIÓN

El consumismo digital ha transformado el oficio de diseñar, proyectar y construir edificaciones en un producto más al servicio del régimen económico. Esta nueva relación transaccional corresponde a los múltiples proyectos que mediante multimillonarias inversiones públicas buscan replicar el efecto Guggenheim de Bilbao, obras arquitectónicas cada vez más ajenas a las necesidades reales de los habitantes. Los medios internacionales han creado la súper categoría de los *Star-Architects*, el grupo de afamados diseñadores compuesto por Zaha Hadid, Santiago Calatrava, Frank Gehry, Peter Eisenman, Steven Holl, Norman Foster y Bjarke Ingels. Gobiernos y ayuntamientos les entregan cheques en blanco para garantizar su firma en las diferentes escenografías urbanas que sirvan para ubicar a ciudades genéricas en el competido mapa del turismo urbano cultural. La arquitectura ha perdido su rumbo como ciencia de las humanidades al permitirle a la codicia gubernamental camuflar la precariedad con un nuevo pan y circo arquitectónico.

El paisaje urbano actual está concebido desde esquemas administrativos basados en el funcionalismo y la rentabilidad económica, resultando en la sobresaturación de factores físicos y sensoriales que funcionan a modo de estresores ambientales para los individuos. La psicología ambiental se ha transformado en la herramienta para poder desarrollar correctivos en el diseño urbano. Valera (2019) la define como la disciplina que estudia la relación cognitiva, emocional y conductual de individuos con ambientes físicos.

La urbe es entendida como un sistema vivo producto de la constante relación simbiótica entre el individuo modificador y el ambiente modificado, relaciones reciprocas de conducta - entorno: El individuo proyecta y modifica de acuerdo a sus necesidades el espacio físico, la ciudad asume inicialmente un rol pasivo para lentamente volverse generadora por si misma de nuevas dinámicas sociales que afectan el comportamiento del individuo creador. La restauración psicológica y el contexto ambiental cuentan con décadas de investigación y estudios prácticos tales como las investigaciones de los efectos positivos psicológicos de la naturaleza (Martinez-Soto & Montero, 2010) y la renovación de recursos funcionales físicos y psíquicos y capacidades cognitivas disminuidas (Hartig & Staats, 2003).



Figura 1. Propuesta de implantación de catalizadores urbanos en zonas residenciales, 2009.

METODOLOGÍA

El preliminar presentado en las siguientes paginas corresponde a una investigación en desarrollo para el Doctorado en Arte: Producción e Investigación en la Universidad Politécnica de Valencia. El objeto principal de esta nascente investigación es cartografiar, revisar y proponer el empleo de un género de arte público basado en las relaciones de enlace entre la preferencia ambiental y la instalación urbana, ahondando en la correspondencia entre los estímulos biofílicos del entorno físico y las dinámicas generadas en los ciudadanos. Proponiendo una noción de lo efímero a partir del lugar con la intención de ampliar la resonancia del arte fuera del espacio destinado a la exhibición tradicional.



Figura 2. Maquetas de estudio de instalaciones urbanas restaurativas, 2017.

Este proyecto se enmarca en la metodología cualitativa. Los análisis para la obtención de los resultados toman a manera de objeto al lugar (Valencia), como sujeto a una comunidad específica (por definir) y al artista como mediador social. La innovación se encuentra en un riguroso entendimiento de la literatura disponible para la conceptualización de un discurso filosófico - artístico propio que complementa al proceso arquitectónico (formación profesional del autor). Se busca generar momentos urbanos donde las personas que han estado sometidas a un estado de estrés o fatiga mental, encuentren escenarios que permitan recobrar las funciones cognitivas que han sido reducidas por las demandas del ambiente. Estas intervenciones serán preliminarmente calificadas según la percepción de los usuarios mediante el uso de la Escala de Percepción Restaurativa EPR.

DESARROLLO

A pesar de ser temáticas actuales producto de las discusiones sobre nuevas economías digitales, la aporofobia y la precariedad son conceptos tan antiguos y urbanos como las ciudades en sí. La diferencia puede radicar en que el individuo contemporáneo vive aislado en un sistema concebido por y para el precariado donde la interacción social que generaba vínculos entre individuos ha sido reemplazada por una modalidad digital del anonimato y se ha dado la normalización de los casos de trastornos emocionales leves, específicamente el estrés y la ansiedad en entornos laborales y/o urbanos. Las problemáticas sociales y estresores ambientales se dan con mayor frecuencia en núcleos urbanos de gran tamaño y estas problemáticas tienden a relacionarse con la recurrencia de desórdenes psiquiátricos (Peen, Schoevers, Beekman & Dekker, 2010).

Google y Facebook saben que el individuo es más fácil de manejar si está solo, neuronalmente enfermo y necesita del sistema y no de la comunidad para “aconsejarle” qué, cuándo y cómo ser. La sociedad es un colectivo de individuos que debe trabajar para garantizar el acceso inseguro a bienes básicos, víctima de la violencia simbólica de un esquema de referentes positivos a los cuales puede “acceder” mediante el consumo de productos y experiencias (Sterling, 2013). La ciudad es precaria porque es la escenografía en la que se mueve el precariado, el ejemplo más palpable de la relación conducta – entorno.

El Institute for Precarious Consciousness (2017) entabla una conexión entre el consumismo y la transformación urbana desde los inicios de la industrialización. La sociedad después de haber experimentado la miseria y el aburrimiento a modo de tácticas de sometimiento por parte del sistema consumista, encuentra en la precariedad el estado mental por excelencia y la ciudad es el escenario perfecto para intensificar sus efectos. La falta de adaptación de las personas a las nuevas y poco sostenibles variables ambientales y los efectos psicofisiológicos producto de la precariedad han derivado en individuos aquejados por vivir en constante estado de alerta por las dinámicas sociales y las condiciones actuales que han rebasado los límites de la adaptación individual (Han, 2013). Si antes se necesitaba de eventos y hechos físicos para satisfacer las necesidades básicas (Maslow, 1943), el urbanita contemporáneo se abastece en la red de la ilusión que genera plenitud digital como tratamiento paliativo a la precariedad física.



Figura 3. Evolución de la pirámide de Maslow, las aplicaciones digitales suplen las necesidades físicas de los urbanitas. Imágenes extraídas de www.triangulum.com.mx y www.cbinsights.com

1. La ciudad como hecho cultural

Las macro modificaciones ecológicas propiciaron el establecimiento de los primeros seres humanos en un conjunto de edificaciones para la creación de una vida en comunidad; la rutina de sus habitantes lentamente se fue haciendo más urbana, menos “salvaje” y más tranquila. Esta nueva relación entre el individuo que habita el entorno construido (adentro) y el entorno natural (afuera) significó el establecimiento de las bases de referencia de las concepciones administrativas, religiosas y artísticas de los primeros urbanitas (Aguelles, 2017).

El carácter urbano, aunque genérico, de las ciudades se debe a dos fundamentos estructurantes: la segregación y la *biofobia*. La estratificación recae en respuestas desiguales a las necesidades específicas de sectores sociales: entre más baja la clase social, posiblemente mayor precariedad física. El esquema conceptual urbano siempre ha correspondido a la sumatoria de micro territorios definidos por el poder adquisitivo y económico de sus habitantes. La categorización de vecindades es un hecho cultural producto del

aumento del tamaño de las ciudades: entre más alta la clase social a la que se pertenece, “más” urbano se es. La muralla urbana paso de ser una herramienta defensiva a convertirse en la Edad Media en la barrera simbólica y mental de un rígido sistema socio económico feudal. La fortificación perimetral medieval fue conceptualmente la herramienta de segregación más contundente para delimitar los contrastes entre el adentro y el afuera, el campo y la ciudad, el nativo y el inmigrante, el rico y el pobre (Duby & Aries & Rouge, 2001). Tan vigente es aún esta noción que la campaña electoral de extrema derecha MAGA (Make America Great Again) del actual presidente de los Estados Unidos, Donald Trump está basada en el concepto del Muro / Wall.

La *biofobia* es un constructo popular moderno de las metrópolis en el que deben con un carácter contrario a un entorno natural y demandar un código de pertenencia por parte de sus habitantes, una distinción ante lo que no es urbano. Las ciudades desde los inicios de la civilización encuentran su origen en la domesticación de la naturaleza: estos entornos urbanos son la manifestación física de nuevos límites en el paisaje, ese adentro urbano que difiere del afuera salvaje / rural /campestre (Aguelles, 2017). El oxímoron arquitectónico por excelencia de la “jungla de hormigón” acuñado por Richard Coe para referirse a Nueva York sigue siendo tan válido como lo fue en 1948. Un refrán que denuncia al carácter salvaje del paisaje urbano, un claro ejemplo de la descripción negativa de la ciudad a manera de una selva hostil y peligrosa, sin embargo, una dinámica “normal” asumida en este entorno precario, un colectivo de individuos luchando diariamente para sobrevivir en un ecosistema no natural.

Es por esto que la metrópoli contemporánea está diseñada y acondicionada de manera genérica (Koolhaas, 1997) en cualquier parte del mundo. La ciudad no solo es la macro escenografía del consumismo digital, es en sí misma una experiencia en realidad virtual de la condición. Si los individuos no son conscientes de su participación activa en un sistema corrompido y podrido, difícilmente serán reflexivos sobre el impacto emocional del espacio construido. Es en este momento cuando los artistas y arquitectos pueden manifestarse contra el sistema económico consumista y generar tácticas de resistencia. En este proyecto en particular, se busca hacer de la experiencia espacial urbana, la herramienta fundamental en la re-generación de dinámicas sociales que consoliden nuevamente la trama social y la restauración cognitiva en individuos afectados por estresores urbanos.



Figura 4. Collage digital de la Instalación urbana MALOKA que reconoce la observación del entorno natural, el descanso y la meditación, 2017.

Es claro que en una ciudad que no está diseñada para la contemplación, la comunidad se encuentra desprovista de escenarios para la recuperación mental o la introspección individual. Los individuos hoy más que nunca necesitan de un refugio en la misma medida en que las ciudades necesitan de un nuevo urbanismo, una mezcla de la propuesta de Sola –Morales (2008) de una acupuntura urbana con la visión de Beatley (2010) de ciudades biofílicas. La propuesta que surge del análisis teórico anterior es la generación de circuitos de instalaciones y acciones urbanas co-creadas, mediante procesos participativos de la ciudadanía, que sirvan de catalizadores urbanos para generar dinámicas sociales sanas y alivianen la carga mental producto del sistema consumista. Un individuo que vive aquejado por los patrones de la precariedad digital posee una capacidad limitada para procesar los estímulos ambientales (que en un escenario natural serían restaurativos), no obstante, en los entornos urbanos los estímulos funcionan a manera de estresores ambientales que amplifican las molestias psicofisiológicas.

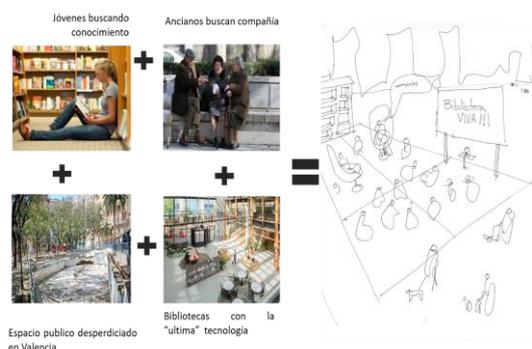


Figura 5. Propuesta de instalación biofílica en Valencia. “Biblioteca viva” que busca la unión de diferentes generaciones y la recuperación del espacio público para la integración nuevamente de la trama social, 2018.

2. La preferencia ambiental como herramienta social

El estrés es una reacción fisiológica que en su conjunto prepara al organismo para la acción y generan la respuesta necesaria para la supervivencia. Cuando esta respuesta natural se da de manera constante y excesiva pierde su justificación ecológica y genera la sobrecarga mental del individuo. El estrés ambiental puede generar síntomas de malestar y ansiedad, alteraciones en los vínculos sociales, déficit comportamental, desviación de la atención y falta de concentración (OMS,2004).

Los posibles detonantes de esta molestia neuronal pueden ser de cinco tipos. (Evan & Cohen,1987. Burton, 1990. Van den Berg, 2007. Van Dorst, 2005. Montgomery, 2014. la plataforma digital Zipjet, 2017 y Koene,2018).

1. Estresores por la propia condición urbana como el ruido, la mala calidad del aire y la contaminación lumínica.
2. Estresores por el ambiente urbano como el agobio por el aumento en el número de personas, paisajes aburridos, basura y grafiti, tráfico, accesibilidad a entornos verdes, transporte público y la falta de escala de las nuevas edificaciones
3. Estresores sociales como la desigualdad de género, preferencia sexual y raza, falta de redes de apoyo social, percepción de seguridad y crimen.
4. Estresores relacionados a la salud como la salud mental, la dieta, la falta de ejercicio, obesidad, exposición a gérmenes, virus y agentes patógenos.
5. Estresores económicos como el desempleo, la deuda, seguridad social y el poder adquisitivo de la familia.

La preferencia ambiental es la herramienta propuesta en esta investigación para combatir el estrés urbano. Dentro de los múltiples modelos teóricos de la preferencia ambiental, se ha decidido utilizar el *Modelo Informacional de Preferencia Ambiental* (1982) y la *Teoría de la Restauración de la Atención ART* (1989) por su importancia como fuente bibliográfica de todos los trabajos actuales, por contar con mayor reconocimiento académico y brindar la mayor posibilidad de reinterpretación mediante la práctica artística.

Estos dos modelos complementarios y conceptualizados por Stephen y Rachel Kaplan, tienen un enfoque evolucionista que proponen a la preferencia ambiental como restaurador cognitivo y psicofisiológico debido a una respuesta innata del ser humano mediante la interacción inmediata o inferida con el entorno natural. Un ambiente restaurador es aquel que renueva los recursos atencionales de los individuos debido a que cuenta con características ambientales restaurativas, fomenta la reflexión, restaura los recursos agotados de tipo emocional y funcional, contribuyen a la reducción del stress y a la recuperación de la fatiga mental (Kaplan, 1995; Ulrich et al., 1991). Para la correcta restauración cognitiva, se debe garantizar que la percepción e interacción en las instalaciones biofílicas cumpla con propiedades restaurativas del Modelo de Preferencia Ambiental: *Coherencia, legibilidad, complejidad y misterio*. De la misma manera con las dimensiones de la Restauración de la Atención: *Fascinación, escape o evasión de la rutina (being away), extensión y compatibilidad*.

	COMPRESIÓN	EXPLORACIÓN
SECUENCIA INMEDIATA Plano inmediato de visión	1. COHERENCIA Características del ambiente están relacionadas entre sí generando un todo coherente que puede organizarse fácilmente.	3. COMPLEJIDAD Es la riqueza informativa de la escena. Lo que equilibra el interés que el individuo tiene en adentrarse en el ambiente.
SECUENCIA IMMERSIVA La tercera dimensión del paisaje	2. LEGIBILIDAD Lectura perceptual fácil y correcta del ambiente. La "Coherencia esperada" del paisaje que hace posible en el futuro la ubicación y el recorrido.	4. MISTERIO La promesa de más información al incorporarse en el ambiente. Es la "Complejidad esperada".

Figura 6. Matriz de recopilación de múltiples autores sobre el Modelo Informacional de Preferencia Ambiental.

	COMPRESIÓN	ABSTRACCIÓN
SECUENCIA INMEDIATA Plano inmediato de visión	1. FASCINACIÓN Atención involuntaria. Estímulos que no buscan dominar la atención o perturbar, son percibidos pero no requirieren esfuerzos ni atención directa.	2. ESCAPE Alejamiento psicológico que permite hacer un intercambio de contenido cognitivo distinto al experimentado cotidianamente.
SECUENCIA IMMERSIVA La tercera dimensión del paisaje	4. COMPATIBILIDAD La percepción de que el ambiente se adapta a los propósitos del visitante. El grado en que el ambiente coincide y apoya las metas e inclinaciones personales	3. EXTENSIÓN Genera la percepción de estar "en un mundo aparte", inmersión mental en otro mundo producto de encontrar coherencia y sentido en el ambiente evaluado.

Figura 7. Matriz de recopilación de múltiples autores sobre las dimensiones de la Restauración de la Atención.

3. La Biofilia como lenguaje artístico

Aunque Erich Fromm en 1973 es el primer autor en analizar la relación innata humano-naturaleza. Edward O. Wilson es quien en su obra *Biophilia* (1984) logra generar un reconocimiento mediático y popularizar la *hipótesis de la biofilia*. Término empleado para referirse a la necesidad genética e inconsciente de todos los seres humanos con los paisajes naturales, debido al poder terapéutico en esta transacción recíproca de conducta - entorno. Cualquier urbanita precario encuentra en un viaje a la playa o a la montaña la manera más eficiente de resetear su cerebro y lograr la recuperación de cualquier síntoma del estrés laboral.

La aplicación de la biofilia en el diseño es conocida como diseño biofílico y Stephen R. Kellert es la figura académica más representativa, sus trabajos se remontan a 1997 con la publicación del "rango de valores biofílicos". En 2008 publica "Dimensiones, elementos y atributos del diseño biofílico" junto a Judith H. Heerwagen y Martin L. Mador, en este texto determinan seis categorías de diseño (características ambientales, formas y figuras naturales, procesos y patrones naturales, luz y espacio, relación con base en el lugar y relaciones humano-naturaleza evolucionadas) y los respectivos setenta atributos aplicables en el diseño. En 2015, probablemente producto del éxito de los "14 patrones de diseño biofílico" de Terrapin Bright Green (2014), Kellert junto a Elizabeth F. Calabrese publican "Principios, experiencias y atributos del diseño biofílico" en el que reducen el listado a tres categorías de diseño veinticuatro atributos aplicables.

Experiencia directa con naturaleza	Experiencia indirecta con la naturaleza	Experiencias de lugar y espacio
<ul style="list-style-type: none"> Luz Aire Agua Plantas Animales Clima Paisajes naturales y ecosistemas Fuego 	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes de naturaleza Materiales naturales Colores naturales Simulación de aire y luz natural Formas y figuras naturales Evocación de naturaleza Riqueza de la información Edad, cambio y patina de tiempo Geometrías naturales Biomimética 	<ul style="list-style-type: none"> Perspectiva y refugio Complejidad organizada Integración de las partes en el todo Espacios de transición Movilidad y wayfinding Apego ecológico y cultural al lugar

Figura 8. Patrones de la biofilia. "Principios, experiencias y atributos del diseño biofílico" Kellert y Calabrese, 2015.

Aunque la palabra biofilia es nueva en el entorno castellano y aun no es reconocida por la RAE, el discurso biofílico es un importante boom de marketing a nivel mundial. La sede principal de Amazon en Seattle (USA) o la recién inaugurada tienda de Apple en Macao (China) son nuevas edificaciones que pregonan estar desarrolladas desde un enfoque social para lograr el bienestar mental de los usuarios, la nueva determinante que prima por encima del competido mercado arquitectónico de la sostenibilidad y los edificios de bajo consumo energético. Las piezas instalativas urbanas que actualmente siguen el discurso restaurativo caen en el error de ser soluciones estéticas y elitistas para contrarrestar los efectos en el joven y afectado millennial newyorkino o londinense. “Hudson Yards” (2019) de Thomas Heatherwick acaba de ser inaugurada como un hito paisajístico inmersivo en la Gran Manzana, correspondiendo únicamente a un nuevo impulso en una zona altamente apetecida por proyectos inmobiliarios en el parque lineal High Line. “Paradise now” (2018), fue ubicada en una exclusiva plaza en Londres y creada por el estudio de diseño Bompas & Parr para ostentar el título de primer spa urbano y experiencia multisensorial que ofrecía a su exclusiva clientela / visitantes terapias para la restauración mental.

CONCLUSIONES

El intercambio para suplir necesidades es una realidad histórica del ser humano, sin embargo, las afectaciones en la sociedad contemporánea son relativas a la transformación digital que se inició hace aproximadamente tres décadas. El esquema consumista actual es la versión refinada y digital de un proceso que se inició con la revolución industrial y acarrió las mayores transformaciones en el entorno urbano. Las transformaciones en las dinámicas sociales y la revolución tecnología digital van a una velocidad imposible de asumir por las medidas correctivas de las administraciones públicas y las intervenciones biofílicas pueden presentarse a manera de respuesta a esta necesidad mundial. La globalización digital está creando sujetos que no tienen claras las nociones del adentro y el afuera, carecen de herramientas para su autoconstrucción interior y buscan respuestas en el consumo desmedido de productos (Bauman, 2007).

El reto plástico está en la construcción de una propuesta de tipología instalativa urbana creada desde la correspondencia entre los estímulos biofílicos del entorno físico y la responsabilidad social. El desafío moral está en no caer en la búsqueda de indagaciones formales que nieguen la capacidad de la instalación como catalizador de las nuevas dinámicas simbólicas que se pueden generar en los ciudadanos. Estas propiedades corresponden a juicios inconscientes sobre características estructurantes de los paisajes y se encuentran relacionadas a atributos de forma y composición en estos Staats (2012). Para que el efecto restaurativo genere el *arousal optimo*, Staats propone evitar caer en una estrategia de *conducta exploratoria específica*, donde los individuos se enfrentan con un estímulo nuevo y complejo. Su recomendación es usar una *exploración diversiva* para mantener el nivel de estimulación en un nivel óptimo, para lo cual se debe originar en el usuario las motivaciones básicas de *comprensión* y *exploración* en una secuencia preliminar (plano inmediato de visión) a una secuencia inmersiva (la tercera dimensión del paisaje). El beneficiario tiene contacto visual con el paisaje y/o instalación biofílica, para lo cual debe ser *comprensible*, cumpliendo con las cualidades de *coherente* y *legible*. El éxito en esta primera etapa genera una segunda motivación inferida de *exploración*, en cuyo caso debe cumplir con las propiedades de *complejidad* y *misterio*. Las instalaciones biofílicas deben forjar una relación simbólica entre los usuarios y los entornos intervenidos. Búsquedas plásticas que se alejen del concepto básico que la “conexión con la naturaleza” puede inmediatamente representar en el imaginario colectivo: la incorporación de plantas y componentes orgánicos debido a la asociación directa en la preferencia ambiental. Para cumplir con el objetivo principal planteado, la práctica artística debe lograr el entendimiento y la significación formal de las ocho cualidades restaurativas de una manera contundente en la comunidad específica a intervenir. Si las obras creadas son sobre-diseñadas resultarían en el efecto contrario a la restauración, puesto que si son estructuras que sobre demandan la atención del usuario se convierten en nuevos estresores ambientales.

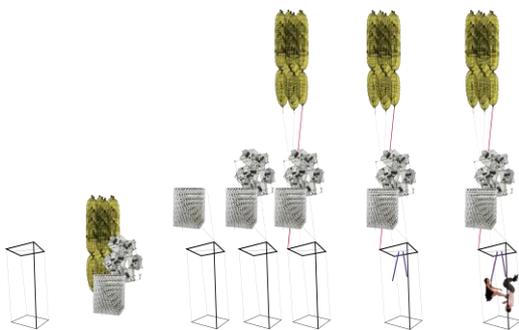


Figura 9. Maqueta virtual de la propuesta de Instalación urbana UKA que permite el ejercicio físico, yoga aéreo y estiramiento en entornos urbanos, (2017).

Estas acciones se deben entender como un nuevo refugio comunitario, un espacio simbólicamente sólido que permita la pausa, la introspección y la recarga cognitiva de la población intervenida. Para lograr estas aspiraciones es fundamental entender el papel de la co-creación y la participación comunitaria y así lograr mejores indicadores de restauración simbólica. Descender del campo abstracto las ocho cualidades restaurativas es únicamente posible con la participación comunitaria, la co-creación es la clave del éxito al permitir

controlar de manera más efectiva las variables en los resultados finales debido a la relatividad entre las cualidades objetivas del estímulo ambiental y los efectos sobre las personas, puesto que el nivel de afectación, percepción y recuperación depende de las actitudes ambientales de cada individuo.

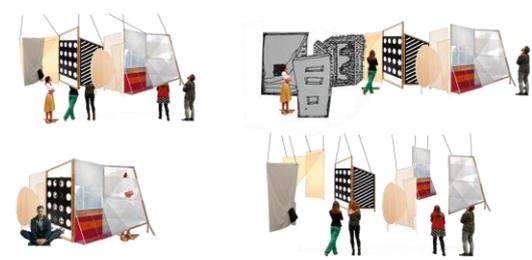


Figura 10. Collage digital de posibles módulos prefabricados que permiten múltiples configuraciones en diferentes instalaciones urbanas, 2018.



Figura 11. Collage digital de la Instalación urbana NET-A que promueve el ejercicio físico y la terapia deportiva asistida, 2018.

FUENTES REFERENCIALES

Agulles, J. (2017). *La destrucción de la ciudad. El mundo urbano en la culminación de los tiempos modernos*. Madrid: Los libros de la catarata.

Bauman, Z. (2000). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

Bauman, Z. (2007). *Vida de consumo*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

Burton, I. (1990). Factors in urban stress. *The Journal of Sociology & Social Welfare*, 17(1), Article 5.

Caporal, L. y Flores L.M. (2015). Adaptación de la escala de percepción de restauración ambiental en parques. *Investigación y practica en psicología del desarrollo*, (1), 245-251.

Desmet, P.M.A. y Pohlmeier, A.E. (2013). *Positive design: An introduction to design for subjective well-being*. *International Journal of design*, 7(3), 5-19.

Duby, G., Aries, P., y Rouge, M. (2001). *La alta edad media occidental / Historia de la vida privada. Del imperio Romano al año mil*. España: Editorial Taurus.

Gehl, J. (2013). *La humanización del espacio urbano: la vida social entre los edificios*. Barcelona: Editorial Reverté.

Han, B. (2013). *La sociedad de la transparencia*. España: Herder.

Irepan M. y Salvador-Ginez, O. (2016). Validación psicométrica de la escala de restauración ambiental percibida en escenarios universitarios. *Revista Latinoamericana de Medicina Conductual*, 6(1), 33-40.

Kaplan, R. y Kaplan, S. (1989). *The experiencia of nature: a psychological perspective*. New York: Cambridge University Press.

- Koene, M. (2018). *Urban stress: Research into the reduction of urban stress through urban design* (Master thesis no publicado). Delft University of Technology, Netherlands.
- Koolhaas, R. (2006). *La ciudad genérica 1997* (1ª ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Martinez-Soto, J., Montero-López, M. y Chiapas, J.M.R. (2016). Efectos Psicoambientales de las áreas verdes en la salud mental. *Revista Interamericana de Psicología / Interamerican Journal of Psychology (IJP)*, 50(2), 204-214.
- Martinez-Soto, J., Montero-López, M. y Cordova-Vazquez, A. (2014). Restauración psicológica y naturaleza urbana: algunas implicaciones para la salud mental. *Salud Mental*, 37(2), 217-224.
- Mejía, A. J. y Lagunes, R. (2015). Restauración psicológica en la escuela: el papel del entorno físico en la naturaleza. *Pampedia*, 11(Julio 2014 – junio 2015), 62-72.
- Press, M, Cooper, R. (2007). *El diseño como experiencia, el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Santalla-Banderali, Z. (2016). Capacidad restauradora percibida de los ambientes y funcionamiento atencional. *Boletín de la escuela de Psicología UCAB*, 51-67
- Sieverts, T. (2003). *Cities without cities. An interpretation of the Zwischenstadt*. Abingdon: Spon Press.
- Staats, H.J. (2012). Perspectivas en la investigación sobre preferencia ambiental: tiempo, categorías y realidad. *Apuntes de Psicología. Número especial: 30 años de apuntes de Psicología*, 30 (1-3), 119-130.
- Valera, S. (2019). *Elementos básicos de psicología ambiental*. Universitat de Barcelona. Consultado el 8 de febrero de 2019 de: www.ub.edu/psicologia_ambiental/psicologia_ambiental
- Van den Berg, A., Harting, T. y Staats, H.J. (2007). Preferences for nature in urbanized societies: Stress, restoration, and the pursuit of Sustainability. *Journal of Social Issues*, 63(1), 79-96.

Gómez Cremades, Ana María.

Profesora, Universidad de Granada, Departamento de Dibujo.

Miembro del grupo de investigación HUM-184, Universidad de Sevilla. Departamento de Escultura.

Síntesis, dibujo y forma de los “teatros personales” de Cezary Bodzianowsky: el gag visual como estrategia del discurso contemporáneo

Synthesis, drawing and form in Cezary Bodzianowsky’s “personal theaters”: the visual gag as a strategy in contemporary discourses

TIPO DE TRABAJO: comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte contemporáneo, artes visuales, gag, performance, cultura objetual.

KEY WORDS

Contemporary art, visual art, gag, performance, object culture.

RESUMEN

Indiscreta y avasallada por las nuevas tecnologías, además de brindar riqueza visual y multiculturalidad, la imagen controvierte y excede el imaginario colectivo. El problema, explica Fontcuberta en *La cámara de Pandora* (2010), es que «de tanto ver, ya no vemos nada: el exceso de visión, conduce a la ceguera por saturación». La desproporción visual puede efectivamente enturbiar la visibilidad y el entorno, pero lo más relevante y significativo es la manera en cómo la gestionamos.

En el convencimiento de que en el contexto actual hace falta más sentido del humor y risas, este artículo nos acerca a la sátira del escenario cotidiano a través del arte. Así, tomando como punto de partida una de las figuras que más representa, dice y desdice del factor humano, el payaso –concretamente el payaso del cine primitivo–, nos proponemos trazar los probables y posibles de lo que parece convertirse en una nueva estrategia discursiva: el *gag* visual.

Entre la payasada y el silencio de sus pantomimas, los *teatros personales* del artista polaco Cezary Bodzianowsky nos inducen a reflexionar lo acostumbrado. Consciente de que el imaginario popular mueve y conmueve, concluye, burla y perturba el circo contextual contemporáneo, la travesura visual de Bodzianowsky nos invita a parar, a detener el tiempo y los sentidos. Mientras el exceso nos excede y abruma, en el análisis de su obra descubrimos la síntesis performativa y descaro de un *personaje universal* que devora el desatino cotidiano.

Ante el desarraigo y cultura objetual contemporánea, Bodzianowsky gestiona la absurdidad del comportamiento social. Hábil estrategia de todas esas relaciones humanas y materiales que la obra burlesca utiliza como moneda de cambio, lo concreto y la pausa más que el exceso y la prisa, nos invitan en su discurso a especular el entorno de manera menos seria, pero más comprometida.

ABSTRACT

Overwhelmed by new technologies, allowing visual richness and multiculturalism, contemporary imaginary exceeds the collective perception and imagination. The problem –explains Fontcuberta in *Pandora’s Camera* (2010)– is that vision saturation causes us to no longer see. Saturation instigates blindness. Even though image disproportion can effectively cloud our visibility and environment, the fundamental lies in the way we manage it.

Convinced that in the current context it is needed more sense of humor and laughter, this article brings us closer to the everyday farce through art. Thus, taking as a starting point one of the figures that better represents, explains and contradicts the human factor, i.e. the clown, specifically the primitive slapstick clown, we propose to trace the probabilities and possibilities of what seems to become a new discursive strategy: the visual gag.

Beyond the buffoonery and the silence of his pantomimes, the "personal theaters" of the Polish artist Cezary Bodzianowsky reflect on the ordinary. Aware that the popular imaginary moves, teases and disturbs the contemporary contextual circus, Bodzianowsky visual interferences instigate to stop, to freeze time, space and all senses. While the excess exceeds and overwhelms us, in the analysis of his artwork we discover the synthesis and audacious performativity of a universal character that devours the daily folly.

Aware of the uprooting and contemporary object culture, Bodzianowsky manages the absurdity of social behavior. He turns to be a skillful strategist of the human and material relationships that humor exchanges. So that, by choosing the specific and the pause rather than the excess and the haste, his artwork seduces and speculates the context in a more enthusiastic way.

INTRODUCCIÓN: PERSONAJES, METODOLOGÍA Y CONTEXTO

En su artículo *Il cinema nasce dal circo*, Verdone equipara la entrada clownesca del número de circo con la comedia cinematográfica primitiva, determinando en ambos casos los siguientes denominadores comunes: brevedad, un protagonista clown-acróbata, el ingrediente *slap-stick* (los golpes y caídas), y el *gag* (Arpa, Chiti, Pantieri, Popeschich, Verdone, & Zocaro, 1992, pp. 89-102). Estos mismos ingredientes conforman, complementan y contradicen con frecuencia el imaginario del artista contemporáneo burlesco y el desconcierto contextual.

Es el motivo por el que esta comunicación indaga en la estrategia clownesca para confrontar el entorno. ¿El contexto? El cine primitivo y el discurso contemporáneo. ¿Los protagonistas? El payaso silente del pasado y el artista visual de nuestro tiempo. ¿El método? El análisis documental. ¿El modelo? La trayectoria y obra del artista polaco Cezary Bodzianowski. ¿Los contenidos? Fiel a su desarrollo en el tiempo y la historia, este escrito se centra primero en el payaso, lo clownesco y el *gag* visual como fórmula; y luego revisita las propuestas de un artista que se burla de sí mismo y el otro para reflexionar el entorno.

DESARROLLO

Conquistada por las nuevas tecnologías, además de enriquecer lo visual y la multiculturalidad, la imagen controvierte y excede el imaginario colectivo. El problema, explica Fontcuberta (2010), es que «de tanto ver, ya no vemos nada: el exceso de visión, conduce a la ceguera por saturación». La desproporción visual puede enturbiar el entorno, pero también puede incitarnos a repensarlo de manera menos prejuiciosa y más flexible. El artista contemporáneo lo tiene claro. La táctica es dejar de tomarse todo tan en serio. Y el payaso le da la clave.

1. El payaso primitivo y el pie de entrada *clownesco*

Partiendo de la ecuación de equivalencia que proponía el escritor y pintor italiano Ardegno Soffici, «clown = artista puro», Aldo Palazzeschi escribe en 1913 que el payaso, «representa mejor que ninguna otra figura al artista desinteresado; la idea del divertimento por el divertimento» (cit. por Vittori, 1990, p. 41). Leydi y Bragaglia por su parte, argumentan que «el payaso ha aprendido a hacer la caricatura de la vida en bocetos breves, pero se supera y sublima cuando hace la caricatura de sí mismo» (1959, p. 199). Esa figura desinteresada del payaso y sus caricaturas de la vida... motivan este primer apartado.

Centrándose en el *gag*, Noël Carroll (1991) nos describe «el debacle cómico» como accidentes expandidos, reinados libres y sadismos compartidos. A finales del XIX y principios XX, surge un medio particularmente afín a dichos debacles y accidentes monumentales que giran en torno a la pantomima del gesto, la negación de la palabra y la imagen monocroma en blanco y negro. La gramática del lenguaje cinematográfico aún ni existía, todo era juego y experimentación. Entre patadas, carreras imposibles y caídas libres, el payaso y la performance clownesca –los Keystone Kops del cine de Mack Sennett¹ lo demuestran–, renegocian la tecnología con el factor humano.

¹ Mack Sennett (1860-1980). Pionero y sistematizador del medio en los orígenes y desarrollo de la industria cinematográfica *hollywoodiense*. El primer cineasta y productor en defender la comedia cinematográfica como género propio. Los Keystone kops hacen referencia a esos policías incompetentes y destartados que siempre van a las carreras, y que jamás consiguen resolver sus urgencias. Y si lo hacen, es solo por pura coincidencia.

Paraíso de lo concreto, la crueldad y la desmesura de la experiencia física, el circo proporciona a la comedia cinemática un personaje que deviene coautor de la exageración, de la incoherencia, de la (in)exactitud de la intención y el movimiento. Entre acróbatas, músicos y payasadas, lo inevitable es el pie de entrada del cómico. A tal efecto, Piercarlo sistematiza (1) el pie de entrada *repentino* (o relámpago) donde se impone la inmediatez y la sorpresa del gesto; (2) el *extendido*, en el que tiene cabida un monólogo, un trabalenguas o todo tipo de juegos de palabras y pantomimas; (3) los *planos superpuestos* o compuestos cuya fórmula, comportándose como un legítimo collage en movimiento, se explica en varias secuencias; y (4) el *doble*, donde una especie de campo-contra-campo de agudas réplicas se ejercitan por lo general en pareja (1979, pp. 19-20). El pie de entrada es lo que motiva el resto, lo que sugiere la acción, la relación entre objetos, intenciones y personajes. En la similitud de escenarios pretéritos y contemporáneos, el artista contemporáneo recurre con frecuencia a tácticas similares para confrontar el contexto.

2. El gag visual: síntesis, acción y destreza

Aislado, el gag es un mecanismo indefinible que sirve para hacer reír [...] Nadie ha podido rescatar con palabras la parte sensible del gag, visual o verbal, que es lo que lo vuelve eficaz. Cuando se procura edificar una definición [...] se obtienen resultados tan complicados que la esencia del gag, muy simple, deja de existir (Martín Peña, 1991, p. 18).

Ya sea como «incidente brutal», o como esa «elipse visual» que plantea Piercarlo citando a Roger Regente (1979, p. 12), la comedia slapstick² en palabras de François Mars, la concreta el impulso propio de sus gags. Lo que se reduce a la fórmula «Film = Gag» (Mars, 1964, p. 21). Y, si como asegura Alan Dale, «la esencia del gag slapstick es un asalto físico “a” o el colapso “de” la dignidad del héroe» (2000, p. 3), la consecución de asaltos físicos y colapsos —no solo *a* y *de* la dignidad—, sino *a* y *de* la perversion de los sentidos y la lógica, serán los que fundamenten la imagen silente y el despropósito del imaginario burlesco contemporáneo.

El número cómico puede subsistir sin los giros del argumento, o la solidez del personaje, pero no puede hacerlo sin la desproporción y la absurdidad del gag. Haciendo uso de la técnica y el trucaje, la evolución y revolución de la lógica tradicional y el (des)propósito del factor humano, convierte el gag en el prototipo predilecto, no solo del lenguaje primitivo slapstick sino también del discurso contemporáneo. El gag, asegura Mars, parte ante todo de una necesidad intelectual, algo así «como la admiración que se experimenta al ver una obra de arte que se aprecia juiciosamente, pero que no se sabría crear» (1964, p. 82). La rendición absoluta ante la adversidad y el equívoco, la no-lógica o la lógica puesta del revés, y esa obligatoriedad experimental amparan el ingenio del gag visual como estrategia.

Testigo y cómplice de una situación que arroja angustia y desconsuelo, alivio y risa al mismo tiempo, el gag se convierte en un arma de doble filo. Entre objetos, eventos y muchos ojos que lo miran, el cómico gestiona sus gags de mil maneras. Para sistematizar el uso de la forma (objeto) y la performance (eventualidad) cómica, tomamos como referencia la categorización que establece Noël Carroll (1991, pp. 28-38) en torno al gag y su confrontación con el evento, el objeto, el personaje y el espectador. Seis son sus posibles maniobras:

1. *Interferencia mutua*. Se produce entre dos (o más) series de eventos o escenarios. En ella, el personaje confunde lo que cree que está pasando con lo que ocurre en realidad, y el público es testigo de su error y confusión.
2. *Metáfora mímica*. Pantomima que atiende aspectos más objetuales que situacionales en sus alegorías.
3. *Imagen cambiante*. Conflicto de imágenes que se muestra de manera secuencial. Es decir, se ordena como la narrativa de un chiste y no suele recurrir a la metáfora mímica. Es, en definitiva, más eventual que objetual.
4. *Movimiento cambiante*. Una especie de chiste visual envuelto en un juego secuencial de interpretaciones y reinterpretaciones múltiples que se prestan a la confusión y lo inestable.
5. *Objeto análogo*. Más en la línea de la metáfora mímica pero sin pantomima, lo que hace es negociar y mostrar de forma simultánea el objeto real y su metáfora.
6. *Solución*. Se comporta como un juego alternativo de interpretaciones secuenciales. Pero esta vez, en lugar de ser el personaje el que tiene una visión parcial de lo que está ocurriendo (como ocurre en la *interferencia*), es el público el que ignora, total o parcialmente, la eventualidad.

En cualquiera de los casos, la reversión del concepto y la lógica tradicional, la síntesis, acciones y destrezas del gag como discurso se concluye a sí mismo como un momento sorpresivo y contrario de la escena, que se desarrolla acorde a la siguiente fórmula:

² En referencia a la primitiva comedia muda perteneciente a una época donde el cine, fundamentalmente, es espectáculo visual y movimiento.

[G.A.G] = [gesto + acción + genocidio de toda lógica]

En la excentricidad de su clímax final, y la tensión que mantiene intentando conquistar la carrera justo en la última vuelta, Donald Crafton describe el *gag* como «los baches, desvíos y ruedas pinchadas que la efervescente lata de la narración, encuentra en su camino hacia el final de la película» (Bowser, 1988, p. 54). En la precipitación de su descenso, entre curva y curva, bache y bache, ruedas pinchadas y parches, el discurso contemporáneo se reinventa. En palabras de Kràl, «la exactitud misma del *gag*, tanto de su idea como de su ejecución, estaba ahí sólo para sugestionar en el mundo una tormenta de libertad» (2007, p. 300). En su exceso cómplice, contrario y caprichoso, esa tormenta de libertad es la que posiciona el *gag* como táctica incondicional de lo contemporáneo. La obra y discurso de Cezary Bodzianowski lo demuestran.

3. Cezary Bodzianowski: el desatino cotidiano vs. el teatro personal de los eventos

Considerando sus performances “un teatro personal de los eventos”, el trabajo de Bodzianowski tiene mucho en común con la tradición dadaísta y, aunque privado de su desafío moral y tendencia al escándalo, evoca el carácter del grupo Łódź Kaliska³. Contrario a este, él está interesado en los comportamientos y actitudes sociales —tales como tolerancia, apertura, espontaneidad—, las cuales explora a través de sus acciones (Gorzdek, 2015).

Fiel al idiotismo contemporáneo y su falta de instrucción, la fascinación que representa el payaso y acróbata, en palabras de Vittori, «deriva de su capacidad para intuir un espacio sin reglas, quizá excéntrico, desordenado, pero capaz de restaurar al mundo la autenticidad perdida en unos valores rígidamente codificados», de esta forma, su estupidez se convierte en algo «providencial ya que desenmascara lo falso, lo inauténtico» (1990, p. 27). En este mismo sentido, desenmascarando la absurdidad del entorno y transformando la banalidad en algo extraordinario, el disparatador slapstick contemporáneo se convierte en acróbata y malabarista del desatino cotidiano. Renegociando sus acciones y esperas con la escultura, la performance, la fotografía y el video, la integridad del gesto de Cezary Bodzianowski escenifica la sublevación de la incoherencia objetual y performativa del imaginario colectivo.



Figura 1. Cezary Bodzianowski. *Onto*, 2009

³ El grupo artístico neovanguardista Łódź Kaliska conformado por Marek Janiak, Andrzej Kwietniewski, Adam Rzepecki, Andrzej Świetlik y Andrzej Wielogórski, se creó en 1979 y desde sus orígenes su práctica estuvo ligada a la provocación y al escándalo (premeditado). Críticos de la religión y el patriotismo, su humorismo analiza la historia de la cultura como «almacén de formas», donde desaparece, se diluye u olvida la división entre lo sagrado y profano (véase Propaganda, s.f.)

En su libro *Gag: guida alla comicità slapstick*, Angelo Moscardiello categoriza las tipologías del gag como *realista*, *surrealista* y *parodista*. Luego, estipula sus formas, veinticinco en total (véase Moscardiello, 2009, pp. 39-88). Entre ellas, incluye las más recurridas en la mundología de Bodzianowski. Es decir, la figura en el paisaje, la repetición, la inversión, el equívoco, la interferencia o la incongruencia. El intercambio o la rebelión del objeto, son igualmente tácticas infalibles en su imaginario. La fórmula escénica del gag se evidencia en cada una de sus propuestas. ¿Y cual es la estrategia? Tres tempos la determinan. Esto es, «la preparación, la espera, y la ruptura cómica» (Celati cit. por Cremonini, 1977, p. 20).

Mientras se acomoda y espera, el artista polaco se muestra impasible, invisible, negado. «Su apariencia resulta positivamente impenetrable. Ningún tribunal en el mundo podría impugnar la motivación que empuja las acciones de este hombre. No hay manera de determinar qué es lo que le conmueve» (Verwoert, 2007). Sin mediar la más mínima palabra, la boca siempre cerrada, y la mirada imprecisa y atenta, «el único rastro de burla que se podría discernir en sus representaciones es el bigotito que, como si fuese parte de sí mismo, Bodzianowski ha llevado desde sus primeras performances» (p. 241). Su extralimitación, es la del gesto pausado en medio del exceso habituado. Sin gesticular una sola mueca, nunca particularmente feliz ni triste, ni enojado, ni tampoco necesariamente lo contrario, se convierte en una especie de mimo del *no* gesto. Sus escenarios, objetos y personajes se preparan, esperan y rompen el desatino cotidiano.

Como para todo buen payaso, la mascarada contemporánea se torna motivo de risa y teatro del absurdo. Así, coparticipe y desafiante de la desmesura, su obra reinventa el imaginario contextual. Su «solidaridad existencial» nos permite percibir, en palabras de Verwoert, que «Bodzianowski el artista es también Bodzianowski el ciudadano universal» (2007, p. 242). Se trata de un «personaje *cualsea*» (Agamben, 1996). Improvisando el absurdismo cotidiano y la comunidad que lo acecha, Bodzianowski deviene «impropiedad»⁴ clownesca, síntesis, y dibujo escénico. Gráficas que, como el gag visual, saturan los sentidos con sus interferencias, metáforas, imágenes cambiantes y analogías.

En la contemplativa actitud de un individuo solitario que desafía el vértigo que provoca el levantarse por la mañana un día cualquiera, en *Serenade* (2006), sentado al borde de un precipicio, Bodzianowski siente –de sentir, y también quizá de arrepentirse– que la cima del mundo le pertenece tanto como se le escapa de las manos. Sitiado en el extremo de una azotea, al igual que Van der Werve estático y meditativo en el Polo Norte, William Pope.L gateando las calles de Nueva York, Burden disparando aviones en las playas de California o Bas Jan Ader subido al tejado de una casa, el personaje clownesco y *cualsea* que representa Bodzianowski se prepara y anula en el ruido y desacierto del entorno.



Figura 2. Cezary Bodzianowski. *Convex Meniscus*, 2008



Figura 3. *Tea Bag*, 2011

En cada uno de sus teatros personales y eventos, Bodzianowski transforma la obra de arte y la experiencia artística en un espacio de ilógica y contrariedad. En su grotesco imaginario los gestos atentos y miradas furtivas del Prometeo del despropósito y la burla, avasallan vallas publicitarias urbanas [fig. 1], o tocan música callejera [fig. 2]. Ya sea como bolsita de té gigante [fig. 3] o llevando un

⁴ En referencia a *La Comunidad que Viene* (1996) del filósofo italiano Giorgio Agamben, cuyos personajes se sumergen en un mundo postmetafísico y el ser deviene «impropiedad» y «vida sin forma».

carrito de la compra de paseo (*Passer*, 2002), Bodzianowski nos sumerge en el despropósito del día a día. Sus preparaciones, esperas y rupturas invalidan el exceso y se detienen en el detalle y lo concreto.

En términos objetuales, su imaginario es igualmente contrario y absurdo. Su atrezo se satura de cosas y re-cosas, superposiciones (in)coherentes y tácticas cómplices de lo performativo. ¿Y cual es el resultado? El modelado de un dibujo que transforma, desdice y descontextualiza lo objetual. Así, el manillar de una puerta se transforma en pistola (*Boa-gun*, 2008), la comodidad de un sillón en la tecnología de un monitor invertido (*Segnatura*, 2008), y las patas de una silla bocabajo en una tarta de cumpleaños (*Birthday*, 2009). Entre los originales y copias de sus formas y performances burlescas, tan pronto vemos homenajes al biclo de Duchamp, como a la absurdidad de los Incoherentes e Hidrópatas⁵, o la máscara del actor *minstrel* de la comedia primitiva. Así, su imaginaria muestra una rueda de bicicleta solitaria atada a la barandilla de unas escaleras (*Giro d'Italia*, 2007) y, evocando el famoso lienzo de Paul Bilhaud⁶, entre sus teatros personales descubrimos a Bodzianowski desnudo teñido de negro, en una cama negra, escuchando música negra en una radio negra sobre un fondo negro (*Black Man Listening to Black Music on a Black Background*, 1996). Como en la mundología de Los Incoherentes, la síntesis y destreza de Bodzianowski favorece «la abolición de la lógica, el sentido común, y el advenimiento de lo irrisorio» (Charpin, 1990, p. 86).

Fiel a esa brevedad, al personaje clown-acróbata y al ingrediente *slap-stick* que nos exponía el personaje circense y la comedia cinematográfica primitiva, sus disparates pueden ocurrir en la intimidad de un cuarto de baño (*Rainbow Bathroom Lodz*, 1995), o desafiar la enormidad de la escultura a lo Claes Oldenburg paseándose por la calle con un cucurucho de helado estampado en la frente (*Numbers and dates*, 2007). Sus acrobacias clownescas se esconden de cabeza en el hueco de unas escaleras (*Tao* perteneciente a *Julietta Project*, 2007), pilotan un avión en medio de la galería (*The planned Landing*, 2006), o juegan a los aros con pivotes del paisaje urbano (*Serso*, 2008). Y entre sus máscaras, descubrimos largas melenas encrespadas (*Afro*, 1999; *Frizo*, 2012), collarines isabelinos para mascotas y trajes de marinero (*4 x Paris*, 2004), o neumáticos y figuras a lo *Michelin* (*Credimi*, 2010). Sus teatros personales de los eventos, son espacios dramáticos risibles, estructuras inestables, monumentos a los monumentos caídos del habituado [fig. 4].

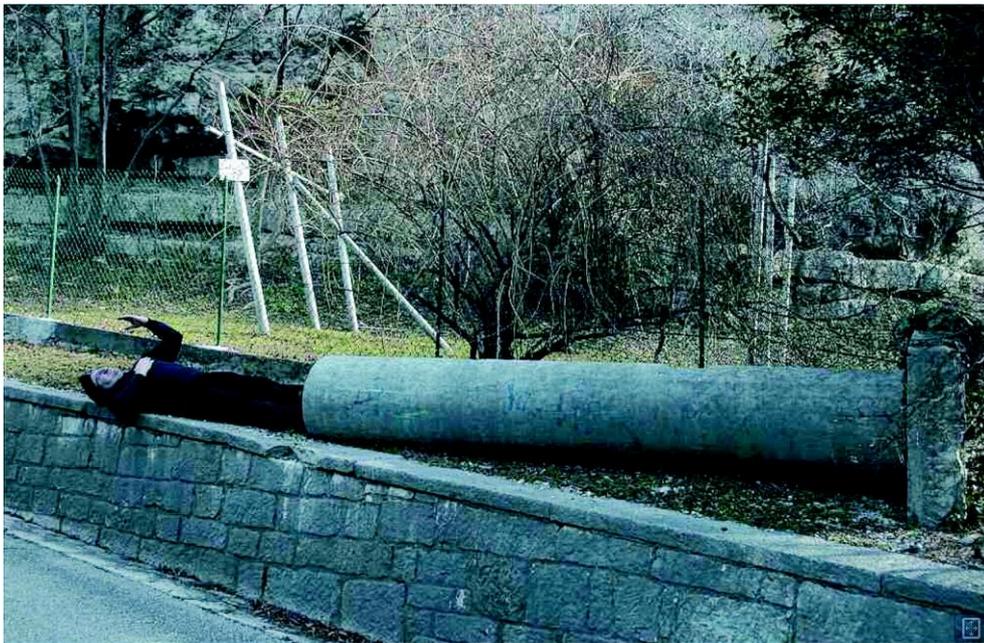


Figura 4. Cezary Bodzianowski. *Auto-da-fé*, 2007

⁵ Considerados el eslabón perdido del arte contemporáneo, Los Incoherents surgen en el París de finales del siglo XIX y principios del XX para confrontar el formalismo academicista de la época. Pertenecientes al ámbito de la literatura, la poesía, la ilustración, el arte; la incoherencia, explica Charpin, sería para el arte serio lo que el cancan francés para el ballet clásico. Es decir, «una especie de pariente lejano, con expresión propia y ambiciones desorbitadas» (1990, p.63).

⁶ En referencia a *Combat des nègres dans une cave, pendant la nuit* (1882). Lienzo monocromo en negromisma línea que sugiere los monocromos *allaisianos*. Se trata, en palabras de Charpin, de, increíbles «profecías de arte moderno» (Charpin, 1990, p. 75). Estos lienzos se convierten en «reflexiones irónicas» del impresionismo, la innovación y lo burlesco en el Montmartre de finales del siglo XIX y principios del XX.

Con alma de payaso y comprometido con los escenarios del desatino y personaje cotidiano, la preparación, espera y ruptura del gag es definitivamente la fórmula. En el fondo del gag sennettiano, escribe Arnheim en 1936, hay tal vez «un elemento fundamental de vida que puede estar vinculado a oscuras sensaciones ancestrales, derivados de un duro y lejísimo pasado de salvaje lucha por la existencia», y cuyos personajes se ven enfrentados, como el hombre primitivo, a sus semejantes, al entorno, «a los poderes adversos del destino» (cit. por Paoletta, 1967, p. 185). De la misma manera, Bodzianowski, su destreza clownesca y poderes adversos transforman el olimpo de la trivialidad en algo absurdamente extraordinario.

CONCLUSIONES

De naturaleza improductiva y contraria, la capacidad del gag para transformar los significados y expectativas de lo que está ocurriendo, lo convierten en un prototipo de exceso y síntesis perfecto. Sus constantes son la paradoja y la sorpresa, los dobles sentidos, la farsa y el enredo. El gag como estrategia discursiva nos sumerge en la riqueza de la mente del principiante. Una mente vacía de contenidos, expectativas y lógicas. Una mente que, en palabras de Roshi, está «dispuesta a aceptar, dudar, abrirse a todas las posibilidades» (Cit. por Zukav, 2009, p. 118). Con sus gags y payasadas, el discurso contemporáneo nos invita a repensar la vorágine cotidiana, a meditar la pantomima social, a recuperar los sentidos, a desconfiar de la lógica, a dialogar desde la risa y el despropósito. A distinguir, de verdad, lo que miramos. A cuestionar lo que vemos y no vemos. A reírnos más y pensar menos, sin dejar por eso de comprometernos con la travesura contextual. Más bien todo lo contrario.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Fig. 1 Cezary Bodzianowski. *Onto*, 2009. Performance, Łódź urban space. Photo: Monika Chojnicka. Courtesy Foksal Gallery Foundation, Warsaw, Galleria Zero, Milan and artist. Catalog "This Place is Called the Hole" (2012). Edited by Herausgegeben von Jaroslaw Suchan pp.174-175.

Fig. 2 Cezary Bodzianowski. *Convex Meniscus*, 2008. Łódź urban space. Catalog "This Place is Called the Hole" (2012). Edited by Herausgegeben von Jaroslaw Suchan p.134.

Fig. 3 Cezary Bodzianowski. *Tea Bag*, 2011. Bristol private apartment and urban space. Catalog "This Place is Called the Hole" (2012). Edited by Herausgegeben von Jaroslaw Suchan p.201.

Fig. 4 Cezary Bodzianowski. *Auto-da-fé*, 2007. Trento. Ruins in the suburbs. Catalog "This Place is Called the Hole" (2012). Edited by Herausgegeben von Jaroslaw Suchan pp.96-97.

FUENTES REFERENCIALES

Agamben, G. (1996). *La comunidad que viene* (1ª Edición, 1990). Valencia, España: Pre-Textos.

Arpa, A., Chiti, R., Pantieri, J., Popeschich, P., Verdone, M., y Zocaro, E. (1992). *Cinema & Circo in Italia*. Roma, Italia: Edizioni del C.E.C.S

Bowser, E. (1988). Subverting the Conventions: Slapstick as Genre. En E. Bowser (Ed.), *The Slapstick Symposium. The Museum of Modern Art New York 41st FIAF Congress* (pp. 13-17). Nueva York: Federation Internationale Des Archives du Film.

Carroll, N. (1991). Notes of the Sight Gag. En A. S. Horton (Ed.), *Comedy / Cinema / Theory* (págs. 25-42). Berkely/Los Angeles, California, Estados Unidos: University of California Press.

Charpin, C. (1990). *Les Arts Incohérents (1882-1893)*. París, Francia: Syros Alternatives.

Cremonini, G. (1977). *Il comico e l'altro. Il comico nel cinema americano*. Bologna, Italia: Cappelli Editore.

Dale, A. (2000). *Comedy is a man in trouble*. Minneapolis, MN, Estados Unidos: University of Minnesota press.

Goźddek, E. (13 de Noviembre de 2015). *Life and work: Cezary Bodzianowski*. Recuperado el 29 de Diciembre de 2015, de Culture Pl: <http://culture.pl/en/artist/cezary-bodzianowski>

- Kràl, P. (2007). *Le Burlesque ou la morale de la tarte à la crème*. París, Francia: Éditions Ramsay.
- Leydi, R., & Bragaglia, A. G. (1959). *La Piazza: spettacoli popolari italiani*. Milán, Italia: Milano collana del “Gallo Grande”.
- Mars, F. (1964). *Le Gag*. París, Francia: Éditions du Cerf.
- Martín Peña, F. (1991). *Gag: La comedia en el cine, 1895-1930* (Vol. 1991). Madrid, España: Catriel.
- Moscariello, A. (2009). *Gag. Guida alla comicità slapstick*. Roma, Italia: Dino Audino Editore.
- Paoletta, R. (1967). *Historia del cine mudo*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Propaganda. (s.f.). *Lodz Kaliska / Biography / Works*. Recuperado el 26 de Enero de 2016, de Galeria Propaganda: <http://galeriapropaganda.com/artists/lodz-kaliska/>
- Piercarlo, F. (1979). *Guida al cinema comico*. Milán, Italia: Editrice Gammalibri Milano.
- Verwoert, J. (2007). O Lucky Man! *Frieze* (110), 238-243.
- Vittori, M. V. (1990). *Il clown futurista. Storie di circo, avanguardia e café-chantant*. Roma, Italia: Bulzoni Editore

González Agudo, Iluminada.

Investigadora, Universidad de Granada, Departamento de Artes y Educación.

Arte y simulacro. La Fotonovela como recurso para entender las dinámicas sociales contemporáneas en torno a la postfotografía

Art and Simulation. Photonovel as a resource to understand contemporary social dynamics around postphotography

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE.

Educación Artística, Postfotografía, A/r/tografía, Etnografía Visual, Fotonovela.

KEY WORDS

Art Education, Postphotography, A/R/Tography, Visual ethnography, Photonovel.

RESUMEN

Los conceptos de realidad y ficción en torno al tratamiento de la identidad, en la dicotomía de lo público y lo privado, ofrecen una línea de estudio para entender y reinterpretar cualquier imagen del archivo desde las artes, asumiendo y entendiendo la necesidad de un concepto reciente: la "postfotografía". Pero este concepto, lejos de las disociaciones de las investigaciones en las artes visuales y las de la cultura visual ofrece algunas cuestiones ambiguas cuando tratamos la imagen generada en las redes. Los medios de comunicación social, la proliferación y dominio de las redes sociales y la universalización de los dispositivos móviles de alta capacidad en la gestión de comunicación y utilización y transformación de las imágenes nos obligan a tomar en consideración el nuevo escenario y a plantear un debate sobre la realidad en la que vivimos, y la posible tergiversación de los modelos de vida, el autoconocimiento y el tratamiento de la identidad.

Este estudio plantea y desarrolla una práctica educativa, basada en una experiencia de autoconocimiento a partir de las imágenes de archivo del entorno familiar. La fotonovela permite adoptar una posición crítica, creativa y constructiva para entender los nuevos modelos de representatividad social a través de las redes y de los media. Hoy nos remitimos constantemente a la necesidad de 'ser un otro mejorado', transmutado por las modas, y dominado por lo que se ha venido en denominar 'la cultura influencer' para construir formas de representatividad que reformulan nuevas formas de ser en lo social. Si lo real puede ser considerado una ilusión y su recreación una constatación del individuo en el mundo, debemos de empezar a considerar este hecho y sus procesos, y plantear un tratamiento en los contextos educativos y estrategias críticas basadas en la imagen mediática que permitan su comprensión y desactivación.

ABSTRACT

The concepts of reality and fiction around the treatment of identity, in the dichotomy of the public and the private, offer a line of study to understand and reinterpret any image of the archive from the arts, assuming and understanding the need for a Recent concept: "Postphotography". But this concept, far from the dissociations of research in visual arts and those of visual culture, offers some ambiguous questions when we treat the image generated in the networks. The social media, the proliferation and dominance of social networks and the universalization of high-capacity mobile devices in the management of communication and use and transformation of images oblige us to take into consideration the New scenario and to raise a debate on the reality in which we live, and the possible misrepresentation of the models of life, the self-knowledge and the treatment of the identity.



Figura 1. Fotonovela. Fragmento. González Agudo, I. 2019a. "Y nos tocó la lotería! Fotobiografía en una novela completa"

This study raises and develops an educational practice, based on an experience of self-knowledge from the archival images of the family environment. The Photonovel allows to adopt a critical, creative and constructive position to understand the new models of social representativeness through the networks and the media. Today we constantly refer to the need to 'be an improved one', transmuted by fashion, and dominated by what has been called 'the influencer culture' to build forms of representativeness that reformulate new ways of being social. If the real thing can be considered an illusion and its recreation a finding of the individual in the world, we must begin to consider this fact and its processes, and to propose a treatment in the educational contexts and critical strategies based on the media image That allow their understanding and deactivation.

INTRODUCCIÓN

El motivo general por el que empecé a indagar en lo referido a la fotografía, fue por pura preocupación personal. Durante la carrera en Bellas Artes, despertó en mí una curiosidad creativa que implicaba a lo social como punto de partida. En concreto, los preliminares en la autoetnografía fueron observar mi reacción ante otros seres humanos en convivencia con otros seres humanos, y fue cuando descubrí el atractivo de mirar al otro, y del morbo que supone ejercer de público en lo privado. Así pues, continuando con estas reflexiones en el Trabajo Fin de Grado con autofotografías, captadas durante el curso (entre 2013 y 2017), y se notó la influencia de la lectura de autores como Byung-Chul Han (2014), Jacques Lacan (1949) y Erving Goffman (1990), ya que sus textos exploran lo referente al ser humano en sociedad.

En suma, en esta comunicación se desarrolla una exploración del "yo", en un "yo social", a través de un ejercicio pedagógico para cuestionar la realidad. Pero, a diferencia de cómo han tratado este tema autores como Tomoko Sawada o Joan Fontcuberta, entre muchos otros, esta investigación pretende invitar al espectador a recorrer el mismo camino de construcción de identidades. Como planteaba Eduardo D'Acosta en las VII Jornadas de Prácticas Artísticas en la Universidad de Málaga (2018), fotografiar hoy es contar una anécdota, y los soportes son destruidos, contruidos y gastados para crear imágenes completamente nuevas, guiando el futuro de la fotografía hacia la «manipulación, experimentación, metalenguaje, hibridación, collage, instalación, escultura, reflexión y representación, y trampantojo».

Hay que dejar claro que en esta investigación se busca llegar a una comprensión del "yo" en sociedad a través de la fotografía. Para ello, se analizan los procesos cualitativamente, para llegar a una conclusión visual, que, en este caso, termina siendo una construcción narrativa en torno a la identidad. Por tanto, se proponen como objetivos, en primer lugar, la indagación en torno a los modelos de vida actuales, el autoconocimiento y el tratamiento de la identidad visual, así como asentar un ideario iconográfico crítico a través de imágenes propias y de archivo, para poner en cuestión la idea de representatividad. En segundo lugar, analizar la dicotomía entre lo público y lo privado, la realidad y su ficción, como una cuestión educativa. Y por último, reinterpretar el archivo familiar a través de una mirada postfotográfica, utilizando la fotonovela como recurso en la creación narrativa, y además, como prueba empírica del planteamiento.

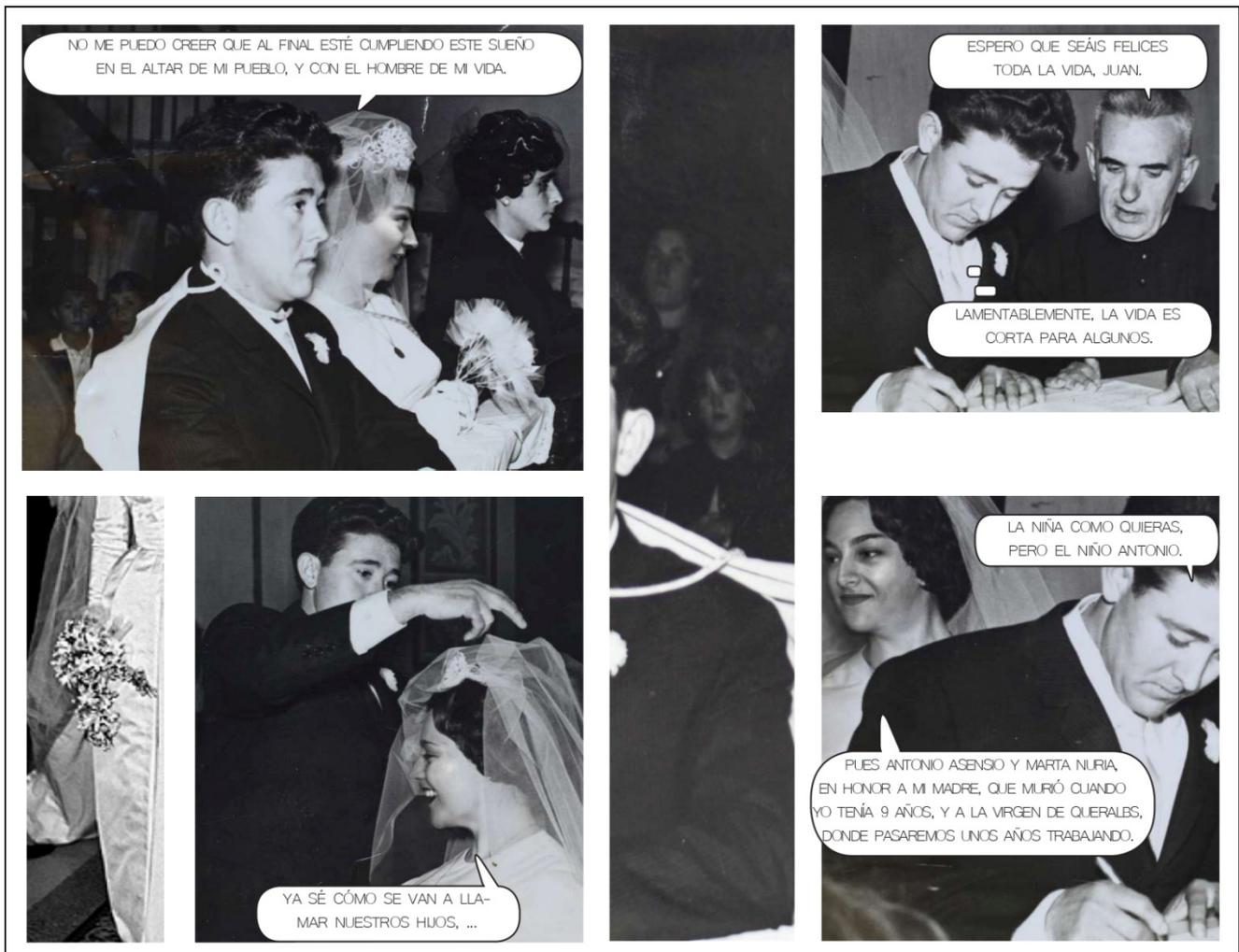


Figura 2. Fotonovela. Fragmento. González Agudo, I. 2019a. "Y nos tocó la lotería! Fotobiografía en una novela completa"

El problema de la necesidad del ser humano de querer trascender, de crear memoria, y/o sin embargo, manipularla, reside, en efecto, en no poder llegar a una verdad absoluta, sino a una apariencia generada por la interpretación y divulgación que de ella se haga, siendo esto un claro ejemplo de la fotografía en las redes, y de cómo ha podido surgir a partir de aquí el Fake. Debido a estas cuestiones, este proyecto intenta resolver que el acceso a la imagen fotográfica es universal, fundamentalmente gracias a los nuevos medios e instrumentos que permiten realizar instantáneas digitales y que ello a modificado y revolucionado el concepto de fotografía, suponiendo un nuevo modelo de representación de la propia identidad, pero que sigue siendo algo ajeno a los contextos educativos a pesar de que dichos modelos se han introducido plenamente en la vida y contexto escolar.

Se requiere, por tanto, de nuevos instrumentos didácticos que hagan uso de los nuevos valores de la fotografía actual, favoreciendo con ello una educación actualizada y crítica, y la alfabetización visual de los contextos educativos.

La investigación artística de Noemí Genaro (2017) hace hincapié en el sentido emocional que transmiten las fotografías en la narrativa visual, pues trabaja con la Fotobiografía (FB). Este método fotográfico, desarrollado por la profesora y psicóloga Fina Sanz, trata de escoger fotografías del álbum familiar, y mediante la observación, construir tu propia identidad, pues mediante esa previa elección estás conociéndote, y estás comprendiendo tus sentimientos y relaciones para con esas personas. Esta herramienta, según Sanz, sirve para la terapia de reencuentro, como una forma de autoconocimiento, pero más tarde también dijo que servía como metodología didáctica:

(...) el método de la FB está basado en el estudio de fotos del individuo y de la narración de su historia de vida. es un método cualitativo y pone el acento en la subjetividad (cómo la persona percibe su historia a través de las experiencias vividas), en el lenguaje del cuerpo, en la incorporación de valores, roles y creencias, y cómo se genera ese proceso en el individuo, cómo se plasma en su vida, cómo se coloca en el mundo construyendo sus guiones de vida, cómo se sitúa en la fantasía de lo que es un vínculo afectivo, etc. (Sanz, 2008:22)



Figura 3. Fotonovela. Fragmento. González Agudo, I. 2019a. “Y nos tocó la lotería! Fotobiografía en una novela completa”

Este es un ejemplo cercano de cómo la psicología, entre otros estudios, se adapta a la evolución de la sociedad, y aplica nuevos métodos, como en este caso, basados en imágenes. También en la educación se ha aplicado esta herramienta, según explican Roxanna Pastor y María Isabel Martínez (2011), en el proyecto “Educar, educándonos para la salud, la convivencia y el buen trato”, y ambas comentan su experiencia en el taller que impartieron en México, su relación con Fina Sanz, y cómo aplican este método, citando algunas reacciones de los participantes.

Una vez tenido en cuenta que hay que adaptarse a los cambios sociales, también debemos considerar que la información que tenemos y utilizamos para tomar decisiones o fundamentar argumentos en nuestro día a día, la encontramos recurriendo a los medios y sus códigos de comunicación, manipulados, de manera que cambiará nuestro juicio en función de dónde contrastemos nuestra indagación. Por esto, es importante concienciar y educar en esta materia, siendo así esta investigación de la construcción de la identidad y la narrativa visual un recurso de actualidad. Pero, ¿qué avances en el conocimiento profesional puede proporcionar esta pesquisa?

METODOLOGÍA

La idea que se propone es reusar un instrumento que una vez funcionó como material pedagógico social, para reinventarlo y aprovecharlo como algo vintage, que es muy común en este tiempo. Hoy la estética apuesta por rescatar y adaptar el material de antaño, siendo de nuevo la moda, años después. Algo así como hicieron en el Neoclásico, o en el Neobarroco. En este sentido, se propone salvar el álbum familiar como recolector de recuerdos, y otorgándole el poder de manipular e influir en el espectador, gracias al uso artístico para el que se requiere. Así, el formato de fotonovela, transgresor en la conciencia de los ciudadanos ya en su momento de impacto, como lo fue en España a partir de la segunda mitad del siglo XX, incitará a replantearnos lo que vemos, autoidentificarnos con los personajes, ...etc.

Considerada un subgénero literario, fue un instrumento de evasión y divertimento a través del que se produjo la alfabetización en las clases más bajas, al menos durante una década desde finales de los sesenta. (Sánchez y Olivera, 2012 (35):32)

Así, las aplicaciones y utilidades que podrían derivarse son variadas, ya que, el uso de la estética fotonovelística como creación de un álbum familiar se relaciona con las artes, la antropología, y con la educación. De este modo, se aprende mediante la experiencia, ayudando a desarrollar nuevas ideas, y pudiendo adaptarse su mediación a cualquier institución, y a distintos tipos de público.

Referentes que van a ser importantes para la elaboración del planteamiento, serán, a parte de las ya citadas Sontag y Sawada, mujeres artistas como Sophie Calle, debido a sus trabajos de observación, fotografía y temas sociales que implican el yo en lo social, construyendo así narrativas; Cindy Sherman, Barbara Kruger y Ouka Leele, por su uso de la fotografía como reflexión crítica, jugando con la psicología de los personajes, y la poética visual.



Figura 4. Fotonovela. Fragmento. González Agudo, I. 2019a. "Y nos tocó la lotería! Fotobiografía en una novela completa"

Por otro lado, Joan Fontcuberta será una gran influencia en cuanto al uso del fake. Es decir, de este autor deduje que una imagen puede influir en cada persona de una manera diferente, dependiendo de lo que cada una proyecte en ella, y por tanto, lo que esta le devuelva será en forma de diferentes sentimientos, emociones o reflexiones. A esto se le llama *punctum*, y varía, además de en cada persona, en cada momento emocional de cada persona. Asimismo, en su obra *Sputnik*, Fontcuberta usó además la fotonovela como herramienta para dar credibilidad a su fake, y en su libro *El beso de Judas*, explica esta actividad como si fuese un collage mental, ya que el cerebro se encarga de otorgarle realismo a esa ficción mediante la experiencia de la interacción social.

Al mismo tiempo, el *punctum* puede ser convertirse en una apariencia debido a la manipulación. En este caso, ejemplos de querer fingir una realidad podrían ser, aparte de artistas como Fontcuberta que invitan a reflexionar, o series de televisión como *Westworld*, que nos involucran en la ficción mediante la empatía con los personajes, los mass media. Los medios de comunicación de masas tienen un claro interés en beneficiarse económicamente, dejando de lado la reflexión. Aunque se interesen en invertir su tiempo discutiendo sobre temas de crítica social, lo cierto es que buscan posicionarse económicamente.

En contraste, los fotomontajes recrean posibles situaciones que reflexionar, como lo pueden hacer los libros, pinturas, películas, etc. Es una narración interior que cada espectador interpretará de forma diferente, y según Fontcuberta (1997:71), en ellas no buscaremos la visión, sino el *dejà-vu*. Según Berger (2015:73), las fotografías ofrecen una apariencia sin significado alguno, que pueden convertirse en una realidad u otra, según la credibilidad que les otorguemos. Asimismo, escribió Sontag (2005:43) que:

La necesidad de confirmar la realidad y dilatar la experiencia mediante fotografías es un consumismo estético al que hoy todos son adictos. Las sociedades industriales transforman a sus ciudadanos en yonquis a las imágenes; es la forma más irresistible de contaminación mental.

Por ende, ya que existe este problema de confirmar la realidad, y con ello, confirmarnos a nosotros mismos como individuos en la sociedad, la idea de reciclar fotografías del archivo de cada uno parece interesante en cuanto a encontrar relaciones fisionómicas mediante la superposición de unos rostros sobre otros. Aparte de aprender la evolución cultural que se deducen de los decorados, vestimentas y apariencias en las fotografías de los abuelos, hasta las fotografías más recientes de los padres, se pueden encontrar similitudes con las fisionomías de ellos. Y es que, además, he comprobado que atrae más la idea de comparar los rasgos con familiares más cercanos, y no tanto con los que se guarda menos relación. Quizás hace más ilusión esperar parecerse a alguien que admiras, que a alguien que no tiene relevancia para ti. Personalmente, en algunas experiencias con la creación de estos fotomontajes, he podido hacer comprobaciones de cómo hubiera sido yo si hubiese nacido hombre, lo que puede ser interesante para muchas personas.

Más tarde, y la influencia de la lectura del doctor Roncero (2000), hizo pensar en la posibilidad de crear textos poéticos desde las imágenes, que las acompañen. Quizás un texto que fomentase la sugestión del lector, algo así como una historia que pareciese real, donde todos los personajes de diferentes momentos, y diferentes álbumes de fotos, concurren en una misma narrativa. De esta forma, los textos que convergen en las fotografías, son invenciones basadas en la apariencia de cada una, sumando lo que han contado ciertos personajes acerca de qué ocurría en ellas, y jugando estos un papel en función de su mayor o menor afinidad a la persona creadora del relato. Por eso, se pueden construir momentos íntimos en esta narrativa, por ejemplo, escribiendo confesiones de unos personajes a otros, de forma que son ellos los que aparentemente hablan, pero es el autor o autora la que en realidad asume el papel, creando así un trasfondo personal en esta construcción visual.



Figura 5. Fotonovela. Fragmento. González Agudo, I. 2019a. "Y nos tocó la lotería! Fotobiografía en una novela completa"

A partir de aquí, es comprensible la elección de una narrativa visual como herramienta didáctica, de donde se van a extraer diferentes respuestas, en función de cada autor o autora, y en función de los fotomontajes que dialoguen unos con otros. Así, la memoria, la tergiversación y manipulación de recuerdos, se convierten en el centro de atención de la expresión creativa, y se fomenta su comprensión desde la poética, desde las artes. De este modo, el experimento crea conciencia colectiva de lo que supone la industria cultural y los mass media, y el papel que juegan con nuestras emociones.

DESARROLLO

En cuanto los recursos didácticos que se presentan, también hay que hacer una breve parada repasando el recorrido de los conceptos de realidad y ficción, y en concreto, en la autobiografía. Para empezar, en el texto de Ana María Guasch (2009) se advierten dos posibles sujetos en la palabra <<autobiografía>>; uno que identifica la parte de auto y bio, y otro que identifica el grafé. El primero indica la figuración del autor, y el segundo la desfiguración del mismo, como si fuese una máscara del autor. Por lo tanto, hablamos de una mezcla entre realidad y ficción en la narración de un autor autobiográfico. Guasch expone ciertos artistas autobiográficos como ejemplo, On Kawara, quien hizo de su propia existencia un medio de creación. La idea de este autor, según explica Guasch, es «dejo huellas, luego existo», luego existe una relación con la intencionalidad de la postfotografía.

Por otro lado, y analizando un aspecto del día a día actual, las redes sociales son como diarios visuales expuestos a un espectador, donde esta autobiografía se va reescribiendo constantemente mediante el acto de compartir, como hacía On Kawara. Hay que publicar si nos levantamos, si ha pasado algo, si se ha ido a un lugar popular, lo que sea, hay que compartirlo con los demás. De este modo, se presenta ese *grafé* necesario para encontrarse en común con las biografías de los demás. Quizás se podría hasta pensar que todo ese contenido visual es como una fotonovela, pues se sigue su narrativa cada día, y se puede ver, incluso, cómo evolucionan los personajes durante esta. Estas secuencias anecdóticas que sirven al espectador como recreación del Yo en el otro, por lo tanto, ocupan también un papel en la construcción de la autoidentificación.

En este caso concreto que se está presentando, la secuencia será de fotografías anecdóticas de diferentes personajes, en diferentes fechas, que participarán en un diálogo común. Este diálogo común será la confluencia que van a tener todos ellos, siempre desde el punto de vista subjetivo de la autora, que será la que escriba los textos y ordene las fotos, estableciendo relaciones entre ellas desde la memoria que ha recuperado gracias a la colaboración de algunos personajes que, mediante entrevistas grabadas en vídeo, le han contado lo que recordaban de algunas fotografías. En base a estos recuerdos, camino entre la verdad y la ficción, ya que la memoria no puede recuperar todo perfectamente verídico, se creará la fotonovela, con una conformidad individual y colectiva. Esto es, por la individualidad que supone la anécdota particular de cada personaje, el conjunto de todas las fotonovelas por separado, y la colectividad de la suma de todas estas en una misma dirección.

Las revistas de la editorial Idilio, por ejemplo, o Capricho, entre otras, llegaron a España, como hemos dicho antes, pero es que además fue en la época de posguerra, y esto ofrecía al ciudadano sin recursos escolares una cultura. A partir de su lectura visual, se podía aprender. En este caso, fue que debido a la propia sociedad que estaba creando una visión del mundo, con sus estereotipos y fetichismos, se estuvo inculcando una doctrina, en el sentido de que resto de medios de comunicación y la industria cultural, les estaba dando propaganda (al cine, la radio, la fotonovela, etc.), para controlar la opinión de las masas. la teoría crítica de Theodor Adorno y Max Horkheimer viene a decir esto mismo:



Figura 6. Fotonovela. Fragmento. González Agudo, I. 2019a. "Y nos tocó la lotería! Fotobiografía en una novela completa"

(...) en favor de la con-fusión ha pesado el término que Adorno y Horkheimer eligieron para su escrito inaugural: "industria cultural"; el núcleo de la crítica es lo que figura en el mismo título: Kulturindustrie. Aufklärung als massenbetrug, la industria cultural como engaño de masas. Si Marx habló de la religión como "opio del pueblo", el nuevo siglo y el nuevo nivel de desarrollo del capitalismo consagran que el "opio" del pueblo ya no es la religión, sino la cultura. (Cabot, 2011:136-137)

Y es que la fotonovela es de fácil comprensión lectora, por lo que hay más investigaciones o métodos para la aplicación de este recurso en el aula, como forma de invitar al alumnado a construir y resolver una historia, aumentando su capacidad creativa y resolutiva de un problema (Aparici, 1992; Casado, 2004), pero pocos, invitan a hacerlo desde su propio archivo, y falseando las fotografías del mismo. Además, respecto a este cuestionamiento sobre la credibilidad fotográfica, Susan Sontag (2005:42) expone:

(...) la fotografía implica que sabemos algo del mundo si lo aceptamos tal como la cámara lo registra. Pero esto es lo opuesto a la comprensión, que empieza cuando no se acepta el mundo por su apariencia. Toda posibilidad de comprensión está arraigada en la capacidad de decir no. En rigor, nunca se comprende nada gracias a una fotografía.

De esta manera, Fontcuberta también reflexionó sobre la credibilidad de la fotografía citando las palabras del «dios Toth» en un episodio de la antigua mitología; «lo que tú has descubierto no es una ayuda a la memoria, sino para la rememorización, y lo que das a tus discípulos no es la verdad, sino su reflejo» (Fontcuberta, 1997:55), del mismo modo en que ya lo hizo Platón, con el mito de la Caverna.



Figura 7. Fotonovela. Fragmento. González Agudo, I. 2019a. "Y nos tocó la lotería! Fotobiografía en una novela completa"

CONCLUSIONES

Al tratarse de una metodología artística basada en la fotografía, las conclusiones se presentan en un formato visual, en este caso, como fotonovela¹. De esta forma, se invita al receptor a empatizar y meditar la profundidad crítica del tema, para extraer sus propias conclusiones. En definitiva, se intenta inspirar al lector a seguir los pasos de la Investigación Autoetnográfica, y experimentar con su propia narrativa visual, de manera que se empiece a crear una conciencia colectiva a través de su uso educativo.

FUENTES REFERENCIALES

Aparici, R. (1992). *El comic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Eds. de la Torre.

Bacilieri, P., Matz, M., y Chavarría, D. (2012). *Adiós muchachos* (1st ed.). Barcelona: Norma.

Baena, P. (2017). *Tebeos de cine: Influencia cinematográfica en el tebeo clásico español 1900-1970*. Barcelona: Trilita.

Berger, J. (2015). *Para entender la fotografía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Retrieved from [https://ebookcentral.proquest.com/lib/\[SITE_ID\]/detail.action?docID=4421902](https://ebookcentral.proquest.com/lib/[SITE_ID]/detail.action?docID=4421902)

¹ La visualización de la fotonovela completa se encuentra disponible en la página web de la autora, y el enlace web se pueden ver en las referencias: <https://iluminadagonz2.wixsite.com/website>

- Brea, J. L. (2003). Yo y los otros. Fábricas de identidad (retóricas del autorretrato). *Exit: Imagen Y Cultura*, (10), 81-112. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=741596>
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Ediciones Akal.
- Cabot, M. (2011). La crítica de adorno a la cultura de masas. *Constelaciones*, 3, 130-147. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4245598>
- Casado, F. (2004). La fotonovela y su utilización como recurso expresivo en el aula. *Comunicar*, 22, 95-99.
- D'Acosta, E. (2018). (2018). VII jornadas de prácticas artísticas. Paper presented at the Retrieved from <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/15796>
- Dauman, A. (Producer), and Marker, C. (Director). (1962). *La jetée*. [Video/DVD]. Francia: Argos Films.
- Doctor Roncero, R. (2000). *Una historia (otra) de la fotografía: An (other) history of photography*. Madrid: Caja Madrid, Obra Social.
- Fontcuberta, J. (1997). *El beso de judas: Fotografía y verdad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Genaro, N. (2017). *El poder de la maternidad: 12+1 foto historias de mujeres madres*. Antequera, Málaga: ExLibric.
- Goffman, E. (1990). *The presentation of self in everyday life*. London: Penguin.
- González-Agudo, I. (2019a). *i...Y nos tocó la lotería! fotobiografía en una novela completa*. Retrieved from <https://iluminadagonz2.wixsite.com/website>
- González-Agudo, I. (2019b). *La era de la postfotografía. Del archivo familiar a la fotonovela*. Retrieved from <http://digibug.ugr.es/handle/10481/54846>
- Guasch, A. M. (2009). *Autobiografías visuales. Del archivo al índice*. Madrid: Siruela S. A.
- Han, B. (2014). *La agonía del eros*. Barcelona: Heros.
- Horkheimer, M., & Adorno, T. (1988). La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas. *Dialéctica del iluminismo()*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Lacan, J. (1949). El estadio del espejo como formador de la función del yo [je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica. *Escritos 1 [2009]* (pp. 99-105). México: Siglo Veintiuno Editores. Retrieved from https://arditiesp.files.wordpress.com/2012/10/lacan_estadio_del_espejo.pdf
- Michals, D. (Director). (1973). *Things are queer*. [Video/DVD] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=LB1K9yrlxwA>
- Pastor Fasquelle, R., & Martínez Torres, M. I. (2011). La fotobiografía. Una herramienta para el autoconocimiento. *Decisio*, 30(septiembre-diciembre 2011), 102-106. Retrieved from <http://www.fundacionreencuentro.com/2012/01/17/la-fotobiografia-una-herramienta-para-el-autoconocimiento/>
- Sánchez Vigil, J. M. & Olivera Zaldúa, M. (2012). La fotografía en las fotonovelas españolas/Photography in the Spanish Photo Romance Novels. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 35, 31. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/1443353933>
- Sanz Ramon, F. (2008). *La fotobiografía: Imágenes e historias del pasado para vivir con plenitud el presente*. Barcelona: Kairos. Retrieved from <https://www.casadellibro.com/libro-la-fotobiografia3aimagenes-e-historias-del-pasado-para-vivir-con-plenitud-el-presente/9788472456754/1189194>
- Sin ti es como morir. *Idilio*, 71(336) Retrieved from <https://www.todocoleccion.net/coleccionismo-revistas-periodicos/lote-3-fotonovelas-idilio-gran-color-fotos-mas-articulos-mi-tienda-visitala~x36461615>
- Sontag, S. (2005). *Sobre la fotografía*. Madrid, España: Alfaguara. Retrieved from <https://www.iberlibro.com/fotograf%C3%ADa-Sontag-Susan-Alfaguara/30087492160/bd>

Granero Ferrer, Alejandro.

Universitat Politècnica de València. Facultat de Belles Arts de Sant Carles.

La habitabilidad del mundo a través de la imagen arquitectónica: una investigación desde la práctica artística

The habitability of the world through the architectural image: an investigation from the artistic practice

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Práctica artística, imagen arquitectónica, habitabilidad, hogar, mundo.

KEY WORDS

Artistic practice, architectural image, habitability, home, world.

RESUMEN

Esta comunicación pretende exponer la investigación artística desarrollada a partir de la producción de la obra *Diez metros lineales*. A través de la cualidad de la imagen arquitectónica para albergar la experiencia de lo familiar, la investigación se adentra en la noción arquetípica de hogar para intentar dar respuesta a la dificultad que plantea la habitabilidad del mundo. Entendido como preámbulo, el espacio del umbral es planteado como el verdadero espacio en el que el ser habita. No obstante, la obra nos conduce a un habitar paradójico, donde al mismo tiempo que el ser se sabe a sí mismo en la intemperie y excluido de aquello que se encuentra al otro lado del umbral, se ve necesitado de esa limitación para poder habitar el espacio y permitir la generación de unas expectativas de significado.

ABSTRACT

This communication aims to expose the artistic research developed from the production of the work *Ten lineal meters*. Through the quality of the architectural image to harbour the familiar experience, the investigation delves into the archetypal notion of the home to try to give an answer in the difficulty that implies the habitability of the world. Understood as a preamble, the threshold space is posited as the true habitat in which the being dwells. However, the work leads us to a paradoxical inhabitation, where at the same time the being knows himself in the outdoor and excludes what is found on the other side of the threshold, he needs that limitation to be able to inhabit the space and allow the generation of expectations of meaning.

INTRODUCCIÓN

La presente comunicación gira alrededor de la obra producida en el marco de la investigación artística realizada con motivo de la muestra PAMPAM!18, inaugurada en las Atarazanas de Valencia en el mes de octubre de 2018. La investigación que aquí se expone nace antes de la producción de la obra en sí y se extiende más allá de su gestación. Igualmente, es imprescindible aclarar que la obra artística producida no constituye un punto conclusivo dentro del marco de este estudio, sino que permite abarcar otras implicaciones y conducirnos hacia otros resultados. Aun así, cabe dotarla de la entidad suficiente, pues es ella la que articula el siguiente discurso y la que permite la posibilidad de plantear y postular las premisas que ella misma genera.

Tomando la imagen arquitectónica como recurso desde el que investigar la habitabilidad del mundo —aunque como veremos más tarde, también podemos hablar de su inhabitabilidad— se ha trabajado en la construcción de un espacio cuya función es la de acoger

aquello que queda más allá de los límites que conforman la propia imagen, situando al espectador a las puertas de un hogar inaccesible más allá su propio umbral. Un umbral que sin embargo será condición necesaria para poder habitar en tanto ser en el mundo. Este planteamiento, en cierta manera paradójico, supone el principal objetivo planteado en la presente investigación.

METODOLOGÍA

El planteamiento de la presente investigación parte del objeto artístico como punto de partida. Sin embargo, y como ya se ha mencionado anteriormente, el camino que permite llegar a él surge de anteriores investigaciones y él mismo no supone en sí un resultado que permita corroborar la hipótesis planteada. Más bien la obra sobre la que giran estas palabras actúa como motor para desarrollar y cuestionar las estrategias operantes en el ejercicio de esta práctica artística.

Todo el proceso de investigación derivado de la práctica se ha realizado en base a una perspectiva hermenéutica que trata de fugar los planteamientos propuestos hacia el objetivo planteado. Es por tanto, a partir de la creación, de la experimentación y de la reflexión e interpretación llevada a cabo en la práctica artística desde donde se ha madurado y construido este proceso investigador.

No obstante, entendemos que la línea que sustenta la propia producción artística se diferencia en ciertos aspectos de aquella que opera en un terreno analítico y teórico. De esta manera lo que se trabaja desde un plano se ve reflejado en el otro y viceversa. El conocimiento que se desliga de esta bifurcación queda plasmado en el proceso de investigación, considerando igual de nutritiva la experimentación práctica con la interpretación derivada de esa experimentación en tanto que ambas generan conocimiento.

Entendemos que toda metodología es una forma meditada de alcanzar el objetivo de la investigación. Así mismo entendemos que las implicaciones de la investigación artística trascienden el objeto, el proceso y el contexto. No trabajamos con hechos refutables y demostrables, sino que manejamos procesos que no son herméticos a la interpretación. Justificar por tanto el método utilizado no nos debe llevar tanto a los resultados obtenidos en forma de objeto, sino que a nuestro parecer nos debe conducir a la construcción de un planteamiento que trabaja por contestar al objetivo planteado.

DESARROLLO

En primer lugar tenemos que tener presente que aquello que se plantea para ver en la obra realizada es justamente lo que la imagen no muestra, pero que solo a través de la observación podremos tratar de intuir. Este umbral inaccesible será el sostén de la imagen creada y en última instancia el objeto de la investigación artística realizada.

La obra sobre la que se desarrolla esta investigación presenta la siguiente escena: un espacio de paso entre dos extremos distantes se abre de manera rectilínea y unidireccional al ojo del espectador. El punto intermedio de este pasillo lo marca una tenue luz — operativa tan solo durante unos segundos tras los que el espacio vuelve a la oscuridad— que permite la comunicación entre un extremo y otro. Cuando la luz está apagada nos enfrentamos a un primer umbral: el de la obertura que abre el espacio al ojo y que nos incita a querer descubrir el espacio que hay tras él. Sin embargo, en el breve intervalo luminoso en que la luz se enciende, el espacio oculto se configura como un espacio de representación, como una escena en la que descubrimos el segundo umbral, una salida cerrada en el extremo opuesto, la puerta donde culmina este espacio de paso que ahora ya reconocemos y podemos denominar como pasillo. De tal forma, nos enfrentamos a un umbral permeable y a otro impermeable. Apertura y cierre, acceso y salida, exterior e interior. En definitiva, un primer umbral abierto al ojo que lo atraviesa seducido por la imagen que alberga en su interior y uno segundo que frustra el deseo del ojo por atravesarlo y acceder a lo que se oculta en su interior.



Figura 1. Fotografía de la obra *Diez metros lineales* expuesta durante la muestra PAMPAM!18, Alejandro Granero Ferrer, 2018. Elaboración propia.

Por otra parte, tenemos que reparar en como el espacio articula un lenguaje que busca la semejanza con la realidad. Una búsqueda que —junto con la reducción de escala para permitir una asimilación mayor del espacio a través del empujamiento de esa misma realidad— pretende mimetizar el espacio representado, apropiándose del modelo sobre el que se fundamenta. Sin embargo, ese modelo no constituye ningún espacio concreto, no se corresponde con ninguna realidad específica, sino que se ubica en el imaginario colectivo.

Las baldosas de terrazo, los zócalos, las paredes protegidas con medianeras de pintura, las lámparas de tulipa, la austeridad de las puertas chapadas o el sonido del contador analógico que regula los ciclos de luz son elementos que nos conducen a una determinada experiencia arquitectónica, muy presente en el contexto español de la última mitad del siglo XX. Son ciertos olores, una luz concreta y unos materiales específicos los que dotan de corporeidad a esta imagen y que nos resultan ampliamente familiares porque han formado parte de nuestras experiencias arquitectónicas a través del hogar de nuestras abuelas y madres o de nuestra propia infancia.

Tal y como propone el arquitecto y pensador finlandés Juhani Pallasmaa, la imagen arquitectónica no es un generador de experiencias y emociones, sino que de alguna manera posee la capacidad para cobijarlas, para darle cabida en su seno. Ante esta imagen, nos vemos sumergidos en la experiencia arquitectónica, que no solo almacenamos en nuestro recuerdo, sino que forma parte de nuestro ser. De esta forma, antes de impactar en nuestro intelecto, la imagen arquitectónica llega a nosotros a través de canales emocionales, casi sin que nos demos cuenta, por lo que sucumbimos ante aquello que experimentamos cuando estuvimos en estos espacios (Pallasmaa, 2004). La experiencia de lo familiar emerge y justamente este simple mecanismo es el que articula el movimiento que activa la obra. El contacto con lo familiar, intervenido desde la imagen arquitectónica a través de nuestra experiencia nos redirige constante e inconscientemente hacia la idea de hogar.

Esta idea de hogar reside en el seno mismo de la experiencia arquitectónica, entendiéndola como uno de los elementos esenciales de mediación entre el ser y la infinidad del cosmos. Supone un contexto en el que el ser deviene al mundo, adquiriendo una significación de la protección, la interioridad o la privacidad, pero sobre todo, de lo que nos es familiar, de lo que significa el entorno más inmediato y cómo se diferencia de lo desconocido, lo inquietante o lo amenazante. En este sentido simboliza la máxima expresión de esta mediación en tanto que “constituye nuestro principal instrumento de orientación en el mundo [...] determinando el significado último de la interioridad y la exterioridad, lo familiar y lo extraño, el sentirse en casa o fuera de ella” (Pallasmaa, 2014, p.155).

Como vemos, la familiaridad recreada a través de un lenguaje mimético nos conduce al arquetipo del hogar. Podemos considerar que el pasillo forma parte de la vivienda en tanto que es el espacio interno del edificio que nos recibe y nos invita a entrar a nuestro hogar sin que todavía forme parte de él. Sin embargo —y coexistiendo con la pulsión escópica que dirige la mirada hacia la puerta con el deseo de cruzarla—, el hecho de que la puerta se halle absolutamente cerrada y no haya ningún elemento añadido nos conduce a una especie de expulsión. Es decir, que al mismo tiempo que el umbral nos invita a entrar, nos repulsa sacándonos del espacio, pues no hay nada en él. La puerta cerrada asume la centralidad de la composición, y como elemento vertebrador que da acceso al hogar, nos deja fuera, «a las puertas de». Este cerramiento se levanta como una advertencia. No hay cobijo posible dentro de esta imagen. La vista busca penetrar ese umbral, pero se ve frustrada. Esa puerta no nos conduce a ningún lugar. Aunque tal afirmación no sería del todo cierta, pues el lugar al que nos conduce esa puerta cerrada es al mismo umbral, es decir, a ubicarnos frente a la misma puerta que se cierra ante nosotros como la kafkiana puerta que da acceso a la Ley¹ se cierra en su apertura.

Podríamos entender este umbral intraspasable como una especie de *trompe l'oeil* detrás del cual se esconde una dimensión infinita que trasciende lo visible. De tal manera, la imagen que vemos se muestra en cierta manera vacía, pues simplemente es un cebo que nos conduce a aquello que verdaderamente es imposible de mostrar, es inaccesible y carece de imagen: el hogar anhelado. Lo que se esconde tras el umbral es el hogar en sí mismo. El pasillo es un lugar de paso hacia el anhelo del entorno familiar diferenciado de lo inconmensurable. Puro preámbulo, un simple trampantojo construido como umbral, como linde que nos empuja frente al mismo límite.

En definitiva, nos conduce ante una dimensión anhelada y al mismo tiempo usurpada. Contrariamente a la precisión con que es detallada la espacialidad del preámbulo, el verdadero hogar permanece fuera de nuestro alcance. Queremos adentrarnos en esa dimensión para habitar el mundo, pero nuestro hogar no es otro que el del umbral. Al fin y al cabo es esta la pretensión que hay tras la obra, la idea que la arma y que no es otra que abrir una ventana a esa imposibilidad de habitar el mundo y saberse a las puertas del mismo como única forma de habitarlo.

El ser humano persigue la voluntad de ser sobre la tierra, de construir hogar en tanto habitar —entendiendo el concepto desde la propuesta heideggeriana en relación con la cuaternidad—, es decir, un habitar que permita preservar la dimensión de las cosas en sí (Heidegger, 1994). Pensamos el habitar conforme lo que somos en el mundo. Solo somos capaces de ser habitando, y sin embargo, nos sabemos a la intemperie, en un mundo que es preámbulo de un hogar inalcanzable. Ante la bastedad de un mundo informe y de un cosmos infinito delimitamos el espacio —a través del habitar— para domesticarlo, para asirlo. Los límites nos permiten ver y sostener el mundo. En este sentido, habitar vendría a significar la capacidad del sujeto para “construir esas miras desde las que atrape y haga suya una idea del mundo, una interpretación de lo que queda ahí fuera” (Gausa, 2001, p.263).

La imagen de un mundo habitado —hecho espacio— que está diferenciado a través de su delimitación de una región desconocida está presente en gran parte de la humanidad. Como señala Eliade (1955), toda región habitada posee un centro, una hierofanía, una región «efectivamente real» que es el eje de ascensión hacia una dimensión absoluta. Se trata del deseo humano por adentrarse en el centro, en el seno de «lo real».

Todo esto parece mostrar que el hombre *no puede vivir más que en un espacio sagrado* [...]. Pone de relieve determinada situación humana que podríamos llamar *nostalgia del paraíso*. Con esto significamos el deseo de *hallarse siempre y sin esfuerzo* en el Centro del Mundo, en el corazón de la realidad, y, en resumen, el deseo de superar de un modo natural la condición humana, y de recobrar la condición divina; un cristiano diría: la condición de antes de la caída (p.58).

Ahora bien, como señala Leyte (2015) en su relectura del texto heideggeriano “no hay un lugar, una figura o un modelo de habitar que sea original frente a otros, porque en general no hay origen y en ese «no haber» reside precisamente el habitar, el desarraigo, la expulsión recurrente” (p.85). Es decir, que no fuimos expulsados de un paraíso arcaico y fundacional, sino que constantemente vivimos en la expulsión; y que esta imposibilidad de habitar más allá del desarraigo no puede ser solventada a través de la construcción arquitectónica pues “la inhabitabilidad ontológica no se puede superar por ningún medio” (Leyte, 2015, p.84).

De esta manera nos encontramos en una especie de habitar paradójico, pues no podemos ser más que desde nuestra condición humana, adaptada en el habitar para preservar el mundo en tanto dimensión abierta, infinita e inalcanzable. Estar en el mundo vendría a suponer entonces esa falta de hogar frente a la pulsión por querer encontrarse en su seno (Ruiz de Samaniego, 2013). En definitiva, habitamos en tanto pre-ambulamos una zona ambivalente. Somos en el espacio que queda entre ambos umbrales. Lo que queda a un lado y al otro del límite demarca nuestro entorno y nos permite transitar, ya que solo podemos arraigarnos en ese transitar hacia la dimensión que nos trasciende, hacia lo que queda más allá del umbral.

¹ Ante la Ley, relato incluido en la novela *El Proceso*. Kafka, F. (2006). *El proceso*. Madrid: Catedra.

CONCLUSIONES

Como ya se dijo al principio de la comunicación, esta investigación atiende a una perspectiva interpretativa. Además, se podría argüir que el riesgo de estas palabras es el de forzar a la obra a comportarse de una manera determinada, excluyéndola de otras posibles lecturas. No obstante, queremos preservar la principal intencionalidad sobre la que se construye la investigación. En un primer momento, se planteó que aquello que había para ver en la obra era lo que la imagen no mostraba, pese a que tan solo fuera intuitivamente accesible a través de la observación. Sin embargo, lo que la imagen siempre muestra son los propios límites que propone, por lo que sí hay algo para ver, solo que a modo de vacío, de una forma negativa. Es decir, que lo que continuamente permanece frente al espectador es el umbral, lo que hay en el interior del pasillo es la intemperie, es la imposibilidad de traspasar un umbral, es el umbral mismo.

Como hemos visto, a través del desarrollo de la investigación artística se ha explorado el concepto del «habitar» a través de la imagen arquitectónica. El espacio construido desde la obra es capaz de acoger un su seno un *des-acogimiento* que nos conduce a sabernos a las puertas de un hogar arquetípico. Podemos establecer en este sentido una concepción del mundo como una dimensión inaccesible y por tanto inhabitable. Ello nos dejaría en una situación de cierta expulsión, conduciéndonos a tener que habitar en el umbral, en el preámbulo del hogar. Pero, paradójicamente, requerimos ese límite. No somos seres infundidos en la expulsión de un paraíso remoto que nunca hemos conocido y en el que ya no creemos, pero precisamos de un horizonte siempre inalcanzable para caminar tras la luz que con él nace y muere. Es esa cualidad inefable e inalcanzable la que nos lleva a construir relatos y habitar el mundo en compañía de esa dimensión que nos trasciende. Necesitamos una constante delimitación para generar unas expectativas de sentido que nos permitan ser, es decir, que nos permitan habitar.

FUENTES REFERENCIALES

- Eliade, M. (1955). *Imágenes y símbolos*. Madrid: Taurus.
- Gausa, M. (2001). *Diccionario Metápolis arquitectura avanzada*. Barcelona: Actar.
- Heidegger, M. (1994). *Conferencias y artículos*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Leyte, A. (2015). Lo inhabitable. En: Heidegger, M., Leyte, A. y Adrián, J. (Coords.), *Bauen, wohnen, denken. Construir, habitar, pensar*. Madrid: La oficina.
- Pallasmaa, J. (2014). *La imagen corpórea. Imaginación e imaginario en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ruiz de Samaniego, A. (2013). *Ser y no ser. Figuras en el dominio de lo espectral*. Murcia: Micromegas.

Gutiérrez Galindo, Blanca.

Facultad de Artes y Diseño. Profesor. Universidad Nacional Autónoma de México. Posgrado en Artes y Diseño.

Políticas visuales en el movimiento global por Ayotzinapa

Visual policies in the global movement for Ayotzinapa

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Imagen, Agencia, Políticas Visuales, Ayotzinapa, Movimientos sociales.

KEY WORDS

Image, Agency, Visual Policies, Ayotzinapa, Social Movements.

RESUMEN

La desaparición de 43 estudiantes el 26 de septiembre de 2014 en el estado de Guerrero, México generó una crisis política que condujo a la crisis del régimen el 1 de julio del 2018. La ponencia propone una reflexión sobre las formas en las que, de acuerdo con Remedios Zafra (*Ojos y Capital*, 2015), la producción de imágenes que ha acompañado la movilización que demanda verdad y justicia en el caso de la desaparición de los estudiantes modificó la dialéctica entre el yo y el nosotros que orienta las relaciones sociales y contribuyó a ahondar la crisis política antes referida. A través del análisis de la de la agencia (Gell, *Arte y Agencia. Una teoría antropológica*, 2004) de una selección de imágenes se mostrará el potencial de los artistas para activar políticas visuales basada en la ética y la responsabilidad con el otro.

ABSTRACT

The disappearance of 43 students in the state of Guerrero, Mexico on 26 September 2014 generated a political crisis that led to the fall of the regime on July 1, 2018. Based on the work of Remedios Zafra (*Ojos y Capital*, 2015), the paper reflects on the ways in which the production of images that have accompanied this social movement modified the dialectic between the "I" and the "us" that guides social relations and contributed to deepening the aforementioned political crisis. Through the analysis of the agency (Gell, *Art and Agency, an Anthropological Theory*, 2004) of a selection of images the paper shows the potential of artists to activate visual policies based on notions of ethics and responsibility with the Other.

INTRODUCCIÓN

En el año 2014, la desaparición de 43 estudiantes de la Escuela Normal Rural Raúl Isidro Burgos de Ayotzinapa y el asesinato de seis personas más en Iguala, Guerrero, México¹, cimbraron al país entero dando origen a una movilización de dolor y pérdida² que muy pronto alcanzaría un nivel global. A partir de la teoría del nexo social del arte de Alfred Gell analizaré tres imágenes que contienen íconos ahora emblemáticos de esa movilización: la frase "Fue el Estado", los rostros de los estudiantes y el numeral 43.

¹ En la noche del 26 al 27 de septiembre del 2014 la policía municipal de Iguala, Guerrero, atacó con armas de fuego a un centenar de estudiantes de la Escuela Normal Rural de Ayotzinapa. La policía mató a seis personas, hirió de gravedad a cinco más en plena vía pública y detuvo a 43 estudiantes normalistas sin dejar rastro judicial de su detención. Para un recuento de los hechos véase Illades (2015).

² Erick Galán Castro señala que la singularidad de estos movimientos sociales es que no representan intereses de reivindicaciones de clase o de derechos laborales, o el reconocimiento al respeto a los derechos de minorías étnicas o de género, sino que conforman redes de apoyo a víctimas de un evento traumático que ha generado un daño físico a ellos mismos o a terceros, y "que buscan una reparación del agravio a través de medios legales, del reconocimiento de la responsabilidad por parte de un adversario, del cese de actividades que se asumen como causa de los casos traumáticos, y del uso de la memoria y otros mecanismos emotivos y simbólicos que dan cuenta de la dimensión del problema" (Galán Castro 2017, p. 20). Entre ellos se cuentan las Madres y Abuelas de la Plaza de Mayo, en Argentina, la Agrupación de Familiares de Detenidos y Desaparecidos de Chile, Madres y Familiares de Uruguayos Detenidos Desaparecidos, entre muchos otros, y, en México, grupos como el Comité Eureka e H.I.J.O.S.

METODOLOGÍA

Alfred Gell sostiene que las imágenes y los prototipos que aquellas registran son artefactos que dan cuenta de la capacidad de agencia de las producciones artísticas en el espacio público. (2004, p. 51) Estos artefactos actúan como agentes de interacciones sociales humanas que generan nuevas producciones precisamente en la interacción social, que es donde tiene lugar la convergencia de los horizontes de la voluntad y la intencionalidad de los autores con los de la sociedad. Por otra parte, estos artefactos son índices de agencia, tanto de sus creadores como de las personas que los utilizan (p. 47) de tal suerte que, en el caso de los aquí analizados visibilizan la forma en la cual los artistas y miembros de la sociedad han contribuido a la emergencia de una política visual basada en el reconocimiento del otro que desempeñó un papel importante en la crisis que conduciría al cambio de régimen el 1 de julio de 2018. En ese sentido, esas imágenes se ubican en las antípodas de aquellas gestionadas por los ojos del capital que, como ha argumentado Remedios Zafrá (2015), nos impiden ver dónde estamos y quiénes somos (p. 20). Por el contrario, en su diversificación y multiplicación, las creadas y recreadas en el movimiento global por Ayotzinapa configuran una política visual basada en la responsabilidad hacia los otros (Levinas, 1991) y en el reconocimiento de su importancia la constitución de las identidades. (Bajtin, 2000).

DESARROLLO

1. “Fue el Estado”



Figura 1. Fotografía de @Lalo777. Fuente: Reexiste, Publicada el 22 de octubre de 2014. Recuperada de <http://reexiste.org/post/107326632417/pinta-monumental-fue-el-estado-en-el-z%C3%B3calo-de>

La imagen muestra en primer plano un extremo del Zócalo capitalino, sede de los poderes civiles y religiosos del país y de la ciudad de México donde, con letras mayúsculas y EN pintura vinílica, ha sido escrita la frase “FUE EL ESTADO”. Lo que también sería un tagline está rodeado por una valla de personas que permanecen de pie, vigilantes; protegiéndolo con sus propios cuerpos. Al fondo se observan el Palacio Nacional, el Palacio de Ayuntamiento y la Catedral Metropolitana. La fotografía es del 22 de octubre de 2014. La pinta monumental fue realizada durante una marcha convocada por los padres de los 43 estudiantes desaparecidos y logró amplificar el sentimiento de indignación de millones de personas que le reclamaban al Estado su responsabilidad en los hechos de Iguala. El emprendimiento fue iniciativa de #ReexisteMX, un colectivo de artistas y activistas gráficos que de manera deliberada seleccionaron esa esquina del Zócalo para escribir la frase sobre las baldosas, de modo que el hecho y sus resultados pudiesen ser captados y transmitidos por una de las *webcams* de México que permiten una visión total del Zócalo y transmiten en tiempo real a través de internet. A cuatro años de distancia, encontramos que la imagen transmitida por la *webcam* fue eliminada de los archivos del sitio en internet, pero ha sido reproducida en otras ocasiones en el mismo emplazamiento y muchos otros, dando lugar a nuevos índices de agencia.

“Fue el Estado” condensa, en efecto, el desmentido de la ciudadanía de la versión oficial sobre los hechos de Iguala que primero criminalizó a los estudiantes desaparecidos vinculándolos con el grupo delincuenciales Guerreros Unidos y posteriormente, dio a conocer la infame “verdad histórica” del entonces Procurador de la República, Jesús Murillo Karim. Este, el 7 de noviembre del 2014, ofreció una conferencia de prensa en la que dio a conocer que los 43 estudiantes fueron entregados por la policía municipal de Iguala al grupo de narcotraficantes Los Rojos, quienes tras asesinarlos quemaron sus cuerpos en una gran fogata en el basurero de Cocula y arrojaron sus cenizas en el río San Juan debido a que los confundieron con integrantes de un cártel rival. Así, la frase “Fue el Estado” se convirtió en una consigna que unió a millones de personas logrando modificar la percepción de la ciudadanía sobre la política de seguridad del gobierno conocida como “guerra contra el narcotráfico”³ y creó un nexo social en la convicción de que, en el caso de

³ En su primer día de mandato, el 1 de diciembre de 2006, el ex presidente Felipe Calderón declaró en el Auditorio Nacional que la inseguridad era el problema principal del país e informó de las medidas que tomaría: “Una de las tres prioridades que voy a encabezar en mi gobierno es, precisamente, la lucha por recuperar la seguridad pública y la legalidad”. Y agregó: “Sé que restablecer la seguridad no será nada fácil ni rápido, que tomará tiempo, que costará mucho dinero, e incluso y por desgracia, vidas humanas. Pero téngalo por seguro, ésta es una batalla en la que yo estaré al frente, es una batalla que tenemos que librar y que unidos los mexicanos vamos a ganar a la delincuencia” (Felipe Calderón citado en Astorga 2015, p. 21).

Iguala, como en la aludida guerra, las instituciones del Estado y sus representantes mentían al atribuir al crimen organizado la responsabilidad por la escalada de violencia en el país, exonerando, de ese modo, al Ejército mexicano. De acuerdo con Oswaldo Zavala, esa narrativa constituye una matriz discursiva que fue elaborada y diseminada por fuentes estatales para justificar el estado de excepción impuesto por el Estado en vastas regiones del país con el propósito de proteger intereses geopolíticos relacionados con la explotación de recursos naturales. (2018, p. 230) Otros autores también han llamado la atención sobre los enormes beneficios económicos que la “guerra contra las drogas” reporta a diferentes sectores, desde el de la producción y venta de armas en Estados Unidos, el de los empresarios del mercado negro que también trafican con petróleo, hasta la industria bancaria nacional y global.

La imagen captada por la webcam se desplegó en otros índices de agencia, entre ellos la fotografía que aquí se muestra, una tarjeta postal sonora que fue transmitida por radio, y las imágenes captadas por la webcam de la ciudad de México que todavía pueden verse en internet. Además, la intervención en el espacio virtual muestra un *desvío* del deseo de “ser vistos”, de “ese exceso de habitar la red” que Remedios Zafra ha señalado como el centro del dominio del sistema red y al cual atribuye la forma en la que nos “entregamos en la red de manera más o menos consciente para nuestra propia dominación.” (p. 19)

1. ¿Dónde están?



Figura 2. Fotografía de Armando Monroy. Fuente: Cuartooscuro, 9 de abril de 2015. Recuperado de <https://www.proyectodiez.mx/ine-contradice-verdad-historica-estudiantes-de-ayotzinapa-siguen-desaparecidos/>

La fotografía registra una marcha celebrada el 8 de abril de 2015 en la ciudad de México, también convocada por los padres de los 43 estudiantes. En primer plano aparecen dos varones que portan imágenes de los rostros de los estudiantes desaparecidos. El de la izquierda porta una imagen de identificación en blanco y negro de uno de ellos, el de la derecha un vinil en el que aparece un colorido mosaico de imágenes realizadas por #Ilustradores con Ayotzinapa, la iniciativa creada por la diseñadora Valeria Gallo unos días después de la desaparición forzada de los 43 jóvenes estudiantes a través del hashtag con ese nombre. Las imágenes fueron realizadas por personas de muy diferente profesión y edad que las colocaron en una plataforma en internet a partir de las fotografías publicadas por el gobierno de Guerrero para demandar apoyo a la población para localizar a los estudiantes desaparecidos a través de la publicación de un cartel con sus fotografías de identificación escolar. Desde aquel momento y de manera similar a lo ocurrido en otros países de América Latina y del mundo, las fotografías de los jóvenes desaparecidos han sido utilizadas como instrumento en la lucha política que reclama su presentación con vida y han dado lugar a numerosos índices que han alimentado otros nexos y acciones, tanto en el espacio público como en el virtual, en México y en muchos otros muchos países.

Los participantes del movimiento en demanda de la aparición con vida de los estudiantes de Ayotzinapa comenzaron a hacer uso de la matriz central de lo que podríamos llamar la cultura visual de la desaparición, a saber, el uso de las fotografías de los rostros de las personas desaparecidas como signo de la desaparición forzada y de las luchas políticas por la memoria y la justicia (Langland, 2005, p. 87) que han establecido el rostro como vector principal. (Longoni, 2005) De manera específica #IlustradoresconAyotzinapa fue un emprendimiento que tuvo lugar en el espacio virtual impulsado por el desafío de evocar a las víctimas de la desaparición forzada para infundirles aliento y vida a través de la acción gráfica y, de ese modo, impedir su desaparición de la memoria colectiva (Halwachs, 2004), pero que muy pronto mostró su potencia en el espacio público, donde ha venido funcionando como “batería moral”. (Rugillo Cruz, 2017). Efectivamente, las imágenes producidas por los participantes son el otro polo de la política visual del terror con la cual operan por igual el Estado y los grupos criminales comunican su poder a la ciudadanía (Diéguez, 2013), pero también el de la banalidad del expresidente Enrique Peña Nieto y su familia, vinculados a la farándula televisiva (Rugillo Cruz, 2015). Estas imágenes han activado emociones que reinscriben el problema de la violencia en una política visual cuyo núcleo es la afirmación de la responsabilidad con los

otros como constitutiva de nuestra subjetividad y de nuestra socialidad. (Levinas, 1991). Esa política se basa en el rostro y ubica a la violencia en una dimensión ética fundamental: la de la responsabilidad de hacer vivir al otro. Este aspecto resulta fundamental pues esas imágenes han contribuido también a la reconstitución de una “multitud” en un “nosotros” (Zafra, p. 20) es decir, en una identidad que se forja precisamente en el reconocimiento del otro como aquel que en su existencia y diversidad hace posible mi propio ser. (Bajtín, 2000) En México ese otro son las poblaciones indígenas; el otro definido casi como alteridad radical en razón de color de piel y nivel de clase social.

3.Son 43 y miles más



Figura 1. Fuente Esfera Pública. “Antimonumento +43 a los estudiantes de Ayotzinapa”. 27 de abril de 2015. Recuperada de: <https://esferapublica.org/nfblog/antimonumento-43-a-los-estudiantes-de-ayotzinapa/>

Desde los días posteriores al 26 de septiembre del 2014, cuando tuvo lugar la desaparición de los jóvenes normalistas el numeral 43 se convirtió en el significante del reclamo de su aparición con vida y en el símbolo de una movilización social que exige al Estado el castigo a los culpables. Como ha escrito Cristina Híjar González: “Desde un inicio, su sola presentación funcionó como referencia al acontecimiento histórico, no hay necesidad de agregar nada más: se pinta, se imprime, se utiliza como elemento fundamental en el diseño de múltiples materiales, se porta, se grita en un conteo a manera de consigna que culmina con el grito ¡Justicia!” (2016, p. 11) Así, el 26 de abril del 2015 fue colocado en un camellón de la avenida Reforma de la Ciudad de México una escultura compuesta por el signo + y el numeral 43. A sus pies, en una placa, se grabó la leyenda: “Porque vivos se los llevaron, vivos los queremos”. De manera intempestiva y sin permiso de las autoridades gubernamentales, la escultura fue ubicada por los padres de los estudiantes y la Comisión +43 en un punto clave de la memoria espacial de la Ciudad de México: el cruce de Paseo de la Reforma con la avenida Juárez, esto es, el lugar donde la avenida que contiene los monumentos emblemáticos de la memoria oficial del Estado nación mexicano se cruza con la vía que conduce al Zócalo de la Ciudad de México que, como ya mencioné, es sede de la institucionalidad política y religiosa del país y de la ciudad capital.

La imagen a la que me refiero no puede ser más elocuente: muestra a un grupo de personas sosteniendo las piezas de la escultura anti-monumento. Son sus cuerpos los que las sostienen, igual que sostienen el movimiento global por la verdad y la justicia en el caso de los 43 estudiantes y los miles de desaparecidos y asesinados a causa de la “guerra contra el narcotráfico” y de los desaparecidos durante la llamada Guerra Sucia (1969-1982) -un trágico episodio de la historia nacional- que tuvo lugar precisamente en el estado de Guerrero, todos ellos significados con el signo +. La imagen muestra, por tanto, a un grupo de ciudadanos sosteniendo con sus cuerpos la marca del horror en el espacio monumental de la nación mexicana.

La escultura y su ubicación fueron producto de la acción directa de la Comisión +43 —conformada por diseñadores, artistas y antropólogos— que se ha multiplicado también en índices como los *performances*⁴ que cotidianamente tienen lugar en la pequeña área de cultivo alrededor de la escultura antimonumento +43 y otras acciones que se caracterizan por vincularse estética y políticamente al cuidado de la vida, con lo que afirman su oposición a la necropolítica del régimen. Aquí, igual que en las acciones e imágenes antes referidas, aquí se afirma la importancia material del cuerpo en la configuración de subjetividad.

⁴ De acuerdo con Diana Taylor los performances funcionan como “actos vitales de transferencia, transmitiendo saber social, memoria y sentido de identidad a través de acciones reiteradas” (Taylor 2011, p. 20).

CONCLUSIONES

La producción cultural que ha acompañado la movilización global por Ayotzinapa ha mostrado su capacidad de agencia en la creación de objetos e imágenes que se han multiplicado y diversificado en los espacios público y virtual dando lugar a una polifonía que disuelve la autoría y la distribuye entre la ciudadanía. A partir de la atribución de responsabilidad del Estado en el caso Iguala, del uso de las imágenes de los rostros de los estudiantes desaparecidos y del numeral 43 se han multiplicado los artefactos o índices de agencia que han logrado crear nuevos nexos de solidaridad y empatía entre las personas y han animado y vivificado la participación ciudadana. Se trata de producciones colectivas de carácter relacional cuyo impacto sobre la emotividad, la capacidad de reflexión y de acción política que ha sostenido la demanda de aparición con vida de los estudiantes y que, igualmente, en su uso ha mostrado las posibilidades del desvío de la producción biopolítica del sistema red hacia la configuración de una identidad que se basa en la inclusión del otro, mostrando, de esa manera, que lo que somos se modifica individual y socioculturalmente. De tal suerte, esas producciones lograron transformar la percepción sobre la crisis política, social y humanitaria en la que se encuentra el país desde el 2006 que condujo a cambio de régimen el pasado 1 de julio de 2018.

FUENTES REFERENCIALES

- Astorga, L. (2015). *“¿Qué querían que hiciera?” Inseguridad y delincuencia organizada en el gobierno de Felipe Calderón*. México: Grijalbo.
- Bajtín, M. (2000). *Yo también soy (Fragmentos sobre el otro)*. Madrid: Taurus.
- Diéguez, I. (2013). *Cuerpos sin duelo. Iconografías y teatralidades del dolor*. Córdoba: Ediciones DocumentA/Escénica.
- Galán Castro, E. (2017). Espiritualidad, identidad y acción colectiva en el Movimiento por la Paz con Justicia y Dignidad. *El Cotidiano*, núm. 206 (noviembre-diciembre), 19-31.
- Gell, A. (2016). *Arte y Agencia. Una teoría antropológica*. Buenos Aires: Katz.
- Halbwachs, M. 2004. *Los marcos sociales de la memoria*. Barcelona: Anthropos.
- Híjar González, C. (2016). *El retrato y el numeral 43: artefactos político-estéticos en la acción colectiva por Ayotzinapa en México*. Tesis para obtener el grado de Maestra en Comunicación y Política. Universidad Autónoma Metropolitana
- Illades, E. (2015). *La noche más triste. La desaparición de los 43 estudiantes de Ayotzinapa*. México: Grijalbo. Unidad Xochimilco, México.
- Langland, V. (2005). Fotografía y memoria. En *Escrituras, imágenes y escenarios ante la represión* (pp. 87-90), compilado por E. Jelin y A. Longoni. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Levinas, E. (1991). *Ética e infinito*. Madrid: Visor.
- Longoni, A. 2010. Fotos y siluetas: dos estrategias contrastantes en la representación de los desaparecidos. En *Los desaparecidos en la Argentina. Memorias, representaciones e ideas (1983-2008)* (pp. 43-63), coordinado por E. Crenzel. Buenos Aires: Biblos.
- Reguillo Cruz, R. (2015). La turbulencia en el paisaje: de jóvenes, necropolítica y 43 esperanzas. En *Juvenicidio. Ayotzinapa y las vidas precarias en América Latina y España* (pp. 59-78), coordinado por J. M. Valenzuela. Barcelona/Guadalajara/Tijuana: NED/ITESO/El Colegio de la Frontera Norte.
- Reguillo Cruz, R. (2017). *Paisajes insurrectos. Jóvenes, redes y revueltas en el otoño civilizatorio*. Barcelona: Nuevos Emprendimientos Editoriales.
- Taylor, D. (2015). *El archivo y el repertorio. El cuerpo y la memoria cultural en las Américas*. Santiago de Chile: Ediciones Universidad Alberto Hurtado.
- Zafra, R. (2015). *Ojos y capital*. Bilbao: connsóni.
- Zavala, O. 2018. *Los carteles no existen. Narcotráfico y cultura en México*. Barcelona: Malpaso ediciones.

Gutiérrez González, María José.

Universitat Politècnica de València, Doctorado en Arte: Producción e Investigación. Equipo de investigación Tecnologías audiovisuales.

Comparativa cartográfica histórica para visualizar los cambios de identidad en el paisaje. Aplicación digital: La acequia Rascaña

Historical cartographic comparative to show the changes of identity in the landscape. Digital application: The Rascaña canal

TIPO DE TRABAJO: Comunicación

PALABRAS CLAVE

Cartografía histórica, cartografía interactiva, identidad gráfica.

KEY WORDS

Historical cartography, interactive cartography, graphic identity.

RESUMEN

Con la geografía moderna tuvo lugar el florecimiento de los mapas temáticos y, en consecuencia, la maduración de la cartografía cualitativa. Esta modalidad gráfica ofreció la posibilidad de plasmar los diferentes vínculos que el hombre establecía con un lugar determinado y al mismo tiempo, construía valores de identidad en el espacio. Con el actual auge en la visualización de datos, consideramos oportuno mostrar y rescatar datos que fueron claves en otro tiempo, en especial por el ejercicio de análisis del paisaje, a través de cartografías que corren el riesgo de desaparecer. De igual modo, señalamos la fuerte tendencia en los últimos tiempos hacia la defensa y el rescate de los paisajes culturales, como alternativa ante la uniformidad del espacio impuesto. Para ello, presentamos una aplicación artística interactiva llamada *Identidad Nombres*, resuelta con el software *Unity 3d*, a través del uso de componentes y botones para la configuración de la interacción, junto con una visualización en un espacio tridimensional, donde se muestran y contraponen dos cartografías históricas de distintos siglos, de un mismo lugar, el paisaje moldeado mediante la organización hidráulica de la huerta valenciana, y en concreto, un intervalo de la acequia de la **Rascaña**, una de las ocho acequias que estructuraban el entramado de la ciudad de Valencia y sus alrededores, cuyo recorrido consideramos especialmente relevante, por su contribución histórica y cultural.

ABSTRACT

Modern geography brought about a flowering of the thematic maps and, consequently, the maturation of the qualitative cartography. This graphic modality offered the possibility of capturing the different links that man established with a specific place. Built, at the same time, identity values in space. The current boom in the visualization of data, we consider it appropriate to show and rescue data that were key in another time, especially by the exercise of landscape analysis, through cartographies that run the risk of disappearing. This has involved, we point out the strong tendency in recent times towards the defense and rescue of cultural landscapes, as an alternative to the uniformity of the imposed space. For this, we present an interactive artistic application called *Identity Names*, solved with *Unity 3d* software, through the use of components and buttons for the configuration of the interaction, together with a visualization in a three-dimensional space, where two historical cartographies are shown and contrasted in different centuries, of the same place, the landscape molded by the hydraulic organization of the Valencian garden, and in particular, an interval of the canal of the **Rascaña**, one of the eight ditches that structured the fabric of the city of Valencia and its surroundings, whose route we consider especially relevant, due to its historical and cultural contribution.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el reciclaje de las infraestructuras obsoletas tiene un doble sentido: el sentido funcional del re-uso y el sentido simbólico de revalorizar la memoria de la colectividad. Y para llevarlo adelante ha sido necesario crear una nueva cultura de la intervención en los paisajes existentes. (Maderuelo, 2007, p.202)

El mapa es un mecanismo inseparable del ser humano. La necesidad humana por trasladarse de un lugar a otro, de anotar, marcar el camino que conduce a otro enclave, en definitiva, nos ayuda a considerar la cartografía como una manifestación que convive desde sus orígenes con la humanidad. Pero en esta comunicación, mostraremos especial interés por una cualidad cartográfica, en concreto, por la capacidad de interpretar el espacio, incluso, nos atreveríamos a decir, por la de configurar espacio. Esta cualidad nos animó a la experimentación con el desarrollo de una aplicación cartográfica interactiva, que visualizaba la contraposición de elementos simbólicos descontextualizados de distintos mapas históricos, en relación a un mismo lugar.

Estas interpretaciones gráficas de la realidad se convierten en mediadoras entre el ser humano y el territorio que habita. De tal modo que, en estas representaciones, además del registro de localización espacial, aportan información de carácter social y cultural del momento, como ya manifestó en sus investigaciones Brian Harley sobre el signo cartográfico. Aportaciones que cuestionaron la mirada clásica sobre los mapas y contribuyó al inicio de la nueva perspectiva historiográfica sobre los mismos, como Parellada (2017) mencionaba "(...). Los significados de estos dependen del entrecruzamiento de contextos políticos e institucionales que los promueven" (p.316).

Ubicamos un gran momento de esplendor para la cartografía temática, con el surgimiento del concepto nación. Los artífices de la nueva sociedad, utilizaron los mapas por su eficaz contribución a ese orden y realidad. Facilitaban la configuración de una imagen de la nación y con ello, el desarrollo de un sentimiento patriótico, junto con un enfoque universal. "La tarea se reducía a sustituir las prácticas locales y dispersas por las administrativas del Estado, punto de referencia único y universal para toda medida y división del espacio" (Bauman, 2015, p.28). Así pues, el mapa era una herramienta de gestión y explotación sobre la humanidad y de planificación del espacio imaginado. Las nuevas ciudades crecieron en base a estos criterios espaciales, con diseños de espacios abiertos, por medio de enormes avenidas y plazas (Lefebvre, 1972). En consecuencia, no podemos catalogar estas herramientas como elementos autónomos y neutros, ya que deliberadamente quedaban retratadas algunas cosas y ocultas otras. Incluso llegamos a considerar que, a partir del ejercicio analítico sobre la gráfica de un mapa, se nos puede encaminar al entendimiento de la sociedad que favoreció su producción, en definitiva deberíamos tratarlos como "artefactos culturales" (Parellada, 2017, p.319).

Urbanización y uniformidad

El estudio de estos testimonios gráficos nos ha desvelado los cambios sociales y culturales de un territorio. En las líneas y trazados de un mapa encontramos el relato del proceso de evolución de una estructura social. Observamos múltiples funcionalidades y enfoques en el uso del mapa, como clasifica Conde (2015), "el mapa como sistema cognitivo, el mapa como cultura material, y el mapa como construcción social" (p.29). Por consiguiente, el mapa es protagonista en la manera de interpretar nuestra relación con el mundo. Desde esta óptica, encontramos el posicionamiento de Henri Lefebvre y el estudio de las relaciones sociales vinculadas en el espacio. La evolución de la sociedad, junto con las luchas de poder argumentaría los distintos paisajes que va adoptando. "Cada sociedad produce un espacio, su espacio" (Lefebvre, 2013, p.87). Podríamos considerar la ciudad y sus diferentes mutaciones, como el emplazamiento simbólico estratégico, en los últimos siglos. Como este código urbano, ha ido cambiando la relación, ciudad-campo. Por supuesto, el capitalismo ha sido el engranaje que ha impulsado los cambios en esta relación, en consecuencia, la ciudad medieval se transformó en la ciudad administrativa, vinculada al interés económico, de manera que la ciudad hoy es considerada una mercancía. Esta acepción del espacio, como valor de producción, o como un negocio (Harvey, 2008). Desencadenó en la ampliación de lo urbano y por este motivo, la urbanización del campo, el cual quedó sometido a las necesidades urbanas. En la actualidad, esta dinámica nos ha llevado a la negación y destrucción de la propia ciudad, paisaje complejo, polisémico, compuesto de valiosas capas simbólicas, ya que este modelo, a dado lugar a la uniformidad y anulación de este. La prioridad de la urbanización amenaza con la eliminación de los puntos de encuentro y convivencia, para transformarlos en mero tránsito (Lefebvre, 2013, p.21). El diseño de espacios pensados sólo para el consumo supone la reducción de las relaciones sociales y la anulación de otros modos de vida posible. A su vez, junto con la desaparición de cualquier otro tipo de infraestructura perteneciente al pasado y caída en desuso, pero dotada de una importante carga simbólica.

La urbanización, podemos concluir, ha desempeñado un papel crucial en la absorción de excedentes de capital, y lo ha hecho a una escala geográfica cada vez mayor, peor a costa de impetuosos procesos de destrucción creativa que implican la desposesión de las masas urbanas de cualquier derecho a la ciudad. (Harvey, 2013, p.39)

En resumen, los efectos de la globalización han desdibujado aquellas gráficas que ejemplificaban las relaciones establecidas con el entorno, las cuales iban quedando almacenadas como capas por el paso del tiempo, que permitían configurar un paisaje concreto. Ante este panorama, deberíamos de proponer como un derecho social, otras opciones de relación con nuestro territorio, buscando "los espacios de lo posible" (Lefebvre, 2013, p.24). En estos tiempos, existe una concienciación y actitud crítica ante esta degradación

espacial. Nos encontramos con movimientos sociales en el ámbito urbano, redefiniendo otras vías de expresión, alejadas del simple consumo. En esta línea reivindicativa nos podemos servir nuevamente de la cartografía, por su mencionada cualidad de imaginar espacios, canalizada para construir narrativas alternativas. Asimismo, para visualizar y rescatar aquellos elementos simbólicos, que pueden correr el riesgo de desaparecer.

METODOLOGÍA

Selección de los mapas

Desarrollamos una aplicación artística interactiva llamada *Identidad Nombres*, con la intención de contraponer y analizar cartografías históricas de diferentes épocas. Así, a través de este mecanismo podríamos reflexionar sobre las distintas interpretaciones que adoptaba un paisaje tan relevante para el patrimonio histórico y cultural de la ciudad de Valencia y sus proximidades. En concreto, para esta experimentación nos centramos en un tramo del recorrido de la acequia **Rascaña**, una de las ocho acequias que componían el entramado hidráulico de la ciudad. Por consiguiente, seleccionamos dos tipos de planos bastante distintos en su solución gráfica. El primero se trataba de un plano de finales del siglo XVII, considerado como una de las tempranas cartografías históricas sobre los alrededores de la ciudad. Uno de los factores determinantes en su selección, fue el especial protagonismo que adoptaban los nombres propios en la representación: alquerías, molinos, núcleos urbanos, monumentos y algunos elementos singulares del lugar. Desde el punto de vista gráfico, destacaríamos la alta calidad de la caligrafía, como también las ilustraciones que figuraban en los distintos enclaves.

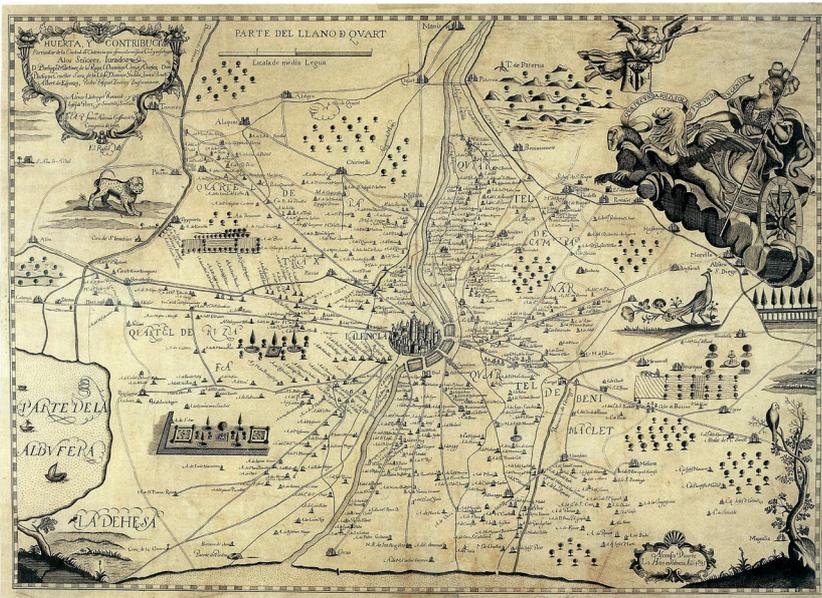


Figura 1. Plano denominado, *Huerta y Contribución Particular de la ciudad de Valencia*, 1695 de Francisco Antonio Cassaus.



Figura 2. Detalle del plano *Huerta y Contribución Particular de la ciudad de Valencia*.

En cuanto a la segunda opción, se basaba en los planos topográficos parcelarios rústicos y urbanos pertenecientes al municipio de Valencia. Estos planos son valorados, como una de las aportaciones técnicas más precisas y completas en datación de elementos, que se realizaron de la zona, durante el siglo XX. En consecuencia, esta actividad duró entre 1929 hasta 1944. A partir de estas dos representaciones, decidimos crear una nueva imagen cartográfica compuesta con la mezcla de las dos gráficas.



Figura 3. Plano del Término Municipal de Valencia, 1929-1944 del Instituto Geográfico y Catastral.



Figura 4. Detalle del Plano del Término Municipal de Valencia.

DESARROLLO

1. Tratamiento de los mapas

Para la integración y combinación de los dos planos tuvimos que realizar tareas de edición de imagen. En referente, del primer mapa, el del siglo XVII, decidimos extraer los elementos caligráficos, por su alto grado simbólico y descartamos la visión espacial, por su tratamiento simplificado. Realizamos tareas de retoque en un software de imagen, con la finalidad de **separar y aislar** cada uno de los nombres propios de alquerías y molinos que recorrían nuestra acequia, en concreto, **62 nombres**, acompañados de otros elementos que retrataban enclaves de interés de la zona seleccionada, como por ejemplo, la ciudad amurallada, monumentos, intervalos de vegetación y cultivo, etc... esta actividad nos llevó aproximadamente un mes.

Debemos mencionar en relación a la obtención de la imagen digitalizada del mapa del siglo XVII, que fue una ardua tarea. En primer lugar, el plano original no estaba accesible al público, ya que forma parte de una colección privada. Por otro lado, los facsímiles que localizamos no gozaban de buena calidad. Al final, la imagen definitiva la obtuvimos en la Cartoteca de la Universidad de Valencia.

Figura 5. Imagen editada del texto caligráfico del nombre de la acequia.

Figura 6. Imagen editada del texto caligráfico del nombre de la ciudad.



Figura 7. Imagen editada de la ilustración caligráfica de la ciudad amurallada.

Por otro lado, en el caso del *Plano del Término Municipal de Valencia*, su versión digitalizada fue obtenida de la publicación *Cartografía histórica de la ciudad de Valencia (1608-1944)*.

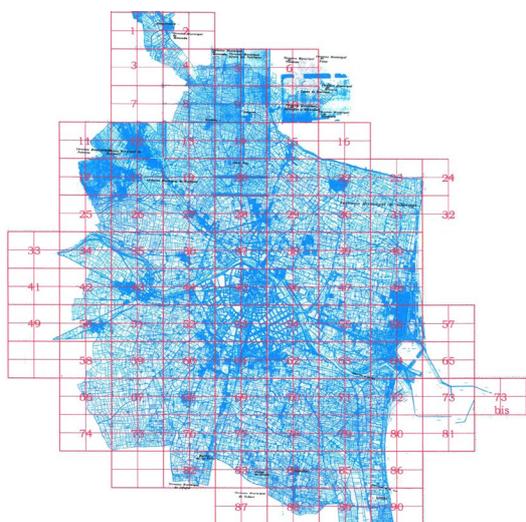


Figura 8. Fragmento de la composición de planos sobre el término de Valencia.

Recopilamos del conjunto los planos correspondientes a nuestro tramo seleccionado de la acequia, en concreto, fueron: 14-IV, 15-III, 15-IV, 20-II, 20-IV, 21-II, 22-I, 22-II, 22-IV, 23-III, 28-II, 28-IV, 31-I, 31-II, 34-II, 35-I, 35-III, 35-IV, 36-III, 36-IV, 37-I, 37-II, 37-III, 43-II y el 44-I. Nuevamente, con un programa de edición de imagen, ordenamos y montamos los respectivos planos, con la finalidad de componer en una sola imagen todo el trayecto.



Figura 9. Imagen compuesta con los planos del recorrido.

2. Aplicación en Unity

Con el material gráfico definitivo pasamos a la siguiente etapa, que consistía en el desarrollo de una aplicación interactiva con el software Unity 3D. La aplicación se diseñó con una interfaz en dos dimensiones y con una resolución de pantalla de 1920 x 1080 px. Mediante esta interfaz se planteó una narración en dos escenas distintas. En la 1ª escena, determinamos mostrar todos los nombres de las alquerías y los molinos del plano del siglo XVII. Pero, con un tipo de lectura estática, es decir, expuestos ordenadamente en las dimensiones de la interfaz y sin ningún tipo de interacción. El propósito era facilitar al usuario una visualización detenida y contemplativa de todos los nombres. Volvemos a reseñar tanto la calidad caligráfica, como la variedad y riqueza en cada registro, pues cada nombre aparecía con un tratamiento personalizado en la elaboración del texto, y además acompañado con la iconografía correspondiente.



Figura 10. Imagen de la 1ª escena de la aplicación interactiva.

En relación a la 2ª escena, establecimos la mezcla de representaciones gráficas. Por un lado, planteamos un espacio tridimensional a partir de la disposición en profundidad (eje Z) de la imagen compuesta del *Plano del Término Municipal de Valencia*, del siglo XX. A continuación, ubicamos en ese espacio tridimensional creado, cada uno de los nombres propios, del plano de *Cassaus* del siglo XVII. En esta tarea, detectamos bastantes correspondencias de elementos, entre las dos representaciones. Pero, de manera simultánea, durante el cotejo de los nombres en ambos planos, nos quedamos bastante sorprendidos ante la **desaparición de muchos de ellos**, en contraposición con el plano del siglo XX, en definitiva, la riqueza de nombres de alquerías y molinos que componían el paisaje retratado por Francisco Antonio Cassaus había sido drásticamente reducido en un par de siglos.

La interacción quedó delimitada con una botonera de tipo *slider* que habilitaba la visualización del recorrido de la acequia, en el espacio tridimensional. Este recorrido, decidimos resolverlo a través de un componente de animación, en concreto, utilizamos la cámara del entorno 3D, para realizar una grabación de desplazamiento por el trayecto de la acequia. Después programamos un *script*, con el cual poder sincronizar la reproducción de la animación de la cámara, con el deslizamiento del manejador de la botonera mencionada.

```
AnimControl.cs
Ninguna selección
1 using UnityEngine;
2 using UnityEngine.UI;
3 using System.Collections;
4
5
6 public class AnimControl : MonoBehaviour {
7     public Animation anim;
8     //Drag and drop your Slider into this variable.
9     public Slider slider;
10
11
12 // Use this for initialization
13 void Start () {
14     anim = GetComponent<Animation> ();
15     //Make sure you have attached your animation in the Animations attribute
16     anim.Play ("camaramovie");
17     anim ["camaramovie"].speed = 0;
18
19 }
20
21
22
23 // Attached this on Slider's On Value Change
24 public void AnimateOnSliderValue () {
25     anim ["camaramovie"].normalizedTime = slider.value;
26 }
27
28 }
```

Figura 11. Imagen del *script* creado para la interacción de la botonera *slider*.

En última instancia, consideramos para una apropiada lectura de la aplicación interactiva, que debíamos añadir una escena de carácter introductorio, con una breve descripción del contenido y acompañada con unas instrucciones de usabilidad sobre la interacción. Por tanto, añadimos otra botonera en la parte inferior derecha de la interfaz, que habilitara la navegación entre escenas. Esta botonera quedó compuesta, con los siguientes botones:

Un primer botón con una apariencia en forma de texto, con la palabra "INFO", cuya interacción facilitaba el acceso a la primera escena, y así, el usuario tenía acceso a la información de la aplicación en todo momento. Un segundo botón con una apariencia en forma de flecha, cuya interacción permitía la navegación entre la segunda y tercera escena. Por último, un tercer botón con una apariencia en forma de aspa, que facilitaba la salida de la aplicación.

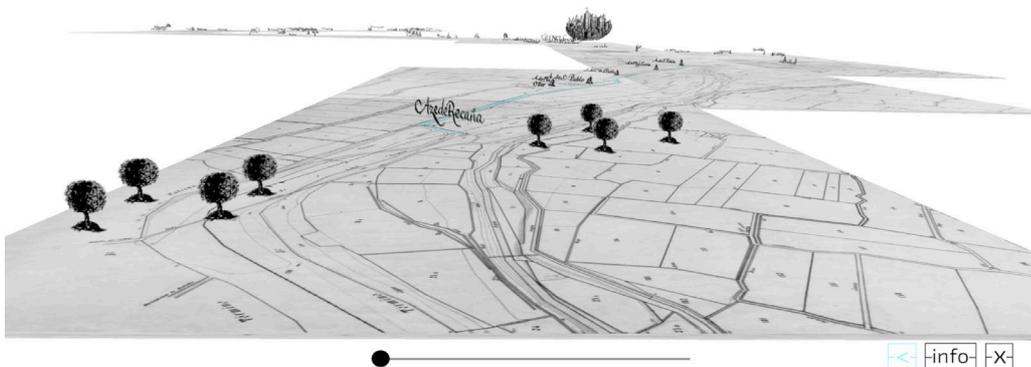


Figura 12. Imagen de la 2ª escena de la aplicación interactiva.



Figura 13. Código QR que enlaza con un vídeo de simulación de la aplicación interactiva.

<https://vimeo.com/274318291>
<https://www.cartografiarascanya.com/>

CONCLUSIONES

Con la aplicación artística interactiva hemos buscado la experimentación, por medio de la mezcla de cartografías y lenguajes gráficos de distinta naturaleza. Para poder descubrir conexiones, coincidencias, o pérdidas en el paisaje definido por la acequia de la Rascaña. Igualmente, con esta comparativa pretendíamos crear otras alternativas de producción de espacio, donde era crucial la contemplación de elementos simbólicos del pasado. “la cartografía no solamente consiste en hacer mapas, sino en construir mundos” Harley, (Lladó, 2012, p.170). Apostamos por un modelo de producción de espacio, que conozca, entienda y proteja los paisajes culturales.

Para Maderuelo (2007), el paisaje constituye el reflejo de una mirada cultural, de quien contempla. Un paisaje cultural debería contener connotaciones estéticas y una sensibilidad contemplativa (Corbera). En la etapa posmoderna, detectamos que dicho término ha sufrido una simplificación y pérdida de valores. Ante esta situación degenerada del paisaje, le debemos añadir los actuales factores climatológicos, de contaminación, junto con todos los problemas ecológicos existentes. De ahí que, necesitemos un cambio de actitud, donde las futuras intervenciones arquitectónicas aprendan a convivir, con esas capas del pasado. Interactuar con el entorno, pero estableciendo un diálogo. Respetar lo existente, reciclar aquellos elementos en desuso, y en todo momento, no perder el significado ni la identidad de un territorio, porque a fin de cuentas acabaremos desorientados. Igualmente, con este cambio podremos alejarnos finalmente del erróneo posicionamiento moderno, donde triunfa lo efímero y fracasa la memoria. Como dice Maderuelo (2007) “el impulso proteico de solo saber construir destruyendo” (p.201). Desde esta perspectiva, podemos exponer que el grado de intensidad de la urbanización nos encamina hacia la desubicación. Creando espacios urbanos clonados, “(...) como fotocopias confundiendo al viajero/habitante en su esfuerzo por captar el sentir del lugar” (Paz, 2011, p.406). Este modelo social ha sido fruto de la estrategia dominante, la cual ha ido simplificando los valores simbólicos del entorno intervenido. En su incansable explotación, también hoy en día, contemplamos como se ven afectadas en este proceso urbano, la zona periurbana y la zona rural. De igual modo, estas zonas estarían bajo la influencia del mercado global, con sus productos deslocalizados. Debido a lo cual, esta fuerza absorbe el estilo de vida regional, como diría Harvey (1977), y como mucho, preservaría aquellos elementos del pasado, que considera rentables para su uso turístico. La urbe abandona su tradicional aspecto y se va fragmentando con unos límites imprecisos. “Como consecuencia, ya no existe una frontera entre lo urbano y lo rural, en un territorio remendado donde se intercalan trozos de naturaleza” (Paz, 2011, p. 403). Ante esta valoración de la situación, nos hallamos en un período delicado y de urgente renovación de paradigma. Como ya detectaba a finales del siglo XX Harvey (1977) “Queda para la teoría revolucionaria explorar el camino que va de un urbanismo basado en la explotación a un urbanismo apropiado para la especie humana” (p.330).

Por otro lado, los instrumentos tecnológicos de nuestra era digital, como los GPS, nos facilitan cualquier dato de localización al instante. Pero, sin cuestionar la funcionalidad de uso de este tipo de información, podemos manifestar que también estos artilugios han contribuido a la consolidación de una única mirada sobre el paisaje, tendente hacia una visualización homogénea y reduccionista. Por este motivo, señalamos primordial el cambio también, en el uso de estas herramientas. Ya que podrían contribuir a mostrar toda esa variedad acumulada, tan necesaria para la identidad de un lugar. Así pues, la cartografía digital de este siglo podría reunir todos aquellos fragmentos de significado, sin discriminación alguna, y así poder participar en la construcción de una mirada múltiple. Una cartografía que represente con un lenguaje simbólico el paisaje de nuestro tiempo. Para ello, es esencial “reconocer el paso del tiempo” (Recasens, 2014, p.103). Precisamos de los trazos y relatos del pasado, para configurar mapas que permitan la exploración en el tiempo, como alternativa de diálogo. De este modo, podríamos considerar la aplicación presentada, como un ejemplo que busca combatir esa mirada única sobre nuestro territorio. De manera específica, esta herramienta apuesta por el acceso y el conocimiento de elementos singulares del pasado, que hoy en día, resultarían invisibles para la cartografía convencional. Al mismo tiempo, valoramos adecuado su exhibición en un ámbito educativo, ya que puede favorecer, en las jóvenes generaciones, en el conocimiento y respeto por los paisajes culturales. Y así, establecer puentes de convivencia con las experiencias contemporáneas. “Tener en cuenta los ecosistemas naturales y los paisajes transformados históricamente por el ser humano es uno de los principios del nuevo paisajismo de principios del siglo XXI” (Maderuelo, 2007, p.203). Principios, que nos encaminen hacia una sensibilidad contemplativa, más amplia y perdurable.

FUENTES REFERENCIALES

- Alessandri, C., Fani, A. (2008). De la “geografía de la acumulación” a la “geografía de la reproducción”: un diálogo con Harvey. *Scripta Nova: Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*, 12(270).
- Bauman, Z. (2015). *La globalización. Consecuencias humanas*. Méjico: Fondo de Cultura Económica.
- Conde, J. (2015). *Atlas de paisajes de la memoria. Galicia 1579-1865*. (tesis doctoral). Universidad da Coruña, España.
- Corbera, M. (2016). El paisaje, su patrimonialización y el beneficio económico. *Investigaciones Geográficas*, 65, 9-24.
- Harvey, D. (2013). *Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Madrid, España: Ediciones Akal.
- Harvey, D. (2013). *Urbanismo y desigualdad social*. Madrid, España: Siglo XXI.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid, España: Capitán Swing Libros.
- Lefebvre, H. (1972). *La revolución urbana*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Lladó Mas, B. (2012). El “revés” del mapa: Notes al voltant de Brian Harley i Franco Farinelli. *Documents D’anàlisi Geogràfica*, 58(1), 165-176.
- Llopis, A., Perdigón, L. (2016). *Cartografía histórica de la ciudad de Valencia (1608-1944)*. Valencia: Universitat Politècnica de València.
- Maderuelo, J. (2007). *Paisaje y arte*. Madrid, España: Abada Editores.
- Maderuelo, J. (2010). El paisaje urbano. *Estudios Geográficos*, 71(269), 575-600.
- Parellada, C. A. (2017). Los mapas históricos como instrumentos para la enseñanza de la historia. *Tempo e Argumento*, 9(21), 312-337.
- Paz, B. (2011). Una mirada artística del paisaje urbano. *Espacio, Tiempo y Forma, Serie VII*, 0(24), 395-415.
- Recasens, A. (2014). Espacios, experiencias y recorridos interiores. *URBS: Revista De Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, 4(1), 95-110.

Henríquez Ortiz, Valentina Paz.

Estudiante de doctorado, Programa de doctorado en Arte. Producción e Investigación, Universidad Politécnica de Valencia.

El documental chileno de post-dictadura y la dimensión performática del lenguaje audiovisual en el conflicto político

The post-dictatorship Chilean documentary and the performative dimension of the audiovisual language in the political conflict

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Documental, dictadura, narrativa documental, performance.

KEY WORDS

Documentary, dictatorship, documentary narrative, performance.

RESUMEN

Uno de los mayores acontecimientos sociales y políticos en la historia reciente de Chile es la dictadura cívico-militar extendida entre los años 1973 y 1989. Frente a este acontecimiento, múltiples producciones culturales pueden servir como herramientas críticas para acercarnos al pasado, y una de ellas es el cine documental. Específicamente el documental de post-dictadura que, como sugiere Antonio Traverso, no refiere a una determinada historiografía, sino a aquellos filmes que guardan una relación crítica con el pasado. Bajo este parámetro, podemos encontrar recientes producciones como *El Pacto de Adriana* (2017) de Lissette Orozco y *El Color del Camaleón* (2017) de Andrés Lübbert. Ambos, a través de un relato autobiográfico y familiar, indagan en los relatos de perpetradores. Por un lado, Lissette Orozco descubre que su querida tía Chany trabajó para los servicios secretos chilenos (DINA), y está actualmente acusada de haber cometido crímenes de lesa humanidad; y, por otro lado, Andrés Lübbert decide buscar los orígenes del trauma de su padre, quien fue capturado por la DINA y sometido a entrenamiento militar en contra de su voluntad.

A través de ambas películas, es posible ver cómo la enunciación en primera persona y la autobiografía, son conceptos que se entrelazan con la historia política de un país. En un diálogo constante con el pasado, ambos directores establecen estrategias narrativas performativas para acercarse a la confrontación, reconciliación o reparación. Entonces surgen preguntas acerca de la subjetividad y de la autobiografía como un espacio político en que se pueda trascender el yo. En este trabajo, buscaremos dilucidar en qué sentido podría la performatividad de la narración documental otorgar un carácter político al lenguaje audiovisual.

ABSTRACT

One of the most important social and political events in the recent history of Chile is the civil-military dictatorship extended between 1973 and 1989. Faced this event, different kinds of cultural productions can serve as critical tools to approach the past, and one of them It is documentary cinema. Specifically, the post-dictatorship documentary cinema as Antonio Traverso suggests, does not refer to a specific historiography but to those films that have a critical relationship with the past. Under this parameter we can find recent productions such as *El Pacto de Adriana* (2017) by Lissette Orozco and *El Color del Camaleón* (2017) by Andrés Lübbert. Both documentaries through an autobiographical and family story investigate the stories of perpetrators. On one hand, Lissette Orozco discovers that her beloved Aunt Chany worked for the Chilean secret services (DINA), and is currently accused of having committed crimes against humanity. And on the other hand, Andrés Lübbert decides to look for the origins of the trauma of his father, who was kidnapped by the DINA and subjected to military training.

Through both films it is possible to see how the enunciation in the first person and the autobiography are concepts that are intertwined with the political history of a country. In a constant dialogue with the past both directors establish performative narrative

strategies to approach confrontation, reconciliation or reparation. Then questions arise about subjectivity and autobiography as a political space in which the self can be transcended. In this work, we will seek to elucidate in what sense the performativity of the documentary narrative could grant a political character to the audiovisual language.

INTRODUCCIÓN

La dictadura de Augusto Pinochet, extendida entre 1973 y 1989, es uno de los hitos que ha marcado con mayor énfasis la historia reciente de Chile. Con ello, distintas producciones culturales se han posicionado como agentes críticos, que sirven como herramientas para el cuestionamiento y la construcción de la memoria del país. El cine documental ha tenido un lugar protagónico en este sentido, no solo como un vasto registro de imágenes y testimonios de la violencia vivida, sino también como un escenario desde donde podemos pensar de manera crítica el pasado.

El cine documental de post-dictadura, hace referencia a un tipo de narrativa que autores como Antonio Traverso, proponen analizar desde una perspectiva no necesariamente histórica y secuencial con la dictadura como punto de referencia. "...the notion of post-dictatorship names not a delimited historiography but the politics of an unfolding critical process of cultural memory within which existing and new screen works acquire or lose significance in relation to the ongoing ideological contestation of the past" (Traverso, 2018a). El cine de post-dictadura sería aquel que nos permite establecer un diálogo con el pasado, que nos entrega herramientas o problemas a través de los cuales re-revisar el pasado. En este sentido, directores como Patricio Guzmán han tenido gran relevancia a la hora de rescatar la memoria estableciendo un diálogo con el pasado. *La batalla de Chile*, una trilogía documental filmada entre 1976 y 1979, se estrena en Chile 18 años después de su filmación, esto nos habla de lo conflictivo que es ese diálogo en la sociedad chilena; así también lo explica el propio director en una entrevista realizada por la televisión argentina¹.

En 1994 se estrena el documental dirigido por Carmen Castillo *La flaca Alejandra*, proponiendo una narración centrada en el testimonio de Alejandra Merino, ex militante del MIR (Movimiento de Izquierda Revolucionario), quien fue capturada, torturada y extorsionada por la DINA; cuya experiencia acabó doblegando su posición convirtiéndose en colaboradora del régimen. Se piensa que su colaboración con los servicios secretos fue instrumental y fundamental para la localización de la propia directora Carmen Castillo y de su pareja Miguel Enríquez, ambos militantes del MIR. Esto significó el allanamiento de su casa, la muerte de Miguel y el ingreso de Carmen en el hospital gravemente herida estando embarazada. Después de años de exilio en Francia, Carmen Castillo vuelve a Chile para filmar el documental, abriendo un espacio controversial de discusión y reflexión al proponer el testimonio de una figura poco usual como protagonista, y mirar a través de ella el pasado. Es posible situar este documental como un referente para nuevas producciones que han visto la pantalla el último tiempo, como lo son: *El color del camaleón* dirigido por Andrés Lübbert y *El pacto de Adriana* dirigido por Lissette Orozco, estrenados en 2017. Ambos han tenido un reconocimiento tanto nacional como internacional y han abierto un espacio de reflexión en torno a la experiencia de las nuevas generaciones que dialogan con el pasado. Considerados como "directores de segunda generación" (Traverso, 2018b), nos proponen un acercamiento crítico al pasado desde la perspectiva de quienes formaron parte del aparato represor y que, además, forman parte de su círculo familiar y afectivo íntimo. Por un lado, Lissette Orozco descubre que su querida tía Chany trabajó para los servicios secretos chilenos (DINA), y está actualmente acusada de haber cometido crímenes de lesa humanidad; y, por otro lado, Andrés Lübbert decide buscar los orígenes del trauma de su padre, quien fue capturado por la DINA y sometido a entrenamiento militar en contra de su voluntad. Si bien estos documentales se estructuran en función de la figura de la tía y el padre, respectivamente, ambos responden a una narración en primera persona de parte de los directores. Son historias presentadas desde la intimidad, desde la autobiografía. En este sentido, nuevamente la directora Carmen Castillo puede ser un referente con su documental *Calle Santa Fe* (2007) frente al cual Nelly Richard comenta lo siguiente: "el giro biográfico de su exploración de una memoria personal se abre a la dimensión colectiva de una valiente reflexión sobre las implicancias de haber sido militante mujer de un partido político de extrema izquierda en tiempos de ferviente compromiso con la lucha revolucionaria" (Richard, 2010, p. 139). Es decir, se identifica un giro biográfico a la vez que colectivo, posicionando al relato en primera persona como el lugar desde dónde explorar el pasado. Tanto *El pacto de Adriana* como *El Color del Camaleón* comparten esta condición, que desde su experiencia como "directores de segunda generación", toman el desafío de cuestionar sus relaciones afectivas y familiares para mirar el pasado desde una perspectiva crítica.

¹ Ver en: [https://www.patricioguzman.com/es/peliculas/6\)-memoria-obstinada](https://www.patricioguzman.com/es/peliculas/6)-memoria-obstinada)

METODOLOGÍA

En este trabajo nos proponemos estudiar algunos de los elementos que estructuran las narraciones de estos dos documentales de post-dictadura, identificando dos elementos fundamentales desde donde comenzaremos la reflexión: primero, la narración en primera persona y el giro subjetivo de estas narraciones; y segundo, la problemática relación íntima que guardan los directores con quienes perpetraron crímenes durante el régimen militar, o bien, mantuvieron una relación cercana con el aparato represor. Ambas líneas reflexivas nos ayudarán a establecer una relación entre el lenguaje audiovisual y la dimensión política del film.

LA NARRACIÓN EN PRIMERA PERSONA

Dentro de su libro *Tiempo Pasado. Cultura de la memoria y giro subjetivo. Una discusión* (2013), Beatriz Sarlo sitúa el giro subjetivo de la narración como un efecto proveniente de la ambición por entender el pasado desde su propia lógica, es decir, desde la idea de que existe un solo relato del pasado y que éste puede ser enunciado en primera persona. Frente a esto es que, desde mediados del siglo XIX, la literatura aplica diversos “modos de subjetivación de lo narrado”. La autora explica que “la actual tendencia académica y del mercado de bienes simbólicos que se propone reconstruir la textura de la vida y la verdad albergadas en la rememoración de la experiencia, la revaloración de la primera persona como punto de vista, la reivindicación de una dimensión subjetiva, que hoy se expande sobre los estudios del pasado y los estudios culturales del presente, no resultan sorprendentes” (Sarlo, 2013, p. 20). Esto se debe a que nos encontramos en un contexto donde las condiciones ideológicas acompañan dicha valoración del yo.

Por otro lado, el posicionamiento del testimonio dentro del cine documental tanto en Argentina como en Chile, es un elemento que se hizo necesario para comprender los daños de la violencia de los regímenes dictatoriales. En ese sentido, la autora también señala que “la historia oral y el testimonio han devuelto la confianza a esa primera persona que narra su vida (privada, pública, afectiva, política), para conservar el recuerdo o para reparar una identidad lastimada” (op. cit, p.21). En una dirección similar, Nelly Richard se refiere al testimonio como “actos de memoria que tienen la virtud de recordar aquello que los operativos de la destrucción hubieran dejado sin memoria, si no fuera por aquellas voces rescatadas del infierno que, en su condición de víctimas, constatan la violencia de lo extremo y la convierten así en prueba irrefutable de lo consumado” (Richard, 2010, p. 78). Es por esto, que el elemento testimonial dentro del cine documental de post-dictadura, no es solo un recurso propio de la narrativa documental o un elemento aislado, posee un contexto histórico y político desde el cual debemos abordarlo.

Tanto en *El Color del Camaleón* como en *El Pacto de Adriana*, el testimonio es un elemento importante en la narración. Adriana Rivas, investigada por secuestro, desaparición de personas y participación en torturas, es quien ocupa el lugar testimonial dentro de la película de Orozco—lugar que históricamente ha pertenecido a la víctima—, lo que la ubica en un lugar de enunciación privilegiado. Y, por otro lado, Jorge Lübbert, instruido por la DINA y entrenado para ser asesino, se ve en reiteradas ocasiones impedido para pronunciar su testimonio en el film. Ambos documentales nos presentan figuras poco usuales en la pantalla, lo que abre un espacio de interés crítico con respecto a estos personajes y su relación con la historia, además de su vinculación familiar con los directores.

Sin embargo, por muy predominante que sean los testimonios dentro de estos documentales, finalmente son películas narradas en primera persona por los directores. Lissette Orozco se enfrenta al testimonio de su tía, testimonio en un principio inapelable, pero que se atreve a cuestionar y finalmente confrontar, pagando un precio ético y político al quebrar su relación familiar. Andrés Lübbert se enfrenta a la incapacidad de su padre para testimoniar y debe lidiar con la duda de no saber si fue o no un asesino; finalmente, descansando en el conocimiento de que su padre es un tipo de víctima poco común, y no un perpetrador. Andrés entonces enuncia el testimonio por medio de un actor. Es decir, nos encontramos frente a voces en primera persona —las de los directores—, que a su vez se enfrentan a testimonios en primera persona —los testimonios de sus familiares.

De esta manera, la subjetividad es el elemento predominante dentro de estos documentales, es el objeto de estudio al mismo tiempo que el lugar de enunciación. Son narraciones que no pretenden validar un discurso o derribarlo, tampoco pretenden ser investigaciones judiciales; si bien consideran varios de esos elementos, se proponen otro objetivo, más ligado a documentar la respuesta de los directores frente a la interpelación de la historia política que inunda sus relaciones familiares. Las relaciones familiares al inicio de los documentales son completamente diferentes de lo que podemos apreciar al final, es decir, asistimos a una transformación de facto. Y es en este punto donde los estudios de performance se convierten en una herramienta de análisis.

TRANSFORMACIÓN DESDE LA SUBJETIVIDAD

Como lo explica Diana Taylor en el libro *Estudios avanzados de performance* (2011), los conceptos performático y performativo, poseen distintas definiciones, algunas relativas a los estudios de las artes visuales, del teatro, de la sociología o la lingüística. Donde lo performático define una acción, rito o práctica. Diana Taylor utiliza la protesta social como ejemplo de un acto performático. Por otro lado, lo performativo, más cercano a los estudios lingüísticos, hace referencia a una cualidad del discurso, a un lenguaje que *hace* en su propia enunciación. En el caso de la narración documental, por ejemplo, podríamos pensar en *El Pacto de Adriana* como una acción de confrontación y denuncia, y en *El Color del camaleón*, como una acción de reparación.

Como vimos anteriormente, la directora de *El Pacto de Adriana* decide tomar como punto de partida el testimonio de su tía, quien niega rotundamente su participación en los crímenes de los que se le acusa y afirma que se trata de una equivocación de la que está siendo víctima. Así es como la directora comienza su investigación, y en la medida que ésta se desarrolla, comienza también su transformación. Las filmaciones del testimonio de Adriana son presentadas de dos maneras: primero, la filmación directa u original; y segundo, las revisiones que Lissette hace de las imágenes proyectadas en la pared a gran escala. Esta segunda operación, es un recurso que se repite tres veces a lo largo de la película y nos detendremos en él un momento. El desarrollo del documental es a la vez una transformación de la relación íntima entre tía y sobrina, en la que Lissette comienza a cuestionar el testimonio, ese cuestionamiento es reflejado de manera plástica. Las escenas en que la directora se enfrenta a las imágenes son un recurso plástico que posee una dimensión performática. Lissette genera un rito confrontacional con las imágenes, viviendo con ello su propia transformación. Esta acción constituye un acto performático dentro de la narración.

En el capítulo “Usted está aquí”: El ADN del performance (Taylor, 2011), considerando los actos públicos de protesta y denuncia por violaciones a los derechos humanos llevados a cabo en Argentina durante la dictadura cívico-militar, Taylor propone dos conceptos fundamentales para articular su teoría: archivo y repertorio. Que corresponderían a elementos que constituyen o alimentan las diferentes acciones a través de las que se presenta y representa un cambio social; siendo también transmisores de la memoria traumática. Las fotos de los desaparecidos², por ejemplo, llevadas al espacio público se activaron como performance, haciendo visible la desaparición. Aunque parecieran formar parte de un archivo, estas fotografías serían parte de un repertorio performático, y el archivo estaría constituido por investigaciones, pruebas judiciales, demandas legales e históricas. Otro elemento fundamental que Taylor considera para estudiar estos actos como performances es el “en vivo”. La dimensión corporal vivencial de los actos llevados a cabo, lo que no solo apela a un cambio político de facto -considerando que los agentes que desarrollan estas performances son entidades organizadas que al mismo tiempo llevan a cabo demandas judiciales exigiendo una justicia institucional para las víctimas-, sino que también considera un cambio experiencial personal, que ella misma vivió al asistir a un *escrache*³ en Buenos Aires.

“Así, el performance opera para transmitir recuerdos traumáticos, a partir de y al transformar un archivo y un repertorio compartidos de imágenes culturales. Estos performances de protesta funcionan como “síntoma” de la historia (es decir, la exteriorizan), parte integral del trauma. También declaran una distancia crítica para elaborar un reclamo, al afirmar lazos y conexiones mientras denuncian violaciones a los contratos sociales” (Taylor, 2011).

Volviendo al acto performático que Orozco realiza en su documental, podríamos considerar el testimonio como ese repertorio señalado por Taylor, siendo esta acción la manera de enunciar una posición ética y política frente a su tía; fundamentada por el archivo generado en su investigación paralela. Por otro lado, es fundamental destacar todas las imágenes y material de archivo que forman parte de la investigación documental; la directora dota de historicidad y contexto político su proceso. Utilizando imágenes de la *funa* que se llevó a cabo frente a la casa de Adriana en Australia, o aludiendo al reportaje y entrevista realizados por la televisión australiana respecto del caso de su tía, justo durante el periodo de rodaje del documental. Todos estos acontecimientos que marcan el desarrollo del documental nos hablan de la conexión de Orozco a un contexto histórico y político determinado, que es el que confronta su subjetividad y la lleva a generar un cambio a nivel efectivo familiar. En otras palabras, la narración documental constituye un acto de confrontación y denuncia, allí se encontraría su dimensión performativa, en el *acto*. Una confrontación personal devenida social y pública a través del cine, con lo cual además genera una experiencia colectiva que invita a un diálogo crítico con el pasado. Es decir, desde la primera persona y la biografía, se genera una conexión con el conflicto político público, frente al cual se toma una decisión política. *El pacto de Adriana* no es un documental político por su conexión con la dictadura militar, lo es porque conlleva una responsabilidad, decisión y acto político: la confrontación, la ruptura y la denuncia.

Pensemos ahora en *El Color del Camaleón*. Como dijimos anteriormente, en este documental el director se enfrenta a su padre traumatizado por su pasado y juntos emprenden un viaje de reconstrucción. En reiteradas ocasiones Andrés intenta hablar con su

² Tanto en Argentina como en Chile, se llevaron a cabo diferentes acciones públicas que instalaron en las calles las imágenes de los detenidos desaparecidos. Siendo en Argentina altamente reconocidas y difundidas las caminatas llevadas a cabo por las Abuelas y las Madres en la Plaza de Mayo.

³ *Escrache* es el nombre que lleva la acción pública de denuncia frente a quienes fueron perpetradores de crímenes durante la dictadura y que aún no son juzgados. Similar es en Chile la conocida *Funa*, igualmente llevada a cabo por comisiones o entidades organizadas. Ver más en: <http://comisionfuna.org/> <http://www.hijos-capital.org.ar/>

padre y obtener un testimonio concreto de sus vivencias en relación a su entrenamiento en la DINA, pero Jorge es incapaz de articular un discurso coherente. Nelly Richard, analizando algunos relatos testimoniales explica: “La falta de voz, de la voz como vehículo expresivo de una subjetividad hablante, somatiza la destrucción de una persona que la experiencia límite ha convertido en alguien ya incapaz de pronunciar sonido, de testimoniar de sí misma como fuente de sentido” (Richard, 2010). Es decir, la incapacidad de enunciar un discurso, por parte del padre es el síntoma de su trauma. Frente a esto, el director decide generar una acción, que al igual que Lissette, acompañará el proceso documental. Esta acción consiste en grabar una locución del testimonio escrito de su padre, llevada a cabo por un actor contratado que recibe instrucciones del propio padre. El documental muestra las escenas en el estudio de grabación en que el padre indica velocidad y volumen de voz al actor, reparando, a través de la enunciación, su testimonio. Esta acción sería un acto performático, cuya realización significó una recomposición de lazos familiares, a la vez que identitarios y subjetivos. En este caso, el testimonio escrito formaría parte de un repertorio que al enunciarse alcanza una dimensión performática. Por otro lado, el archivo estaría conformado por la investigación paralela, que también dota de historicidad y contexto político a la película; padre e hijo asisten a diferentes manifestaciones en Santiago de Chile, creando una experiencia común de reparación entre ambos. Taylor también concluye “Así, el ADN del performance, como la investigación biológica en curso, puede expandir, más que limitar, nuestro sentido de conectividad: todos compartimos una buena parte de materiales genéticos, culturales, políticos y socioeconómicos. ‘Usted está aquí’ señala no solo el espacio de performance, sino también el ambiente colectivo del trauma que toca y afecta a todos. Estamos, todos, aquí” (Taylor, 2011)

CONCLUSIONES

Con la idea de establecer un carácter performático y performativo de estos documentales, lo que hacemos es intentar develar la dimensión política de los mismos. No en su conexión directa temática con la dictadura militar, sino por su posibilidad de generar cambios. La crítica al giro subjetivo de la narración funciona como motor de arranque que nos desafía a validar esta enunciación como un espacio colectivo; a establecer el puente entre la biografía personal y el conflicto político público. Si bien estos documentales son narraciones íntimas en primera persona, se abren hacia una intención y compromiso públicos. *El pacto de Adriana* ha recibido 18 premios en distintas partes del mundo, desatando junto a *El Color del Camaleón*, proyectado en más de cuarenta salas a nivel mundial, un interés crítico frente a la figura del perpetrador dentro del cine documental chileno. Estos documentales están dotados de una intencionalidad política, expresada por una narración documental performativa.

FUENTES REFERENCIALES

- Castillo, C. (2007). *Calle Santa Fe*. [Documental; 167 minutos]. Chile-Francia: Les Films d'Ici / Les Films de la Passerelle / Institut National de l'Audiovisuel / Parox / Love Streams Productions.
- Castillo, C. y Girard, G. (1994). *La flaca Alejandra*. [Documental; 57 minutos]. Chile: Ina / France 3 / Channel 4.
- Lübbert, A. (2017). *El color del camaleón*. [Documental; 87 minutos]. Chile-Bélgica: Blume Producciones.
- Orozco, L. (2017). *El pacto de Adriana*. [Documental; 96 minutos]. Chile: Salmón Producciones / Storyboard Media / Ursus Films / Carnada Film.
- Richard, N. (2010). *Crítica de la memoria (1990-2010)*. Santiago: Ediciones Universidad Diego Portales.
- Sarlo, B. (2013). *Tiempo pasado. Cultura de la memoria y giro subjetivo. Una discusión*. Editorial Universidad de Talca.
- Taylor, D. (2003). *The archive and the repertoire. Performing cultural memory in the Americas*. Duke University Press.
- Taylor, D. (2011). “Usted está aquí”: el ADN del performance. In *Estudios avanzados de performance*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Taylor, D., y Fuentes, M. (2011). *Estudios avanzados de performance*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Traverso, A. (2018a). Excavating La Moneda: cinematic memory and post-dictatorship documentary in Chile. *Social Identities*, 0(0), 1–17. <https://doi.org/10.1080/13504630.2018.1514168>
- Traverso, A. (2018b). Post-Dictatorship Documentary in Chile: Conversations with Three Second-Generation Film Directors. *Humanities*, 7(1), 8. <https://doi.org/10.3390/h7010008>

Hernández, Jeice.

Estudiante de Doctorado en Arte: producción e investigación, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia.

La transversalidad del color

The transversality of color

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Color, Narrativa, Percepción, Comunicación, Imagen, transversalidad.

KEY WORDS

Color, Narrative, Perception, Communication, Image, Transversality.

RESUMEN

Este paper presenta el concepto de transversalidad del color como una herramienta para entender la percepción del color en las ilustraciones e imágenes visuales originadas en lecturas sostenidas o en una cultura visual establecida.

Actualmente el color es considerado desde varios campos; siendo los más destacados el científico, físico, psicológico y artístico. Al hablar de ilustraciones e imágenes visuales el entendimiento del color se da desde un punto de vista más artístico, concentrándose en las características denotativas y connotativas del color logrando establecer por medio de ellas y en conjunción con el resto de elementos visuales, el mensaje final de la imagen ; sin embargo, a la hora de la práctica al hablar de color estos dos conceptos de entrelazan haciendo que el mensaje posea una narrativa cromática capaz llegar a influenciar notablemente nuestra percepción y por lo tanto la propia interpretación y significación de lo que estamos viendo.

Este trabajo habla sobre la transversalidad del color y la presenta como una cualidad del color que permite entender el uso del mismo desde el ámbito artístico proponiendo una lectura del mismo ya no desde perspectivas separadas, sino por el contrario, desde la conjunción de ellas, tratando el color como un ente activo y no pasivo en el momento de percepción de la imagen.

ABSTRACT

This paper presents the concept of the Transversality of color as a tool to understand the perception of color in illustrations and visual images that has its origin in sustained readings or in an established visual culture.

Currently the color is considered from several fields; the scientific, physical, psychological and artistic. When we speaks of illustrations and visual images, the understanding of color is given from an artistic point of view, concentrating on the denotative and connotative characteristics of color, establishing through them and in conjunction with the rest of the visual elements, the final message of the picture ; However, at the time of practice when talking about color, these two concepts intertwine making a chromatic narrative that is able to significantly influence our perception and therefore the interpretation and meaning of what we are seeing.

This article presents the Transversality of color as a quality of color that allows us to understand its use from the artistic field as a union of elements, which are no longer seen from different perspectives, but on the contrary, from the conjunction of them, where color is seen as an active entity at the moment of image perception.

INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo lleno de imágenes donde identificamos ciertos signos que interactúan como claves armónicas, ayudando a identificar, recordar o asociar el color con algo en concreto. Desde niños nos hemos acostumbrado a vivir y aprender a través de las imágenes, siendo estas nuestro referente y contacto con el mundo. (Héller 2000) afirma que los colores y sentimientos no están ligados de manera gratuita, si no que, por el contrario, son el resultado de experiencias que tienen el origen en la infancia y que hemos ido fortaleciendo hasta convirtiéndose en parte esencial de nuestro lenguaje y pensamiento.

Antes de conocer las imágenes cromáticas como las conocemos hoy en día ya creábamos este tipo de imágenes en nuestra mente, la literatura nos permitía imágenes mentales donde el color formaba parte de una narrativa interna que ayudaba a crear todo un mundo literario; es precisamente a raíz de esta característica tan especial de la literatura que una de las primeras relaciones con imágenes se dio a raíz de las ilustraciones de textos. Uno de los referentes más claros lo podemos tomar en los textos de cuentos clásicos donde su lectura e imágenes ha permanecido a través de varios siglos, convirtiéndose en lecturas sostenidas tanto escritas como visuales, de donde salen imágenes y estereotipos que se transforman en un referente tanto visual como cromático.

Nuestra relación cromática con el mundo depende en gran parte de nuestro contacto con esas primeras imágenes en el tiempo; la cultura visual toma gran importancia en nuestra manera de relacionarnos y ver el mundo. La unión de los elementos que componen la imagen se convierten en referentes visuales; una conjunción de elementos sémicos que se unen para formar una imagen con significado en nos muestra y nos enseña como relacionarnos.

“Aprendemos asimilando experiencias y agrupándolas en esquemas ordenados dentro de patrones estables que presentan unidad en su variedad. Estos elementos nos permiten afrontar eventos o situaciones aplicándoles las reglas más apropiadas para ellos. Las matrices que pautan nuestra percepción, pensamiento, y actividades son condensaciones de aprendizajes convertidos en hábitos. El proceso comienza en la infancia y continúa hasta la senilidad; la jerarquía de matrices flexibles con sus códigos fijos —desde las que gobiernan el crecimiento de las células hasta las que determinan su mapa genético, constituyen esa criatura de hábitos en mil capas” (Koestler 2002 Pag 207)

Cada elemento que compone la imagen toma gran relevancia ya que es con ellos con los que en realidad nos relacionamos a la hora de percibir una imagen, como lo plantea (Dondis 1976) los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos y es por medio de ellos (línea, color, textura) que creamos las imágenes. el color (por presencia o ausencia) es uno de los elementos esenciales de la imagen considerado la mayoría de veces como un ente pasivo, una mera característica unida al objeto; esta visión del color como adjetivo comenzó a cambiar en los últimos años reconociendo a este elemento como un agente activo, participativo de la generación y alcance de nuestra percepción del mundo que nos rodea:

“En realidad, el color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común. Por lo tanto, constituye una valiosísima fuente de comunicadores visuales” (Dondis 1967, Pag 64)

La profesora (Chirimuuta 2015) en su artículo *The reality of color is perception* explica que el color actúa en nuestra percepción como un ente activo, no pasivo, éste no es propiedad de los objetos, por el contrario, es el resultado de un proceso perceptual que se da fuera del objeto, donde vemos las cosas de un color u otro dependiendo de los elementos que en ella participan, según la autora el color no es una propiedad de las cosas, es la manera en que los objetos se nos presentan y al mismo tiempo nuestra manera de percibirlos. Esta última depende no solo de las características físicas, fisiológicas o psicológicas relacionadas con nuestra percepción, también influyen los preconceptos y elementos externos del ambiente.

El color entonces deja de convertirse en un ente pasivo y pasa a ser un elemento esencial activo que se encarga de contarnos una historia, reforzando o destacando ciertos significados dentro de la narrativa general, ayudando a asimilar e interiorizar ciertas ideas que bien pueden estar ya enraizadas desde nuestra niñez, como lo plantea Héller, o que dependiendo de nuestra percepción momento y relación con la misma termina de formarnos un concepto o una idea.

Parte esencial de nuestra percepción cromática nace de nuestra relación primaria con el color, que además se ve enmarcada por las concepciones culturales y sociales del mismo, es así como al final en el color visto desde el mundo artístico a través de las imágenes no solo influyen unos pocos factores sino todos, no vemos el mundo en colores, sino que a través de los colores conocemos el mundo, es tan influyente nuestra concepción cromática que al encontrar una obra como el *Guernica* no podemos negar que su impacto narrativo se potencia visualmente por la falta de color en la imagen.

Teniendo en cuenta los párrafos anteriores se crea la necesidad de entender si efectivamente existe una característica especial del color que explique cómo percibimos el color en las imágenes originadas de lecturas sostenidas o generadas a raíz de una cultura visual establecida, ya que éstas al estar ligadas al tiempo, se relacionan no solo con nuestro pasado visual, si no también con los diferentes factores físico, sociales y culturales que se presentan a través del tiempo.

Como lo plantean Otálora & Hernández. (2018). Los elementos que hacen parte de las imágenes que son vistas desde un filtro artístico (y por lo tanto son consideradas como arte) tienen la particularidad de relacionarse con las personas desde un punto de vista más sensorial, no conceptual, mas sin embargo este a su vez se enmarca dentro de un sentido social y cultural. Al final no se trata de una lectura separada de elementos si no una única percepción de lo que vemos.

Lo que se pretende con esta investigación es establecer si existe una transversalidad del color que permita la permanencia de características narrativas- cromáticas en las ilustraciones e imágenes visuales originadas en lecturas sostenidas u originadas en una cultura visual establecida.

METODOLOGÍA

La metodología a utilizar se basa en la recolección de datos por medio de textos y entrevistas que permitan comprobar y aplicar los elementos identificados en la investigación. Obteniendo información directa con algunas personas expertas en el tema con el fin de poder realizar una triangulación de datos heterogéneos que permitan una visión más real del tema.

Ya que la investigación involucra textos literarios y artísticos, de inmediato se adopta para el curso de la investigación el método hermenéutico; haciendo énfasis en el denominado método de hermenéutica analógica, recordando que, en conjunción con el método de pensamiento crítico, los textos no solo obedecen a un texto escrito.

DESARROLLO

Cuando hablamos de color generalmente nos refinamos a él dentro de un concepto de causa –efecto, donde el color es considerado desde varios campos; siendo los más destacados el científico que plantea la existencia de unas ondas que chocan contra algo (causa) donde unas son absorbidas y las que no lo hacen rebotan coloreando visiblemente el objeto de un tono “especifico”; el físico el cual relacionamos con nuestro aparato visual donde se encuentran unos conos sensibles a la luz, ésta (causa) al entrar en contacto con el ojo hace que estos conos reaccionen y manden ciertas señales al cerebro que final mente traducimos como color; el psicológico el cual se centra en el efecto que tienen ciertos tonos en el ser humano, efecto que se relaciona con las sensaciones que el color provoca; finalmente encontramos el artístico donde existe una combinación de pigmentos (causa) cuya mezcla da como resultado diferentes tonos que finalmente son utilizados en obras visuales. Estas causas y efectos están cada una relacionados con una constante, una característica del medio que permite explicar y entender cómo y porque logramos percibir el color en cada caso: En el científico la longitud de onda, en el físico la constancia del color, en el psicológico el valor sensorial (traducido en sus valores significantes), y en el ámbito artístico ¿? en realidad no encontramos una constante.

En el ámbito artístico esta constante no existe como tal, simplemente se plantean diferentes elementos que intervienen, pero ninguno de ellos trabaja como una constante específica que podamos identificar para entender por qué percibimos el color de cierta manera en las imágenes visuales, así que finalmente terminamos tomando prestada alguna de las otras constantes para explicar ciertos fenómenos dentro de la imagen. Esto en realidad no es de extrañar ya que a la hora de enfrentarnos a una imagen son tantos los elementos que interactúan en ella que sería prácticamente imposible de limitarlos, es por esto que el estudio del color dentro de este campo es tan complejo y de alguna manera inexacto, una de las razones principales para no poder relacionar el color artístico con una constante se presenta a raíz de contemplar el color como el efecto, el resultado de alguna causa y no como la causa en si misma, hasta ahora hemos visto el color como un ente pasivo y no como un elemento activo. Si comenzamos a mirar el color desde la perspectiva de la Prof. (Chirimuuta 2017) las posibilidades de encontrar una constante del mismo en el ámbito artístico aumentan exponencialmente.

En esta investigación se analiza el uso del color como ente activo en las imágenes, partiendo de el origen del color en estas; es decir, se toman imágenes que tiene su origen no en la imagen final sino que han sido sacadas de historias sostenidas o que provienen de una cultura visual establecida, de esta manera es más fácil entender si el papel y nuestra percepción del color en la imagen final se corresponde con del mismo en la imagen original (física o mental), pudiendo tener un punto de comparación y por lo tanto, lograr mostrar una trazabilidad que nos permita establecer los parámetros que terminan definiendo nuestra forma de percibir el color en las imágenes con este tipo de características específicas.

Al hablar de ilustraciones e imágenes visuales el entendimiento del color se da desde un punto de vista más artístico, concentrándose en las características denotativas (donde existe por medio de este una sustitución de una imagen o idea) y connotativas (conexiones subjetivas), donde el primero se relaciona con los términos icónico, saturado o fantasioso, unido a la representación social y uso del mismo en la cultura y el segundo se relaciona con los significados expresivos, simbólicos, psicológicos o estéticos. Sin embargo, al ver una imagen artística muchas veces se confunden estos dos términos sin lograr determinar o catalogar específicamente que manejo del color se da dentro de la misma. Este sería el caso de las imágenes originadas en historias o imágenes que están unidas a una temporalidad, ya que en ellas existe tanta información que es difícil separarla, son imágenes que se han alimentado a través del tiempo de significados denotativos y connotativos que terminan conjugándose en uno solo donde finalmente se convierten en valores tanto significantes como expresivos que inevitablemente terminan interactuando con todo aquello que los rodea:

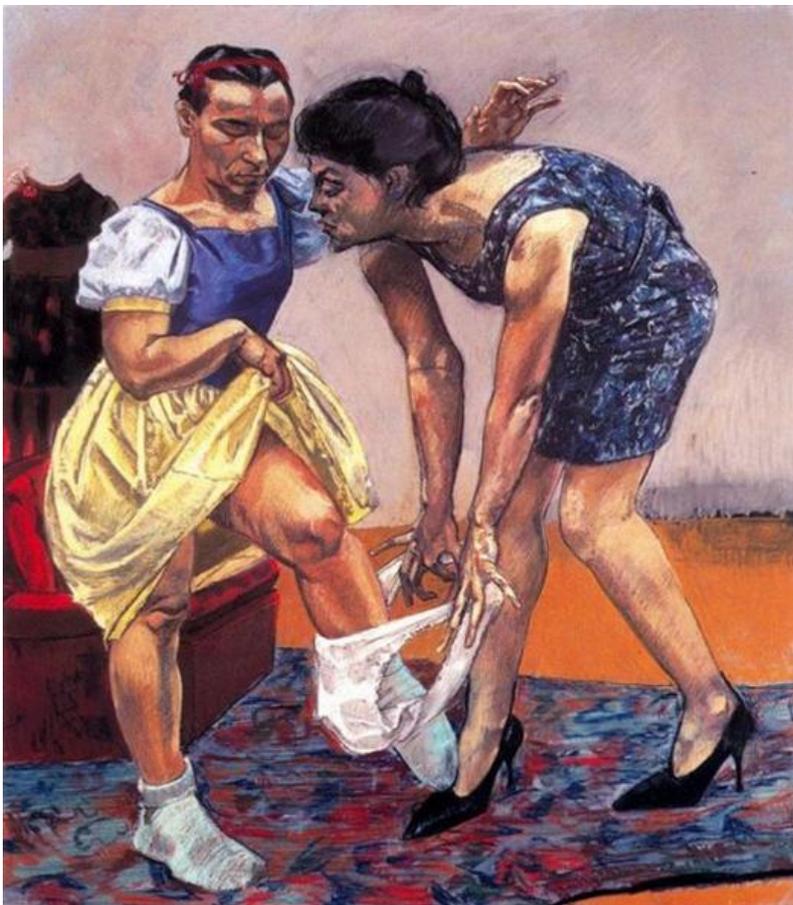
“...al igual que en el cuento de la bella durmiente, todo queda enmarcado dentro de un cuadro viviente” (Barthes 1980 Pag 140)

(Chatman 1980), plantea una relación existente entre los elementos que encontramos en las imágenes literarias y lo que luego encontramos en las ilustraciones de estas mismas historias, el autor va comparando ciertos elementos determinando que en realidad estos conservan ciertas características propias al pasar de un medio a otro, la diferencia radicaría en la parte expresiva la cual estaría unidad directamente con el medio. Teniendo en cuenta el concepto de Chatman unido con el planteamiento de (Ferrer 1999) donde el color tiene una cualidad simbólica y expresiva que ha sido usada en diferentes medios y tiempos históricos, podemos plantear la existencia de una narrativa propia del color que es independiente de la narrativa que se trabaja en la imagen.

Esta narrativa propia es la que se mantendría a través de la línea temporal, sin embargo y aunque esto explicaría porque seguimos identificando el color rojo con el fuego, peligro, sexo etc. No podemos olvidar que estos valores son permeables al entorno, su lectura depende del contexto tanto interno como externo de la imagen; al contemplar una ilustración o imagen visual está enmarcada en unos límites físicos y nuestra lectura de la misma se centra en lo que ellos contienen, sin embargo la lectura que hacemos de imágenes de lecturas sostenidas o heredadas de una cultura visual sostenida tiene además la información fuera del marco, esta posee además un contexto social y cultural que hereda de la propia historia y que alimenta nuestra forma de ver las cosas e inevitablemente influye en la percepción final de la imagen.

Esta forma de conjugar la información dentro y fuera del marco al observar este tipo de imágenes explica cómo es nuestra relación cromática con la misma, una relación donde convergen elementos connotativos, denotativos y temporales que terminan estableciendo nuestra percepción del color en la imagen. Demostrando así la existencia de la transversalidad del color, una característica del mismo que puede traducirse como una constante del color artístico, que une las características simbólicas y expresivas del mismo, donde el color se presenta como un ente activo con narrativa propia, permeable a los diferentes cambios temporales y susceptible a nuestra propia experiencia cromática.

Al hablar de transversalidad del color nos referimos a ella dentro del manejo del color como signo plástico en las artes plásticas y visuales, siendo esta (la transversalidad) una característica del color que permite explicar cómo percibimos el color en estas imágenes heredadas de una cultura visual o de lecturas sostenidas en el tiempo. La transversalidad es una cualidad del color que le permite una conjunción de valores tanto denotativos, connotativos y temporales que unidos a las otras características de la imagen dotan al color de un significado propio que se ve reflejado en la imagen final e influencia nuestra percepción de la misma.



Un ejemplo se nos presenta al ver la ilustración de Paula Rego, donde la transversalidad del color hace que por asociación cromática identifiquemos al personaje que estamos viendo como Blancanieves. Es precisamente por medio de los colores del vestido los que nos remiten al cuento, todas las imágenes que hemos visto a través del tiempo sobre este personaje nos dicen que no hay duda de que de él se trata: comenzamos a realizar entonces conexiones cromáticas que nos remiten a la inocencia, bondad y dulzura que caracterizaban a la niña y que ahora unimos a lo que estamos viendo, es entonces cuando la imagen entra dentro de otro contexto y su narrativa y significado cambia. El color actúa activamente durante todo el proceso de nuestra relación con la imagen para finalmente influir en nuestra percepción de la misma.

Pastel sobre papel montado en aluminio. “Snow White with her stepmother” Paula Rego, 1995.

Fuente: Bradley Fiona (2000), PAULA REGO. Tate Publishing, a división of Tate enterprises Ltd, Millbank, London. Pag 80

CONCLUSIONES

La transversalidad del color puede ser vista como la característica del color que permite el paso de este de un medio a otro, explicando sus cambios y sus permanencias narrativas en las ilustraciones e imágenes visuales originadas en lecturas sostenidas u originadas en una cultura visual establecida.

Uno de los elementos más importantes relacionados con el concepto de transversalidad del color es la conexión con la temporalidad y el uso del color como un ente activo dentro de la misma.

La transversalidad del color actuaría como una constante visual específica del color artístico, donde las conexiones cromáticas nacen, se crean y prevalecen dentro de un contexto donde existe una cultura visual nutrida por el tiempo.

FUENTES REFERENCIALES

- Barthes, R. (1980). *La cámara lúcida*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Bradley, F. (2000). Paula Rego. Tate Publishing, a división of Tate enterprises Ltd, Millbank, London.
- Carrere, A., y Saborit, J. (2000). *Retórica de la pintura (Signo e imagen)*. Madrid: Cátedra.
- Chatman, S. (1980). *Story and discourse*. Ithaca and London: Cornell University Press.
- Chirimuuta, M. (2017). *Outside Color, Perceptual Science and the Puzzle of color in Philosophy*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Chirimuuta, M. (2015). The reality of color is perception. *Nautilus*, 26. Universidad de Buenos Aires.
- Ferrer, E. (1999). *Los lenguajes del color*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Heller, E. (2000). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Otálora, K., y Hernández, J. (2018). Arte y derecho: de la palabra del pütchipü'üi a la imagen. *Novum Jus: Revista Especializada En Sociología Jurídica Y Política*, 12(1), 221-244. <http://dx.doi.org/10.14718/NovumJus.2017.12.1.9>

Huerta Jiménez, Mayra.

Profesora investigadora, Universidad Autónoma de Baja California, Cuerpo Académico Imagen y Creación.

Cuadernos des localizados: un cruce de conocimientos artísticos binacionales

Delocalized notebooks: a crossing of binational artistic knowledge

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE:

Intercambio, frontera, práctica artística, conocimiento.

KEY WORDS:

Interchance, border, artistic practice, knowledge.

RESUMEN

La investigación artística se encuentra en movilidad de acuerdo al contexto en el que se genera. Aún continúa en debate para la academia, que implica generar conocimiento desde la creación. Lo que lleva a una serie de cuestionamientos que dan forma a una postura frente a este tema. La enunciación del intercambio de conocimientos, de la colaboración entre diversos medios por mencionar algunos.

Es por ello que en esta ocasión, se presenta *Práctica* un proyecto planteado por una curadora con la especialidad en Teatro, Beatrice Basso que se desarrolló en dos ciudades fronterizas: San Diego y Tijuana.

Este acercamiento geopolítico, precisamente construyó una plataforma de intercambio interdisciplinario por la participación de seis integrantes de diversos medios para indagar en la práctica de cada, uno en palabras de Basso:

En 2017 creé *Práctica*, un intercambio artístico para realizadores de teatro, artistas visuales, bailarines de danza contemporánea y poetas. El propósito fue compartir nuestra práctica e investigación artística durante tres meses en espacios ubicados a ambos lados de la frontera. Cada ciertas semanas, entre agosto y noviembre de 2017, seis artistas nos reunimos, posibilitando la intersección entre aspectos urgentes de nuestro trabajo y la experiencia de cruzar la frontera y la de cada uno. (Basso: 2018)

Sumado a esto, el procedimiento consistió en gestionar un proyecto remunerado por las horas de dedicación al mismo. Esto facilitó la concentración de los participantes, dio seriedad al trabajo que se desarrolló en ese espacio dialéctico.

Nos parece relevante, mostrar la metodología y los hallazgos sobre una problemática estipulada al concepto “frontera” y sus derivaciones de esta; desde la cultura contemporánea y los cruces que se generan entre el Arte y las condiciones de experiencia de vida de seis artistas que reflexionan sobre este fenómeno en sus afectaciones y recopilación de percepciones.

ABSTRACT

Artistic research is in mobility according to the context in which it is generated. Academia is still debating, what does generating knowledge through creating art entail. Which in turn brings us to a series of inquiries that give form to a stance on this matter. The enunciation of the exchange of knowledge, the collaboration between diverse medium, to name a few.

That is why, on this occasion, we present *Práctica* a project proposed by a curator with a specialty in Theatre, Beatrice Basso that was developed between two border cities: San Diego and Tijuana.

This geopolitical approach, precisely constructs an interdisciplinary exchange platform with the participation of six members of different media to inquire in each of their practices, in the words of Basso:

En 2017 I created *Práctica*, an artistic exchange for theatre producers, visual artists, contemporary dancers and poets. The purpose was to share our practice and artistic research during three months in spaces located on both sides of the border. Every few weeks, between August and November 2017, six artists would meet, enabling the intersection between urgent aspects of our work and the experience of crossing the border and each ones. (Basso, 2018)

Addec to this, the procedure consisted in arranging a project paid by the hours dedicated to it. This facilitated the participant's focus, it gave seriousness to the work.

It seems relevant, to show the methodology and the findings in regards to the stipulated problematic border concept and the derivations from it; from contemporary culture and the crossings that generate between Art and the life conditions experience of six artists that reflect on this phenomenon in their affects and the recompilation of their perceptions.

INTRODUCCIÓN

Partiremos de la investigación artística, enfocada a los aspectos de la creación desde un circuito de reflexión y crítica hacia la propia práctica artística. Dicho esto, mostraremos un modelo o diferentes metodologías que no se inscriben en ámbitos académicos, sin embargo creemos que si estos se aplicaran en la academia lograrían un crecimiento más óptimo en el área de conocimiento.

Al mencionar este conocimiento artístico, se englobe en las diversas formas de transmitir un saber y/o construir un conocimiento, en nuestro caso es una experiencia privada que explica Javier Tueda Sáenz de Pipaón en su texto *Notas sobre la investigación artística*. Cuando la respuesta es Arte ¿cuál era la pregunta?:

[...] entre lo que son los procesos, los resultados y los método; complejidad por la borrosidad en la tensión que se produce entre una serie de operaciones que son dramáticamente admitidas como privadas y al mismo tiempo tienen una resonancia necesariamente pública tanto en su actuación en el ámbito del mercado. [...] Por lo tanto en la construcción de la obra y en las maniobras implicadas con la apropiación de la obra van a producirse también tensiones bastantes representativas de lo público y lo privado a otra escala. [...] sobre el Arte de una manera rigurosa en el ámbito de la investigación tienen que ver con la apertura de la obra. (Tueda S., 2008).

Desde mi perspectiva como investigadora en la Universidad Autónoma de Baja California, se han creado diversos proyectos que promueven la creación artística, en un primer momento se generó Plataformas Geográficas en el Arte¹ (PGA), donde se participó en una exposición colectiva con cinco profesores-artistas de diversas nacionalidades allegados al Estado de Baja California. Se aplicó a una convocatoria de investigación y fue financiado incluyendo una publicación electrónica, que involucra tanto alumnos, como otros profesores y una institución cultural que albergó la exposición.

En un segundo momento, se generó otro Proyecto Paralelos 28"-30"² que provenía del intercambio de metodologías en investigación artística entre una Universidad de Brasil y nuestra propia Universidad. Estos sucesos, me han permitido ampliar el panorama de la investigación artística desde la academia, sin embargo, constantemente me encuentro entre una línea delgada de colaborar fuera de la institución con una libertad hacia los temas, y parámetros de lo que podemos llamar conocimiento artístico que desde mi perspectiva no se encuentra exclusivamente en la academia pero que además se está buscando un diálogo con otro y otros pares que les interese debatir en la actualidad.

Situar en contexto, el país que en el que se desarrolla es México y sus aspectos de la investigación en las universidades y además confrontarlo en el contexto fronterizo, puesto que en este espacio las artes a nivel académico conformado como programas de licenciatura llevan a penas unos cuantos años.

Por otro lado, para efectos de este proyecto *Práctica*, presentamos uno de los cuadernos con los que se trabajó durante las sesiones del proyecto. En este se generaron datos, intercambios de conceptos y se postulan conceptos para discusión de los integrantes. Estos cuadernos des localizados se desplazaron entre Tijuana y San Diego; planteándose como una bitácora para la construcción de conocimiento.

¹ PGA. (07 de 06 de 2012). *Plataformas Geográficas en el Arte*. Retrieved 08 de 02 de 2019 from <http://pga-tijuana.blogspot.com/>

² UFGRS. (10 de 09 de 2015). *Paralelos 28"-30"*. *Metodologias de Investigaçõ em Artes*. Retrieved 10 de 02 de 2019 from <https://paralelos28e30.wixsite.com/arte>

METODOLOGÍA

Desde un inicio el proyecto se planteó como un diálogo e intercambio de procesos sobre el campo del arte y las disciplinas que cada uno ha desarrollado; y por otro lado, lo que significaba en idea hablar sobre la frontera o el “borde”. Desde la experiencia de describir ideas o pensamientos a partir del contexto y como este mantiene un peso en la cotidianidad de los que habitamos estos espacios.

El intercambio en este sentido era imperante pues, el punto de estar en dos sitios diferentes, concentrados en actividades.

1. La primera la disponibilidad de tiempo para dialogar
2. El conocer a los participantes en un ámbito de colaboración e intercambio.
3. El cruce en dos puntos San Diego y Tijuana, en dos espacios culturales disímiles.

Por otro lado, algo que sí me parece pertinente destacar el pago por las sesiones de trabajo apoyaron la concentración así como el tiempo de dedicación. Reconocer que el tiempo en estas actividades pueden ser remuneradas, realmente promueve la profesionalización así como el servicio que se genera cuando se está creando pensamiento. En este punto no referimos a las múltiples eventos que en algún momento los artistas organizamos y nunca son remunerados, en esto eventos se invierte tiempo, conocimiento y experiencia sin ser reconocida de alguna forma.

El *cuaderno des localizado*, funciona como una bitácora, que contiene información e imágenes que dan pie a mapas mentales, esquemas y sobre todo conceptos que se cruzaron durante el tiempo del proyecto. Cada uno recibió un cuaderno para comenzar con Práctica.

Cada cuaderno invento su propia forma de almacenar la información, en cierto momento solo compartimos dibujos o esquemas que se realizaron durante las sesiones.



Figura 1. Fotografía de un ejercicio que funciono cuando todos dibujamos en el cuaderno del otro participante por un período de tiempo. © Cortesía del proyecto Práctica.

Sobre los participantes, como explica Basso³ (artes escénicas) en su artículo genero lo que ella llama “curaduría en cadena” parte de una invitación a un artista Omar Pimiento (interdisciplinario, poesía, instalación, fotografía); él a su vez invito a Ingrid Hernandez (artista visual enfocada a la fotografía); ella me invito a mi Mayra Huerta (artista visual enfocada a la fotografía e instalación); Beatrice Baso invito a Karen Schaffman (coreógrafa y curadora) y ella a su vez invito a Viktor de la Fuente (artista visual dedicado al performance).

Las sesiones estaba propuestas para trabajar juntos seis horas incluyendo el tiempo de comida. Se inició en Relaciones Inesperadas⁴ un sitio dedicado a la profesionalización del Arte Contemporáneo. Ubicado en una periferia de la ciudad de Tijuana, en la colonia Ruiz

³ *Práctica*. (08 de 08 de 2017). Retrieved 10 de 02 de 2019 from <https://beabasso.wixsite.com/practica/artistas>

⁴ *Relaciones Inesperadas*. (08 de 06 de 2014). Retrieved 08 de 02 de 2019 from <https://relacionesinesperadas.wordpress.com/>

Cortínez. Geográficamente ubicado entre el centro de la ciudad y el aeropuerto, lugar accesible para llegar que muestra una de las colonias más antiguas de la ciudad. En la parte contraria nos reunimos en el Centro Cultural Experimental Bread and Salt⁵, espacio que se encuentra en el centro de la ciudad de San Diego, California.

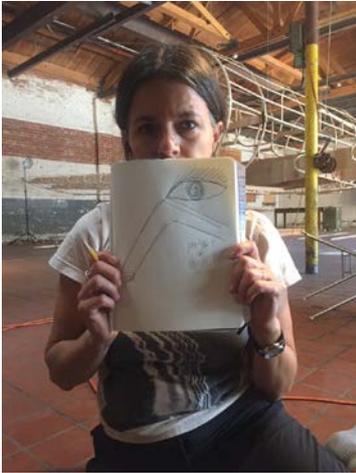


Figura 2. Documentación de la sesión realizada en Bread and Salt, dibujo de un retrato realizado por Ingrid Hernández de Beatrice Basso. © Cortesía del proyecto Práctica.

En la primera sesión, Beatrice Basso nos entregó nuestros cuadernos⁶ seguido a esto nos presentamos los que no nos conocíamos. Una charla corta amigable para un reconocimiento y conocimiento en general. Cada uno de los participantes mostramos de manera diferente los acercamientos a los procesos creativos que desarrollamos.

DESARROLLO

La organización de este documento, lo plantearé con tres conceptos que me parecen se mencionaron durante las sesiones.

El primer concepto será el cruce/ la frontera / border este concepto dividido en tres formas de nombrarlo. El segundo concepto es el cuerpo a partir de diversas interpretaciones escénicas, con acercamientos del teatro, de la danza y el performance. El tercer concepto es la imagen, lo definimos como la construcción de ellas, a partir de diversos medios y/ dispositivos que generan imágenes que cuestionan discursos de observación y percepción.

1. El cruce / border / la frontera como experiencia de las garitas

En el orden cotidiano, en la estación de radio cada hora se anuncia como se encuentra en tiempo cruzar la frontera con las dos garitas existentes. La frontera como tal se vuelve mucho más amplio y también puede ser metafórico para hablar de ello desde diversas áreas. Por último en inglés como se menciona en San Diego para reconocer este espacio geográfico.

Bueno en la primera sesión precisamente, se habló de esta experiencia, es más común, para los que radican en Tijuana "Tijuanenses" escuchar esto. A diferencia, de los Norteamericanos que radican en San Diego esto no sucede. Los Tijuanenses cruzan para ir a trabajar, estudiar, por cuestiones médicas así como por compras. Para los Norteamericanos cruzar se vuelve muy esporádico, por ello solo lo hacen en ocasiones menos frecuentes.

Omar Pimienta presentó parte de su proyecto Ciudadanos Libres y La Colonia Libertad, que justo recopila una serie de reflexiones que realizó durante su cruce continuo para estudiar y trabajar en Estados Unidos.

⁵ Bread & Salt. (01 de 01 de 2015). Retrieved 10 de 02 de 2019 from <http://www.breadandsaltsandiego.com/>

⁶ Estos cuadernos se volverían una parte muy importante del proyecto. Pues nos acompañarán en los desplazamientos así como en las reflexiones que construiremos tanto individual como en grupo.

Los cuestionamientos de los parte Omar demandan una idea sobre la identidad y como está se registra. Es decir, con un pasaporte decimos de donde somos originarios. Pimienta le interesa trastocar justo estos límites geográficos identitarios y desarrolla su propio consulado móvil. Está consulado, da fe a ser un ciudadano libre que pueda transitar por el mundo sin denegar acceso a cualquier persona. Algunas de las preguntas que presenta Omar son los siguientes:

¿Cómo crear arte sobre una comunidad, sin explotar a la comunidad? ¿Cómo escribir desde la academia y a la vez ser creador de capital cultural? ¿Cómo estetizar un proceso burocrático?



Figura 3. Documentación de la sesión realizada en Relaciones Inesperadas, presentación de los proyectos de Omar Pimienta. 14 de agosto de 2017, Tijuana, B.C. © Cortesía del proyecto Práctica.

Entre otras preguntas más, también la preocupación de “hacer comunidad” y que papel se juega dentro de ella. A que se le llama comunidad y una vez que se trabaja ahí qué cambios se generan. Estos se pueden identificar.

Las formas que está cuestionando Pimienta se concentran justo en esta línea del origen y el tránsito, lo que en la frontera norte de México, se demanda todos los días, él propone una ciudadanía de tránsito, o ciudadanos nómadas libres.

El cuestionamiento que desarrolla Pimienta, es de un proceso de reflexión que mantiene constantemente por ser transfronterizo⁷. La condición de cruzar en un mismo día, cambiar de idioma así como de panorama lo ha llevado a construir esta idea del ciudadano libre. A partir de relacionar la identidad con un espacio geográfico que se trastoca la mayor parte del tiempo, conocer a fondo y querer modificar lo que implica pertenecer a una nación. Es un problema muy actual que siempre trae consecuencias de poder tanto político como económico.

Después de escuchar sus reflexiones, se abrió a un diálogo que propició en generar más preguntas sobre la identidad y lo que implica el cruzar de un país a otro, en un mismo día para realizar actividades diversas en ambos países. Es decir, lo que más se acostumbra para los que radican en Tijuana es cruzar para ir de compras a las plazas como primer atractivo. Sin embargo para un sector amplio del aprox 40 % de la ciudad se cruza todos los días para llevar a sus hijos a la escuelas, o para trabajar y regresan en la noche a dormir en la ciudad de Tijuana porque en cierta forma es una ciudad más económica en relación a la renta o compra de la casa habitación entre otras cosas. En la parte contraria, los estadounidenses cruzan menos a Tijuana, pues ellos realmente vienen simplemente como turistas en muy pocas ocasiones se encuentran casos como, radicar en Tijuana y cruzar al trabajo diariamente. Esto sucede pero con un porcentaje bajo de este tipo de norteamericanos.

En ese punto también se abrió a un intercambio de ideas en lo que respecta a la experiencia de pasar las garitas en la frontera. Las garitas pueden considerarse como estos sitios que describe Mar Auge de *no lugar*, por su condición temporal de espera para poder cruzar. Cualquiera puede esperar desde 20 minutos si se tiene el estatus de Senti, o hasta tres o cuatro horas con la visa Ready Lane o la visa normal. Además del interrogatorio al pasar, siempre pregunta el agente de migración tres cosas esenciales. 1. de donde eres, 2. a donde vas y 3. Algo que declarar que llevas contigo.

⁷ La Dra. Norma Iglesias investigadora transfronteriza, colabora en la Universidad Estatal de San Diego y en el Colegio de la Frontera Norte. En su libro emergencias, describe esta figura transfronteriza como: [...] lo transfronterizo tiene una dimensión local o regional, lo que provoca una mayor velocidad, frecuencia e intensidad de circulación de las personas, bienes materiales, y elementos culturales entre uno y otro espacio nacional y cultural, y esto a su vez genera una intensa y cotidiana carga simbólica. (Iglesias, N. 2008:41)

2. El cuerpo como vehículo de energía para abordar conceptos

Puesto que la mitad de los participantes han desarrollado sus carreras a partir de lo escénico, varias de las sesiones se concentraron con el segundo concepto “el cuerpo”, este como herramienta de creación; como vehículo de energía así como vínculo para comunicarse.

Beatrice Basso su sesión nos dio una serie de ejercicios cortos que implican en juego de la memoria con la temporalidad de las actividades cotidianas en el presente, pasado y futuro. Construimos unas listas de cosas que hemos realizado o deseamos realizar.

Seguido a esto, realizamos diversos ejercicios con el cuerpo y en movimiento con la mirada para seguir al compañero desde diversos ángulos. Parte de estos ejercicios involucran otra forma de acercarse a un proceso creativo, desde la fortaleza de reconocer el espacio y a otro en un proceso colectivo.



Figura 4 y 5. Documentación de la sesión realizada en Relaciones Inesperadas, sesión dirigida por Beatrice Basso. 14 de agosto de 2017, Tijuana, B.C. © Cortesía del proyecto Práctica.

Relacionamos la mirada, con el cuerpo del compañero de esta forma establecimos trayectorias de continuidad entre nosotros. El trabajo colectivo se hizo presente, después de las interrogantes que marco Pimienta en esta misma sesión.

Por otro lado, en la segunda sesión que planteo Karen Schaffman realizamos diversos ejercicios que integraban objetos como una cámara o dispositivo que registrará una imagen; así como nuestros cuadernos y los otros objetos que existían en la sala del centro cultural Bread and Salt. Trabajamos por parejas en tres ejercicios y después en colectivo para concluir con uno individual.

Los aspectos que manejo Schaffman en relación al diálogo que se estableció se concentro en estas preguntas:

- ¿Cuánto un cuerpo puede estar sin movimiento fijo en un solo sitio?
- ¿Cómo influye el lenguaje en la forma de pensar?
- ¿Cómo ubicarse en un sitio cercano no conocido?

Describiré las actividades que realizamos en grupo: reconocimiento del sitio a partir de las tocar las paredes y texturas; estirar el cuerpo para alcanzar el aire; la cercanía y simetría; documentación de movimientos lentos y rápidos así como la creación de sonidos a partir de los objetos. Esto destaca entre la experiencia, el reposo y el movimiento.

Los accesos a otras metodologías que involucran al cuerpo, favorecen y estimulan una conexión con los sentidos pues nos hace darnos cuenta de lo difícil que es mantener una conciencia con este punto. Desde luego con la parte creativa de las Artes Visuales, no esta tan alejados de compartir este tipo de metodologías. Ya que amplía un aspecto del lenguaje corporal para construir seguridad frente al pensamiento y el manejo de los espacios y objetos.



Figura 6 y 7. Documentación de la sesión realizada en Bread and Salt, dirigida por Karen Schaffman. 14 de septiembre de 2017, San Diego, Ca. © Cortesía del proyecto Práctica.

La delimitación de un espacio, el propio cuerpo genera formas de una escultura con posiciones de cierta manera no convencionales. La exploración de la simetría a partir de mimetizarse con el compañero.

Para mostrar otra forma de relacionar el cuerpo, la propone Viktor de la Fuente en la sesión que le correspondía nos acercó a otros ejercicios que plantean el uso de este como un vínculo de comunicación. A partir de explorar el espacio de Relaciones Inesperadas el interior y el exterior. El acto performativo a diferencia del uso del cuerpo para la danza, propone accionar actos sin pensar que se desvance la racionalización.



Figura 8 y 9. Documentación de la sesión realizada en Relaciones Inesperadas, dirigida por Victor de la Fuente. 05 de octubre de 2017, Tijuana, B.C. © Cortesía del proyecto Práctica.

Fórmula la intervención espacial y en este suceso de los actos, va desarrollando otros lenguajes que se encuentran más cercanos al lenguaje visual. Establecimos la confianza para caminar guiados por todos con los ojos cerrados para desplazarse en un cierto tramo y regresar al mismo sitio. De la misma manera, la imitación de los otros en sus movimientos así como una guía de pasos fueron dando una pieza in situ que se generó en la sesión.

Para los artistas visuales, este procedimiento será muy lejano pero en cada sesión apoyo a soltar más el cuerpo y acercarnos a los sentidos desde actos repetitivos. Para las artes escénicas, compartieron métodos desde diversas formas de conocimiento.

3. La reflexión sobre la imagen para desarrollos de proyectos.

Paralelamente, la imagen se hizo presente en tres sesiones como ya hablamos de la sesión de Pimienta, nos concentraremos con las sesiones de Hernández y Huerta, esto no quiere decir, que las otras sesiones no se encuentre la imagen presente. Podremos mencionar que existe una relación cercana de imagen-cuerpo-identidad y justo así saldrán más subcategorías.

Los aspectos que puso en la mesa con Ingrid Hernandez, trabaja con comunidades migrantes y desplazadas asignadas a terrenos en espacios sin urbanización. Su aproximación es desde las Ciencias Sociales, el proceso lo describe de esta forma: tiempo en la

comunidad (observación); tiempo en el estudio (administración); tiempo en la exhibición (circulación). Aplica la negociación cuando ingresa a los espacios habitación que establece un proyecto a largo plazo ¿cómo se hace un diario de campo?

Por lo tanto, el contexto es un elemento primordial desde el momento que interactua con las familias, así como el reconocimiento del lugar. El trabajo comunitario también requiere de confianza y comunicación. Las preguntas que Hernandez, se formula son las siguientes: ¿De quién hablan estas imágenes y que dicen? ¿Es posible hablar de una relación artista-personas-espacios en estas imágenes? ¿Por qué o cómo logran provocar estas emociones? ¿Cómo puedo visibilizar mi proceso de trabajo en el montaje y exhibición de las piezas en las galerías/ museos?

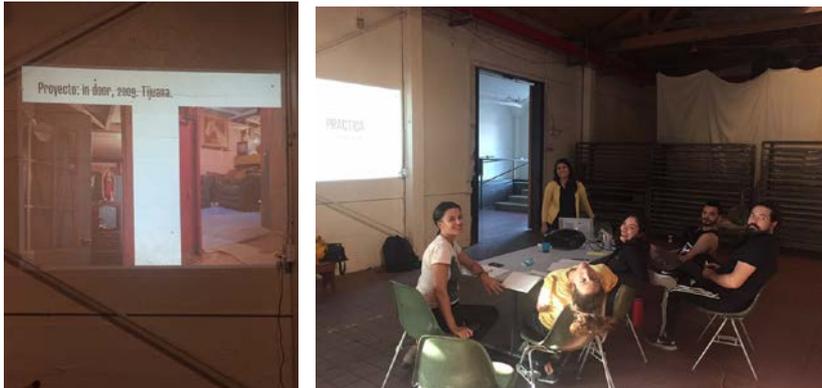


Figura 10 y 11. Documentación de la sesion realizada en Bread and Salt, dirigida por Ingrid Hernández. 14 de septiembre de 2017, San Diego, Ca. © Cortesía del proyecto Práctica.

Todas estas indagaciones, se plantean desde un proceso interdisciplinario de la sociología, la fotografía y también desde pensar la contemporaneidad de una cultura propuesta en la frontera. Nos mostro proyectos que van marcando su trayectoria. Intimar desde una postura de apertura con los espacio, propone emociones de desplazamiento, profundiza en los espacios sin personajes sin embargo, existe la prescencia de los cuerpos en estos sitios que se documentan a partir de la memoria de los objetos que se fotografían.

De diferente modo, mi acercamiento a la imagen se relaciona con vivir en etapas la producción artística comenzando por la creación; diversos medios con los que produzco así como los conceptos a los que me acerco. La creación la divido en tres puntos. 1) elaborar la imagen con múltiples capas; 2) la creación de atmosferas de color saturado; 3) el uso del cuerpo como soporte.



Figura 12 y 13. Documentación de la sesion realizada en Relaciones Inesperadas, dirigida por Mayra Huerta. 05 de octubre de 2017, Tijuana, B.C. © Cortesía del proyecto Práctica.

De la misma manera los conceptos son: el paisaje como preocupación estética; la metáfora en acciones poéticas; el cuerpo con acciones, la ciudad como documentación de los traslados, el hogar como reflexión. En cierto momentos la concentración se va al paisaje, mi participación también la aproveche para cuestionar lo siguiente: ¿cómo problematizar el paisaje en Baja California? ¿Qué tipo de paisaje existe en la región? ¿cómo medir un límite geográfico? ¿Cuándo existe una continuidad en la mirada del paisaje? ¿qué intercambia el paisaje ,en ambas partes de los límites de dos países?

CONCLUSIONES

Para explicar lo relacionado con lo anteriormente dicho, este proyecto plantea una serie de conocimiento generados en boceto y/ borrador que dan pie a una serie de ejercicios que estimulan el proceso creativo.

Los cuadernos como metáfora cada uno, fórmula conocimiento, acercamientos desde diversas formas de pensar y actura frente a la postura del Arte Contemporáneo. En este punto solo, estamos haciendo un seguimiento a un solo cuaderno que va guiando parte de lo sucedido ordenado como artista visual que muestra tres conceptos que dan a más subconceptos no tan visibles, pero que estan ahí presentes.



Figura 14 y 15. Documentación de la sesión realizada en Bread and Salt, sesión final 02 de noviembre de 2017, San Diego, Ca. © Cortesía del proyecto Práctica.

Otro punto a destacar, es la convivencia de los alimentos en momentos de relajación el compartir la comida también se estrechan lazos y vinculos familiares de comunicación.

Al mismo tiempo, cada uno de los participantes propuso sus propias conclusiones de su intercambio pero también de la integración con otros de los participantes. Desde reconocer la geografía y lo que se comparte como paisaje; el tiempo de espera para desplazarse así como hablar en otro idioma al momento de interactuar.

Para Karen menciona sobre la memoria del cuerpo con la idea de ¿cuál es la piel de la frontera?; con Omar su concepto va dictando el medio se va modificando; Beatrice busca los actos de conciencia así como las prácticas de improvisación; en el proceso de Viktor, el cuerpo va integrando sus actos repetitivos y la exploración de los sonidos; para Ingrid propuso expandir el método con otras comunidades; desde mi acercamiento ¿cómo influir para que se aborde un proceso creativo similar en la academia?, más libre y expresivo que permita y estimule un conocimiento artístico más reflexivo, que obligue a formular conocimientos innovadores que problematicen con el contexto.

FUENTES REFERENCIALES

Ambrožič, M., & Vettese, A. (2013). *Art as a thinking process. Visual forms of knowledge production*. Berlín: Universita` luav di Venezia.

Basso, B. (10 de 01 de 2018). <https://howlround.com>. Retrieved 15 de 02 de 2019 from https://howlround.com/blurring-borders-practica-borrando-las-fronteras-con-practica?ct=t%28RSS_EMAIL_CAMPAIGN%29&mc_cid=adacbfd14&mc_eid=32c7beb79e&utm_campaign=adacbfd14-DAILY_RSS_EMAIL&utm_medium=email&utm_source=HowlRound%20Theatre%20Commons%20Mailing%20List&utm_term=0_f4c2c3b34f-adacbfd14-53704853

Blasco, S. (2013). *Investigación artística y universidad: materiales para un debate*. Univesidad Complutense.

Bread & Salt. (01 de 01 de 2015). Retrieved 10 de 02 de 2019 from <http://www.breadandsaltsandiego.com/>

Huerta, M. (15 de 01 de 2009). *Producción Huerta*. Retrieved 23 de 02 de 2019 from <http://produccion-huerta.blogspot.com/>

Iglesias, P. N. (2008). *Emergencias. Las Artes Visuales en Tijuana. Los contextos urbanos glo-cales y la creatividad*. México: Centro Cultural Tijuana.

PGA. (07 de 06 de 2012). *Plataformas Geográficas en el Arte*. Retrieved 08 de 02 de 2019 from <http://pga-tijuana.blogspot.com/>

Pimienta, O. (10 de 01 de 2009). Retrieved 14 de 02 de 2019 from <http://omarpimienta.com/es/>

Práctica. (08 de 08 de 2017). Retrieved 10 de 02 de 2019 from <https://beabasso.wixsite.com/practica/beatrice-basso>

Relaciones Inesperadas. (08 de 06 de 2014). Retrieved 08 de 02 de 2019 from <https://relacionesinesperadas.wordpress.com/>

Tueda S., J. (2008). Notas sobre la Investigación artística. Cuando el Arte es la respuesta, ¿cuál era la pregunta? In S. S. Fuentes, *Notas para una investigación artística* (pp. 73-96). España: Universidad de Vigo.

UFGRS. (10 de 09 de 2015). *Paralelos 28"-30"*. *Metodologias de Investigaçãõ em Artes*. Retrieved 10 de 02 de 2019 from <https://paralelos28e30.wixsite.com/arte>

Jiménez Calle, Valentina.

Estudiante Master Artes Visuales y Multimedia, Universidad Politécnica de Valencia.

Trabajos De La Memoria: El Caminar Y Las Herramientas Audiovisuales Como Metodologías De Investigación

Memory Work: Walking and Audio-Visual as Research Methods

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Memoria, caminar, audiovisual, Archivo, Manchester.

KEY WORDS

Memory, walking, audio-visual, Archive, Manchester.

RESUMEN

La investigación y obra *ExHulming the Past*, está enfocada en la creación de nuevas narrativas sobre el barrio Hulme¹ ubicado en Manchester durante el periodo de 1972 y 1996. Usando la memoria como materia prima, el producto final articula diferentes tipos de archivos y material visual haciéndolos dialogar entre ellos, utilizando diversos elementos para representar un pasado común en un escenario plurivocal.

La instalación como producto de la investigación, busca ser un catalizador de relatos y memoria en un espacio abierto para el diálogo y momentos de identificación con el público. Se trata de una instalación de videos y material gráfico cuyo ensamblaje deja ver cómo la memoria encuentra sus grietas, su naturaleza fragmentaria y se conecta con la ficción. Aquí los diálogos que ocurren entre el pasado y la memoria retan los imaginarios establecidos y homogenizantes de aquel lugar.

ABSTRACT

The research and installation *ExHulming the Pastis* focused in the creation of new narratives about Hulme, located in Manchester between the period of 1972 and 1996. Using memory as a raw material the final product articulates several types of archive and visual supports through making them speak to each other by using various elements to depict a common past in a plurivocal scenario.

The installation as a research outcome, seeks to be a catalyst for memories and storytellings, an open space for dialogue leading to moments of identification with the public. The corpus is a video installation and a graphic piece whose assembly allows to see how memory finds out its cracks, its fragmented nature and connects with fiction. Here the various dialogues that occur between the past and memory challenge the stablished and homogenizer imaginaries from that place.

¹ Se refiere al barrio Hulme, ubicado en la ciudad de Manchester en el norte del Reino Unido.

INTRODUCCIÓN

El barrio de Hulme, ubicado en las afueras del centro de Manchester después de la revolución industrial fue un barrio donde se ubicaba gran parte de la clase trabajadora de la ciudad. Para los comienzos de los años sesenta, Inglaterra empieza a remover los tugurios y en 1972 el barrio Hulme es demolido para construir vivienda social en pos de mejorar la calidad de vida del área y sus habitantes. Con la promesa de una ciudad moderna, se promueve la creación de una clase trabajadora con mejores condiciones y un futuro Próspero.

Nuevos edificios con arquitectura Brutalista, parques y calles cambiaron la geografía y las relaciones de la comunidad que habitaba el barrio. Pronto se reconfiguraron las relaciones entre los vecinos, los juegos de niños en la calle, las dinámicas de comunidad y la organización de las relaciones sociales en torno a los espacios principales de encuentro como iglesias, pubs, mercados, parques y escuelas.

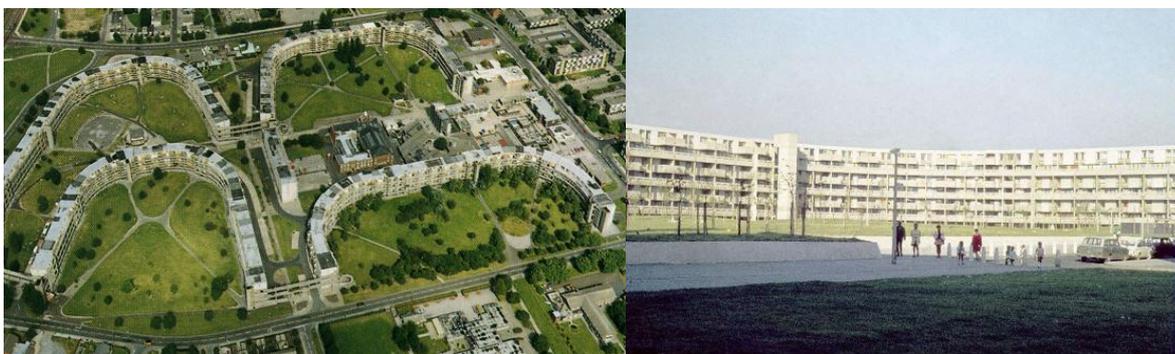


Figura 1. Fotografía Hulme, Manchester Metropolitan University Archive, 1972.

Los nuevos complejos, llamados *The Crescents*, se convirtieron en un problema poco después de su construcción. Debido al abandono estatal, sumado a diversas dificultades con las viviendas, el área empezó a ser relacionada con problemas de violencia y tráfico de drogas generados por la pobreza creciente. En 1982 el Ayuntamiento de la ciudad dejó de cobrar la renta a los habitantes. Para finales de los ochenta y noventa varios de los apartamentos eran habitados por artistas, músicos, estudiantes, punks, *crusties* y ocupas que llegaron de todos lados del país, por lo que adquirió una reputación especial debido al surgimiento de su escena artística *underground* y el abandono total por parte del estado.

Para 1996 Hulme es conocido nacionalmente como uno de los lugares más peligrosos para vivir en Inglaterra con altos índices de violencia y pobreza. En este mismo año se decide realizar una segunda demolición total del barrio, demoliendo los grandes complejos arquitectónicos que reflejaban la crisis de la vivienda social y el abandono del estado a las comunidades de clase trabajadora. De tal manera que se desencadenó un nuevo desplazamiento forzado de sus habitantes quienes fuertemente se oponían a dejar su vivienda, sus lazos con el territorio y su comunidad.

La investigación y obra *ExHulming the Past*² busca indagar sobre el periodo de tiempo entre 1972 y 1996, buscando las historias y relatos que no formaron parte de la historia oficial. Narrativas y experiencias de personas que vivieron en Hulme que aportan perspectivas diferentes a las impuestas por las instituciones estatales.

El objetivo de la investigación e instalación, es el ensamblaje de diversos materiales, dispositivos y visiones. Usando la memoria como materia prima, la investigación articula diferentes tipos de archivos y material audiovisual, haciéndolos dialogar entre ellos al utilizar diversos elementos para representar un pasado común.

La investigación parte de la concepción de la memoria como algo fragmentado, variable, mutable y absolutamente válido aún como ficción. Parte de la base de entender la memoria como proceso y como trabajo, es decir que, se produce y se puede transmitir bajo ese mismo acto de producción. De tal manera, el desarrollo de la investigación, su metodología, proceso y ensamblaje responden intrínsecamente a este carácter y responden de manera conexas con la idea de un proceso inacabado y abierto.

² Juego de palabras en inglés *exhume* para exhumar y la pronunciación Hulme en acento del norte de Inglaterra. La alusión a exhumar, excavar, exponer algo en la superficie que estaba previamente enterrado.

Para este congreso, me interesa realizar un visión retrospectiva del trabajo investigativo y de esta manera reflexionar sobre la imagen construida desde la memoria, que es precedida o antecedida de otras imágenes. Esta reflexión se desarrolla bajo las bases de que la memoria es una ficción hecha por la experiencia humana, un proceso subjetivo originado por los eventos vividos y por la lectura y relectura de los intervalos entre imágenes como punto de bifurcación. De esta manera destacaré el esfuerzo de reconstruir las imágenes entre imágenes y rescatar los fotogramas entre ellas.



Figura III. The Crescents, Hulme. Fotografía Hulme, Manchester Metropolitan University Archive, 1986.



Figura IV. The Crescents, Hulme. Fotografía Hulme, Manchester Metropolitan University Archive, 1996.

METODOLOGÍA

La investigación se desarrolló bajo una metodología cualitativa de trabajo que parte de una base conceptual sobre la memoria social.

Como parte de la metodología una primera parte se define a partir del trabajo de archivo con fuentes primarias y secundarias. De este se hizo una selección y una formalización del material, entendiendo el archivo como fuente de información y material de intervención. Una segunda parte, experimenta con la acción de caminar, invitado a varios participantes, que de manera colaborativa comparten sus relatos y experiencias sobre el espacio.

Para esta investigación, se concibe la memoria como un elemento en continuo cambio y dinamismo que constituye un proceso en sí mismo, conjugando pasado, presente y futuro. Como Emily Keightley (2010) explica, la memoria es un proceso que le da sentido a la experiencia, de construir y navegar narraciones y estructuras temporales complejas y de atribuir un significado no solo al pasado, sino también al presente y al futuro (p.56).

La memoria es una ficción hecha por la experiencia humana, un proceso subjetivo originado por los eventos vividos. De tal manera, la memoria no debe entenderse como un discurso fiel a lo real, sino como un constructo que es articulado en la relación entre sujetos y tiene un impacto en la construcción de sus identidades.

Por eso, entender la memoria como un elemento de ficción, no implica que tenga una naturaleza falsa opuesta a la verdad. Por el contrario, su origen son los eventos pasados y experiencias y éstas son las que les da su mayor validez para ser compartida desde su condición fragmentada y naturaleza selectiva.

Tanto Elizabeth Jelling (2002) como Karen E. Till (2008) desarrollan el concepto de *memory-work* en sus investigaciones, concepto crucial para esta investigación. Estas dos autoras, argumentan que la memoria no es un elemento estático, sino dinámico y lo producimos constantemente. El *trabajo-memoria* genera y transforma el mundo social, pero ese proceso requiere que los individuos pongan los recuerdos y la memoria a trabajar en un contexto más amplio como el tejido social y en formas colectivas de recordación.



Figura V. Archivo, Flyer de conciertos. Manchester Music Digital Archive.

Imagen y archivo

El proceso de investigación sobre Hulme y su historia empieza con una revisión de archivo recopilando fotografías, documentales, material gráfico, artículos y material audiovisual sobre el barrio.

Esta recolección de material, fue crucial para poder leer y comprender de manera más completa y conjunta las imágenes que iban apareciendo en el transcurso de la investigación. Básicamente permitió tener un acercamiento y reconocimiento de lugares que ya no existían al haber sido demolidos por completo. Eran fotografías fantasmas de un territorio extinto que hacían brotar preguntas como ¿Cómo saber dónde quedaba tal o cual calle?, ¿cómo poder conectar el espacio físico existente con el espacio ausente de la fotografía? ¿Cómo empezar a hacer una reconstrucción de los espacios que ya no existían por medio solo de imágenes y ser capaz de ubicarlos en el tiempo actual o en un relato sobre ese tiempo?

Las fotografías tenían fragmentos que se sobreponían unas a otras, compartían alguna esquina, una iglesia, un puente peatonal y esto permitía recrear el espacio como un mapa de imágenes. La fantasmagoría del espacio a través de las imágenes de casas, edificios, parques, andenes, picnic de domingo, fiestas de amigos, se convertía en la principal puerta de entrada a ese pasado extinto.

Se podía percibir en las imágenes de archivo recolectadas el pasar del tiempo sobre el espacio, el desgaste de los edificios, parques, la proliferación de grafiti, basura y carros quemados que iban apareciendo en el paisaje. Evidenciaban un paso del tiempo y un revelador habitar con un carácter único y particular. De esta manera, tanto las fotografías, los mapas y videos que se recolectaron fueron las fuentes y herramientas para la reconstrucción y reinención del espacio perdido.

Terminé con un archivo propio, una recolección de huellas de un espacio que nunca conocí. Un lugar hecho de imágenes, un collage que se unía con la imaginación y que poco a poco iría tomando forma junto con las historias surgidas del proceso colaborativo.



Figuras VI, VII. Fotografía Hulme, Manchester Metropolitan University Archive. **Figura VIII.** Fotografía Al Baker.

Caminar

En el proceso y la búsqueda de estrategias para adentrarme en el lugar y sus diversas historias. Empecé a esbozar lo que sería el corazón de la metodología de trabajo y a partir de la cual se desprenderían las piezas finales y las reflexiones sobre espacio y memoria. Este elemento era el acto del caminar a través del barrio como un medio o catalizador de la memoria.

Este método se relaciona y es fuertemente afín con la teoría sobre memoria social (Lee e Ingold, 2006; Keightley, 2010; Pink, 2008), ya que la acción de caminar puede revelar las conexiones entre el lugar y el cuerpo, contribuyendo a entender el rol del lugar en el concepto de memoria-trabajo.

Investigadoras como Sara Pink (2007), exploran el valor de usar un acercamiento desde la etnografía visual para explorar las experiencias y las representaciones visuales de los lugares en contextos urbanos. Lo cual fue una inspiración para indagar sobre cómo el lugar es constituido por la representación de las rutas y la movilidad usando el registro audiovisual. En conjunto con esto, entendí que el uso en sí mismo de estas tecnologías, artefactos y objetos de grabación visual imprimían a la investigación un carácter propio de testimonio, de acompañamiento, de registro y de intimidad.

Frente a esto, Torchin señala que, “Visual media technologies are not transparent conducts of information, but constitutive elements in the production of testimony depending of formal strategies that give meaning to them” (Torchin, 2007 p.23).

Al ser este un punto de interés, es importante resaltar los aportes de investigaciones hechas por Jo Lee y Tim Ingold (2006) donde dibujan una serie de paralelos entre el caminar y el campo de práctica antropológica, explicando cómo el caminar es fundamental para las prácticas cotidianas de la vida social. Del mismo modo, señala que el aspecto locomotor del caminar permite un entendimiento del lugar y los espacios, y de aquí la importancia de entender la movilidad y las rutas de los otros.

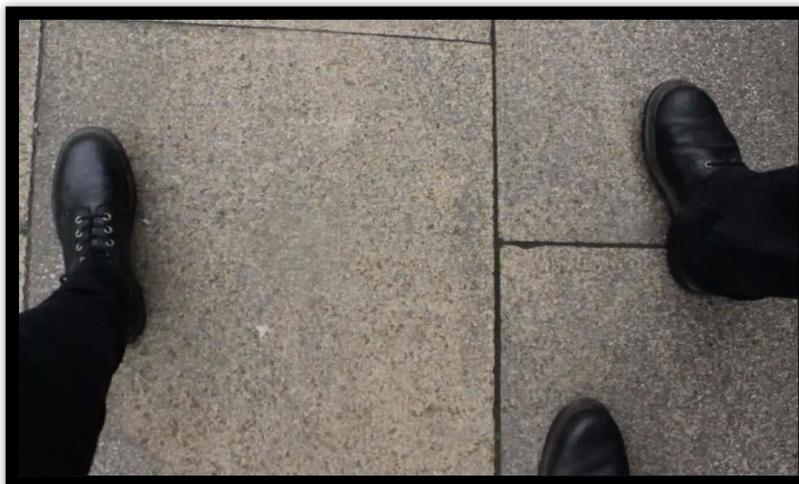


Figura IX. Fotograma Proyecto ExHulming the Past. Valentina Jiménez

DESARROLLO

Para responder a la necesidad cada vez más evidente de entender la construcción del espacio y su relación con la memoria, se trabajó con la idea de movilidad, caminos y rutas que ayudaban a desencadenar la interconexión entre el pasado y el presente del barrio y las historias de los habitantes de Hulme.

Para la acción de caminar a través del barrio, se decidió realizar un registro de estas jornadas de recorridos. Estos recorridos se realizaron con participantes quienes habían habitado el barrio durante el periodo de 1972 y 1996. El encuentro era individual y se registraba en video con una cámara subjetiva, que daba cuenta del recorrido, el acto de caminar, el movimiento de los pies, los lugares que señalaban al hablar y las conversaciones sobre las experiencias de cada participante en Hulme.

Los participantes tenían la libertad de ir recorriendo el espacio como ellos querían, escogiendo lugares específicos, haciendo conexiones entre ellos, recorriendo viejas rutas cotidianas, resaltando espacios personales, íntimos y que representaran experiencias significativas en su pasado.

Las pausas al caminar, los giros, el ritmo y la conversación le adicionan un elemento específico a la acción y al trabajo de recordar. En este periodo de tiempo, la acción, lo que sucede y se enmarca en este transitar refleja las representaciones de cada uno de los participantes sobre sus experiencias y su pasado.

En este marco de tiempo, la experiencia íntima que se construyó con el participante puede ser entendida como un acto de transferencia en el que me incluía a mí en la producción y reproducción de memoria, me integra al círculo, me incluye en el trabajo de la memoria en su forma colectiva de recordación y el proceso continuo de esta. En términos de Diana Taylor (2003) un acto de transferencia es cuando un performance, acción, comportamiento o el lenguaje corporal funciona como actos vitales que transfiere y transmiten conocimiento, memoria y un sentido de identidad a partir de su acción reiterada. En este caso, el tránsito sobre el espacio y el relato del pasado.

Una mira reflexiva sobre esta metodología empleada, me lleva a poner en paralelo dos imágenes que se crean simultáneamente, la de la experiencia en la acción del caminar y la relatada como historia oral. A partir de estas dos imágenes que fluyen simultáneamente se crea una nueva ficción alimentada de estas dos. Una memoria que se transmite y se construye entre intervalos de estas dos imágenes en contrapunto. La visión y la escucha hacen un dispositivo de memoria, que conjugándose forman nuevos fotogramas imposibles de definir al instante.

Al volver al material de archivo, y revisar las imágenes interconectadas unas con otras por calles, parques, pubs o puentes, sentí la necesidad de construir un dispositivo instalativo en la que ese archivo pudiera ser desplegado. Donde el trabajo de memoria no fuera acabado, o autocontenido, sino por el contrario encontrase un medio para interconectarse con otros elementos para desencadenar proceso de recordación mas allá de mi propia investigación.

Como resultado, me remonte a la materialidad del relato, y como intento de exhumar las tecnologías del pasado, recurrí al uso del proyector de diapositivas que para ese entonces era utilizado por algunos artistas para crear las visuales en eventos de música y conciertos auto gestionados.

En esta pieza se puede identificar de manera cronológica una serie de imágenes de Hulme proyectadas por diapositivas. Esta organización del archivo tiene el propósito de evidenciar los cambios del espacio, las calles, paredes, parques y aceras. A partir de estos cambios cronológicos se revelan el tiempo, el habitar y la construcción del espacio desde su transformación material.



Figura X. Fotograma Proyecto ExHulming the Past. Valentina Jiménez

En este caso las imágenes y su forma de exhibirlas recurrían al ejercicio de la memoria que completa la imaginación. En la búsqueda excesiva de información visual para la reconstrucción de un espacio extinto había reconstruido los espacios aparentemente vacíos que se encontraban entre fotografía y fotografía. No solo había encontrado conexiones en el exhaustivo ejercicio de la revisión y comparación, sino que había mapeado mental e imaginativamente el espacio ausente. Las imágenes leídas entre líneas, por la lectura y relectura de los intervalos entre imágenes como punto de bifurcación podían expresar una narrativa del espacio y su habitar.

Por último, el tercer elemento o dispositivo que se desarrolló nace a partir de la búsqueda de reconectar con el espectador como un potencial colaborador e involucrar a este con el trabajo de memoria. Para ello, se elaboró un material gráfico y web que le permitía al espectador experimentar la transformación del espacio entre el periodo de tiempo 1972 – 1996 y la actualidad. Este constaba de un mapa y un archivo web; El mapa funcionaba como guía para el espectador/participante, que, a través de la combinación de instrucciones y puntos enumerados, señalaba locaciones específicas alrededor de Hulme, donde el espectador/participante encontraba un código QR en el espacio público. Este código daba paso a una cuenta de Instagram que funcionaba como un archivo digital colectivo, la imagen a la que era direccionada la persona correspondía a la vista exacta de donde se encontraba el código QR, en el periodo entre 1972-1996.

Esta plataforma permitía que las personas que portaban el mapa recorrieran Hulme en una búsqueda de los códigos y redescubrieran desde su mismo transitar estas locaciones donde se unían los dos paisajes. El mapa se convirtió en parte del ambiente físico que el caminante estaba recorriendo, pero al mismo tiempo direcciona la relación visual, participativa y experiencial del participante sobre el espacio y su trabajo de memoria.

Sin embargo, también se prestaba para que transeúntes que no conocieran la obra y se encontraban por casualidad con los códigos QR pudieran unirse al trabajo colectivo de memoria y a la dinámica colaborativa al subir sus propias fotos actuales o de aquel entonces y unirlas con las etiquetas o hashtags.

El uso de la plataforma y red social de Instagram interviene en esta etapa de construcción del espacio y trabajo de memoria, como un soporte de archivo virtual que invita al participante a indagar, adicionar comentarios y visitar el archivo digital de más de 200 imágenes. El trabajo de memoria vinculaba dos imágenes que reflejaban un pasado y un presente y entre estas dos la reconstrucción de la historia erradicada desde lo material, finalmente el espacio como experiencia también debe ser reconocido como un palimpsesto que superpone imágenes de vínculos sociales, de la cotidianidad la comunidad y del habitar el espacio como una experiencia sensible y visual.

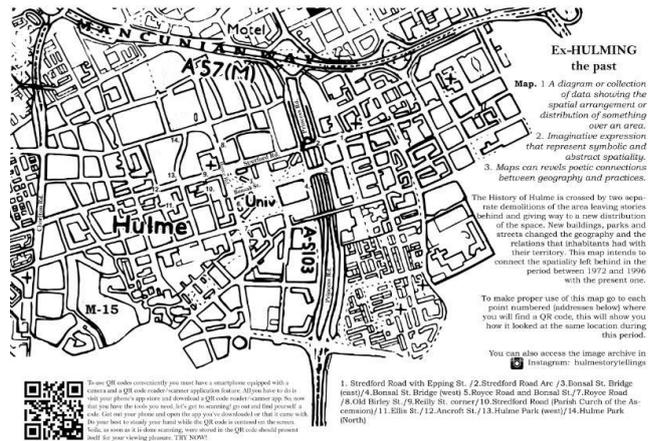


Figura X. Mapa Proyecto ExHulming the Past.
 Valentina Jiménez

CONCLUSIONES

El desarrollo de la investigación desde la práctica permitió no solo trabajar el concepto de memoria-trabajo sino también ir más allá e incluir otras personas a participar en la continua producción de la memoria.

Al deambular por el espacio llevó a que los temas de conversación surgieran de manera orgánica y se creara una clase de intimidad con los participantes. Esa clase de intimidad o complicidad que se construyó en ese corto tiempo llevó a que los participantes en sus historias tocaran temas personales sobre la familia, sus amigos y su infancia.

Los participantes reconstruyeron el espacio de nuevo a través de sus relatos y las rutas que cada uno decidió tomar. Ellos dibujaron un universo con fracturas, grietas que se sobreponían unas a otras, definitivamente no lineales, que develaban la forma en la que se relacionaban con ese espacio pasado. En este espacio íntimo y personal se iban sumando caracteres de la vida social, escuelas, pubs, parques, tiendas, calles, nightclubs, puntos en común donde encajaban con las historias de otros, donde como nodos, se engranaban las experiencias individuales.

A través de los relatos al caminar se recrearon las maneras en las que solían usar y habitar el espacio, revelando no solo las diversas formas de apropiación sino también diversas percepciones de los mismos hechos de acuerdo a sus experiencias. Los participantes en sus relatos eran libres de contar su historia sin la presión de ser contradictorios y esto permitió una dinámica interesante que no se centraba en la "veracidad" de los hechos, lo cuál les permitió contar sus historias no como una verdad absoluta, sino como una verdad íntima y personal, que era, en ese momento reapropiada tras nuevas experiencias vividas. En este momento los participantes tienen la libertad de ficcionalizar sus relatos tanto como su experiencia emocional lo decida, o tanto como su reapropiación del recuerdo lo empuje a desgarrar la imaginación.

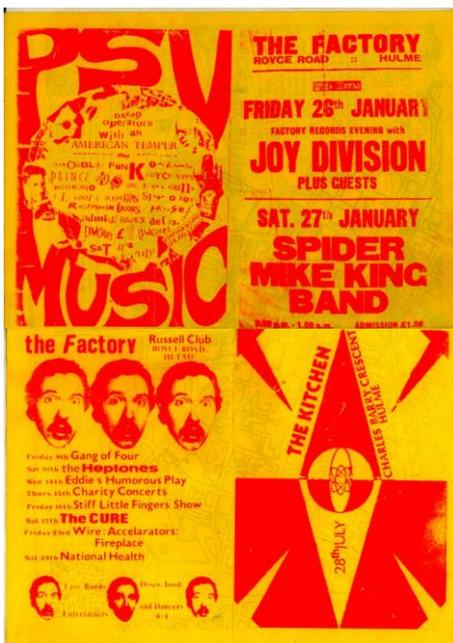


Figura XI. Grafica Proyecto ExHulming the Past.
 Valentina Jiménez

Es aquí donde es importante resaltar los aportes que nos da el audiovisual para construir formas de entendimiento, para descifrar e inventar medios en los que codificamos nuestro entorno desde los más profundo de las emociones.

Los distintos dispositivos elaborados a lo largo de la investigación y producción formulaban estrategias para la codificación de diversos tiempos, espacialidades y formas de habitar el espacio. La lectura entre imágenes expuestas nos muestra un espacio no vacío, que puede ser susceptible a interpretaciones y por ende al surgimiento de las diversas conexiones entre ellas.

Experimentar la imagen y las relaciones sensibles que se desprenden de ella o entre ellas, es rastrear huellas, marcas, intenciones, gestos y una materialidad capturada. Aquí, los dispositivos que ayudan a hacer esas conexiones, a examinar esos espacios, logran desbordar el marco de la imagen y proponen diversas formas de codificación de la realidad y reelaboraciones de las experiencias.

Durante el transcurso del trabajo colaborativo los participantes hablaron sobre el barrio que fue demolido en contra de los deseos y las voluntades de los habitantes de este, lo cual creó un gran descontento que con el tiempo representa una herida, un desplazamiento violento o un trauma colectivo.

Esta investigación aporta a la reflexión sobre la posibilidad de crear e indagar sobre otras narrativas y dispositivos a través de lenguajes estéticos y visuales, que resalten una pregunta muy profunda sobre que es la *comunidad*, presentada tanto en las charlas con los participantes, como en el material de archivo recopilado. Escuchar, leer y reflexionar sobre Hulme permitió reconocer a una comunidad violada por el desplazamiento, estigmatizada y relegada. Sin embargo, estas condiciones formaron lazos de solidaridad y un sentido de pertenencia que puede ser rastreado hasta nuestros días.

De esta manera la pieza instalativa final, aporta sobre cómo en el uso de la imagen y el audiovisual pueden resaltarse cuestiones éticas sobre las políticas de construcción del espacio en nombre del progreso y llama la atención sobre el significado del arte de la memoria y la imaginación para crear unas ciudades más justas.

FUENTES REFERENCIALES

- Caruth, C. (1996). *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative and History*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press.
- E. Till, K. (2012). Wounded cities: Memory-work and a place-based ethics of Care. *Political Geography*, 31, 3-14.
- E. Till, K. (2008). Artistic and activist memory-work: Approaching place-based Practice. *Memory Studies*, 1(1), 99–113.
- Goldberg, M. (2007). Here and Then; The Act of Remembering in Richard Dindo's Documentaries. En F. Guerin and R. Hallas (Eds.), *Witness, trauma, memory and visual culture* (223-237). London: Wallflower Press.
- Gráinne, K. (Comp.) (2005). *Healing Through Remembering. Storytelling audit: An audit of personal story, narrative and testimony initiatives related to the conflict in and about Northern Ireland*. Belfast: Healing Through Remembering.
- Hirsch, M. (1997). *Family Frames: Photography, Narrative and Postmemory*. London: Harvard University Press.
- Ingold, T. (2000). *The perception of the environment*. London: Routledge.
- Ingold, T. (2007). *Lines: A brief history*. London: Routledge.
- Jelin, E. (2002). *State Repression and the Labours of Memory*. University of Minnesota Press.
- Keightley, E. (2010). Remembering research: memory and methodology in the social sciences. *International Journal of Social Research Methodology*, 13(1), 55–70.
- Klinenberg, E. (2002). *Heat wave: A social autopsy of disaster in Chicago*. Chicago. University of Chicago Press.
- Lee, J. e Ingold, T. (2006). *Fieldwork on foot: Perceiving, routing, and socializing. Locating the field. Space, place and context in anthropology* (67-86.). Editado por Simon M. Coleman & Peter Collins. Oxford: Berg.
- Pink, S. (2008). Mobilising Visual Ethnography: Making Routes, Making Place and Making Images. *Forum: Qualitative Social Research*. (Volume 9 (3), Art. 36.)
- Pink, S. (2007). Walking with video. *Visual Studies*, 22(3), 240-252.
- Taylor, D. (2003). *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*. Durhan y Londres: Duke University Press.
- Torchi, L. (2007). Since We Forgot: Remembrance and Recognition of the Armenian Genocide In Virtual Archives. En F. Guerin y Roger Hallas (Eds.), *Witness, trauma, memory and visual culture* (82-97). London: Wallflower Press.
- Van House, N. y Churchill, E. (2008). Technologies of memory: Key issues and critical perspectives. *Memory Studies*, 1(3), 295-310.

Wasserman, T. (2007). Constructing The Image of Postmemory. En F. Guerin y Roger Hallas (Eds.), *Witness, trauma, memory and visual culture* (159-172). London: Wallflower Presss.

IMAGENES Y GRÁFICOS

Figura I: The Crescents, Hulme, 1972, Manchester Metropolitan University Archive

Figura II: The Crescents, Hulme, 1974, Manchester Metropolitan University Archive

Figura III: The Crescents, Hulme, 1986, Manchester Metropolitan University Archive

Figura IV: The Crescents, Hulme, 1996, Manchester Metropolitan University Archive

Figura V: Manchester Music Digital Archive: www.mdmarchive.co.uk

Figura VI: The Crescents, Hulme, Manchester Metropolitan University Archive

Figura VII: The Crescents, Hulme, Manchester Metropolitan University Archive

Figura VIII: Hulme, 1991. Al Baker Photography

Figura IX: Fotograma, Proyecto ExHulming the Past

Figura X: Mapa, Proyecto ExHulming the Past

Figura XI: Grafica, Proyecto ExHulming the Past.

Lage Veloso, Carmen.

Profesora doctora de la Escuela Superior de Conservación y Restauración de Bienes Culturales de Galicia.

El rapto de lo sublime

The rapture of the sublime

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Sublime, representación, retórica, horror, tecnología, legitimación.

KEY WORDS

Sublime, representation, rhetoric, horror, technology, legitimation.

RESUMEN

El empirismo inglés revitaliza el concepto de lo sublime formulado por Longino. Los vínculos con las retóricas cuya finalidad es fascinar al oyente, sitúan esta categoría estética entre las más elevadas (*hypsos*) estrategias de seducción. Lo sublime eleva nuestra alma hasta el éxtasis, inhibe nuestro razonamiento y quedamos atónitos, horrorizados, nuestras facultades paralizadas, sumidos en un estado de abandono.

Determinadas imágenes de la escatología cristiana, como las *grandes machines* de las cubiertas de los templos, perseguían un desprendimiento tal, una elevación hacia el límite, hacia lo inconmensurable. El primer pintor de Luis XIV, Charles Le Brun, encargado de todo el aparato propagandístico que rodeaba el absolutismo, ofrece en *Les expressions des passions de l'âme* una extensa taxonomía de las emociones humanas. No podemos evitar leer en el dibujo que dedica al *ravissement* (encantamiento o rapto), evidentes analogías con *l'enlèvement ou ravissement de l'Église*, anteriormente relatado.

Vinculado con la asimilación de los significantes exiliados, con aquello que produce vértigo, lo sublime funciona como discurso de legitimación del orden vigente y se sustenta en la entrega del sujeto. La corte dieciochesca no malgastaba sus recursos, profundamente conocedora de la importancia de las estrategias de la vigilancia y control.

Lo sublime requiere individuos conmovidos, casi exaltados en éxtasis religioso, capaces de adhesiones fascinadas incluso ante los actos más horribles. En La doctrina del shock, Naomi Klein describe la estrategia: para imponer reformas impopulares, se suele aprovechar algún estado de shock. Mientras los ciudadanos se recuperan del trauma se produce un proceso de aceptación. ¿Y si no sucede espontáneamente ninguna crisis? La respuesta es terrorífica.

Muchos autores hablan del papel clave de lo sublime en la legitimación de la modernidad. ¿Su recuperación en el seno del relato postmoderno, responde a una nueva crisis de legitimación?

ABSTRACT

English empiricism revitalizes the concept of the sublime formulated by Longinus. The links with rhetoric whose purpose is to fascinate the listener, place this aesthetic category among the highest (*hypsos*) strategies of seduction. The sublime elevates our soul to ecstasy, inhibits our reasoning and we are amazed, horrified, our faculties paralyzed, submerged in a state of abandonment.

Certain images of the christian eschatology, like the great machines of the covers of the temples, persecuted such a detachment, an elevation towards the limit, towards the immeasurable. The first painter of Louis XIV, Charles Le Brun, in charge of all the propaganda apparatus surrounding absolutism, offers in *Les expressions des passions de l'âme* an extensive taxonomy of human emotions. We can not avoid reading in the drawing that dedicates to the *ravissement* (enchantment or rapture), obvious analogies with *l'enlèvement ou ravissement de l'Église*, previously related.

Linked to the assimilation of the exiled significant, with that which produces vertigo, the sublime functions as a discourse of legitimation of the current order and is based on the surrender of the subject. The eighteenth-century court was not wasting its resources, deeply aware of the importance of surveillance and control strategies.

The sublime requires individuals moved, almost exalted in religious ecstasy, capable of fascination even in the face of the most horrendous acts. In *The Doctrine of Shock*, Naomi Klein describes the strategy: to impose unpopular reforms, one usually takes advantage of some state of shock. As citizens recover from the trauma, there is a process of acceptance. What if no crisis occurs spontaneously? The answer is terrifying.

Many authors speak of the key role of the sublime in the legitimation of modernity. Does your recovery within the postmodern story respond to a new crisis of legitimation?

INTRODUCCIÓN: LA REPRESENTACIÓN DEL HORROR

Indagamos en este artículo acerca la revitalización de lo sublime en el discurso contemporáneo para identificar su pervivencia y sus transformaciones. Hablaremos de la reelaboración francesa y americana del concepto que había sido introducido por Longino en el siglo I, en su tratado de retórica (Longino, 1972, p. 39). La reflexión propuesta por Lyotard, a partir, sobretodo de Burke y Kant, nos introduce en el debate acerca de la representación: *lo que está en juego principalmente en las artes ya no es lo bello, sino algo que compete a lo sublime* (Lyotard, 1998, p. 139). La incapacidad de decir o mostrar, activa el mecanismo de lo sublime como un velo que evita la visión total del horror. Esta nueva iconoclasia propone mostrar sólo la imposibilidad de mostrar. Para el psicoanalista Gérard Wajcman, el objeto del siglo sería precisamente aquel del que emana la imposibilidad de representación: la *Shoah*. (Wajcman, 2007, p.151.) La impronta de lo sublime ha sido equiparada por Peter Wollen, (junto a lo barroco y lo nietzscheano), como una de las fuentes básicas de legitimación de la Postmodernidad (Wollen, 1993, pp. 9-21). ¿Estamos ante un metarrelato del vacío de certezas (neo-barroco) en la época que niega la existencia de los grandes metarrelatos?

En su *Novena Tesis*, Walter Benjamin interpreta la acuarela de Klee, *Ángelus Novus*, según su original metodología hermenéutica (Benjamin, 1989, p 183).



Figura 1. Paul Klee. *Ángelus Novus*. 1920
Fuente: Wikipedia

Es en estos fragmentos sin aparente intención crítica, dónde el filósofo atento puede leer los indicios del pasado y, en este caso, ve el horror en la mirada de ángel. Pero ¿qué es lo que causa su muda conmoción? Wajcman, que intenta dar una respuesta a estos interrogantes, narra cómo se advierte el silencio de los soldados que regresan del frente tras vivir acontecimientos que engendraron un enorme shock (Wajcman, 2005, pp.26-27). El trauma sufrido puede ser tan intenso que se presenta como inmanejable y no queda registrado de manera consciente. Puede ocurrir entonces que surja indirectamente, como síntoma.

(...) hay formas anómalas de inscripción de la escena informe en la escena de la imaginación consciente: en Kant con lo sublime, en Freud con el síntoma. En ambos casos se representa de manera parcial, fragmentada, diferida y dislocada... (García, 2011, p.70).

En el marco conceptual de crítica a la razón instrumental, inevitablemente nos toparemos con Auschwitz. Adorno anuncia el trauma terrible de la modernidad que hace enmudecer la poesía (Adorno, 1963, p. 29). Los debates generados por este dictamen en torno a la problemática de la representación de algo extremo, siguen abiertos. El terror, el asco y el shock están presentes en imágenes a través de las cuales cada sociedad representa sus miedos: a lo desconocido, a lo inconmensurable, al otro, o simplemente, a la libertad, o a lo inconsciente. *La experiencia de lo sublime es la conciencia que tiene el hombre de su procedencia de la naturaleza* (Adorno, 1983, p. 261).

El arte no ha desaparecido pero, ¿cómo enfrentarse a la representación del horror y no resultar herido de muerte? ¿Cómo hacer frente a esta realidad?: los nuevos medios tecnológicos industriales aplicados al genocidio industrial.

METODOLOGÍA

El enfoque metodológico adoptado pretende trazar una línea de sutura entre lo artístico y lo contextual como dominios totalmente entreverados. Tomando los *Science Studies* como modelo de referencia, emerge la posibilidad de un espacio capaz de albergar narraciones e identidades en litigio, consideraciones éticas, ecológicas...

Tanto en la recogida de datos como en su análisis, la argumentación se basa en fuentes bibliográficas, catálogos de exposiciones y debates en revistas especializadas. Las imágenes han sido también fundamentales por su capacidad evocadora, generadora de intuiciones que sólo posteriormente han sido cercioradas. Plásticas o literarias, provenientes del pasado o de la contemporaneidad, encontradas en un periódico o en la huella dejada en la memoria a lo largo del tiempo, premeditadamente en algunas ocasiones, casualmente en otras, han ido apareciendo para contribuir decisivamente a la escritura. De ellas parte este artículo y sin ellas no hubiera existido.

DESARROLLO: EL RAPTO DE LO SUBLIME

1. La elevación hacia el límite

El empirismo inglés en su validación de la sensibilidad practica un psicologismo incipiente. Burke, al fijar su interés en las emociones, alude explícitamente al poder como fuente del terror. Ante lo sublime, que eleva nuestra alma hasta el éxtasis e inhibe nuestro razonamiento, quedamos atónitos, nuestras facultades paralizadas, sumidos en un estado de abandono (Burke, 1995, p. 29 - 42).

El interés por el estudio de las sensaciones humanas tuvo su precedente inmediato en Descartes cuya obra, *Les passions de l'âme*, (Descartes, 1649), analiza cómo éstas se manifiestan en el rostro. Probablemente, Charles Le Brun, que tuvo acceso a una primera edición a través de sus contactos con las élites aristocráticas, la tomó como referencia para sus estudios. No podemos evitar relacionar el dibujo que dedica al *ravissement*, (encantamiento o rapto), con la formulación de lo sublime.

Salvando las distancias, las analogías con el Rapto de la Iglesia (*l'enlèvement ou ravissement de l'Église*), acontecimiento de la escatología cristiana, son inevitables. Según la Biblia, los fieles, poco **antes del fin del mundo** serían **transportados al cielo**. *Las grandes machines* de las cubiertas de los templos, perseguían un desprendimiento tal, una elevación hacia el límite, hacia lo inconmensurable

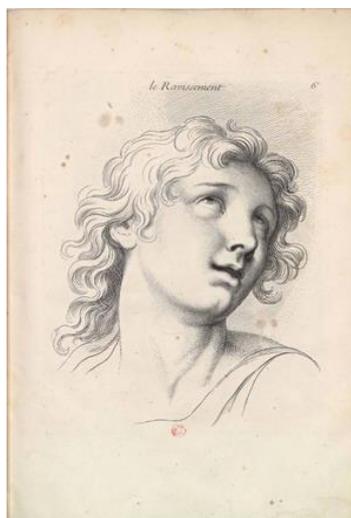


Figura 2. Charles Le Brun.
Les expressions des passions de l'âme. Le ravissement. 1727. Fuente: Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France.

El primer pintor de Luis XIV, encargado de todo el aparato propagandístico que rodeaba el absolutismo, muestra un interés enorme por la taxonomía de las pasiones, el estudio del cerebro y la situación de la glándula pineal. Su obra, *Les expressions des passions de l'âme* (Le Brun, 1727), apunta en esta dirección, que bien puede responder al impulso clasificatorio que lo inunda todo en el momento de irrupción del incipiente modelo racionalista, pero no deja de ser revelador, a su vez, de los intereses versallescos al servicio de la de la monarquía absoluta.

La traducción de Boileau, constata que lo sublime eleva, rapta y transporta (Boileau, 1764). Y esa es la acepción finalmente más arraigada: majestuoso, digno y elevado. Longino, en *Sobre lo sublime* utiliza precisamente el sustantivo *hypsos* (altura), para referirse a la posibilidad de alcanzar *el más alto de los discursos* mediante fuentes retóricas. Vinculado con la asimilación de los significantes exiliados, con aquello que produce vértigo, lo sublime supone una valiosa herramienta para la legitimación del orden vigente y se sustenta en la entrega del sujeto. La corte dieciochesca no malgastaba sus recursos, profundamente connotadora de la importancia de las estrategias de control. Se precisan Individuos conmovidos, casi exaltados en éxtasis religioso. Individuos a la espera de *l'enlevement d'église*, o de la felicidad futura, son imprescindibles para el relato de la historia como progreso, pues sólo es necesario ir modificando paulatinamente lo límites marcados.

En La doctrina del shock, Naomi Klein explica que para imponer reformas impopulares, se suele aprovechar algún estado de shock. Mientras los ciudadanos se recuperan del trauma se produce un proceso de aceptación (Klein 2007). ¿Y si no sucede espontáneamente ninguna crisis? La respuesta es terrorífica.

2. Lyotard, el iconoclasta

En la filosofía postestructuralista europea, se retoma lo sublime en la representación de lo inefable. Lyotard recurre a esta categoría para suavizar el impacto de *lo inhumano*, de aquellos acontecimientos límite que la sensibilidad del espectador no soportaría o que de representarse explícitamente correrían el peligro de ser obscenamente mercantilizados (Lyotard, 1998). Diseminado a lo largo de su obra e intensamente debatido a raíz de la exposición *Mémoire des camps. Photographies des camps de concentration et d'extermination nazis (1933-1999)*, la desconfianza en la representación se tradujo en desconfianza hacia la imagen, y en una preeminencia de la palabra como salvaguarda ética. Didi-Huberman documenta la discusión que la muestra suscitó entre un buen número de intelectuales (Didi-Huberman, 2004), y la suspicacia que las imágenes expuestas despertaron. Jacques Rancière en el capítulo *La imagen intolerable*, (Rancière, 2010, pp. 53-87) la atribuye a un prejuicio que proviene del mandato bíblico mosaico y que arremete contra lo visual, relacionándolo con la idolatría, la ignorancia y la pasividad, defendiendo la palabra como si en ella no existiese mediación alguna. Ese mismo prejuicio gestiona la adopción de lo sublime, desde una mentalidad paternalista con respecto a la libertad de la mirada del sujeto. La emancipación de creador y espectador empieza por abandonar la creencia de que algunos no pueden ver. Como el mismo Rancière señala, en el proceso de mirar también hay acción. El espectador *observa, selecciona, compara, interpreta* lo que ve y en qué modo le afecta y le concierne (Rancière, 2010, p. 19).

Martin Jay, al analizar la marcada tendencia antiocularcéntrica del pensamiento francés, argumenta que una de sus causas es la estrecha vinculación existente con la tradición iconoclasta judía. Emmanuel Lévinas sería la figura clave, y a través de su influencia, la reminiscencia de los antiguos debates religiosos aflora de nuevo (Jay, 2007). *Shoah*, de Lanzmann, elogiada por Lyotard por omitir las imágenes del genocidio, versus Godard, que las intercala en su montaje. No hacerlo sería, para el director de *Histoire(s) du Cinema* secundar el objetivo de los verdugos: borrar el acontecimiento de la memoria.

3. Lo tecnosublime

En Estados Unidos encontramos otro poderoso foco de difusión de esta categoría romántica. Adaptándose a los nuevos tiempos, lo sublime retorna en su clinamen postmoderno, lo sublime tecnológico, para acoger aquello que nos fascina y nos domina. Rememoremos: lo infinito, el horror, el poder, la razón y... la tecnología. Es preciso detenerse en esta evolución histórico-cultural del concepto para entender cómo la inconmensurabilidad de la naturaleza fue sustituida en el imaginario colectivo por la fascinación ante el entorno tecnológico construido por el hombre. Ya hemos comprobado cómo, en la filosofía europea, las consecuencias de los totalitarismos ponen en entredicho la representación y la continuidad del proyecto moderno. Leo Marx, introduce la expresión *la retórica de lo sublime tecnológico* en donde sitúa a los Estados Unidos como líder mundial del progreso y como lugar de redefinición de lo sublime (Marx, 1967, p. 63). Esta tesis se gesta a partir del dominio por el hombre de una naturaleza indómita y queda perfectamente ilustrada en la retórica del western. En Europa fueron necesarios un sinfín de relatos legitimadores, semirreligiosos, que en el territorio virgen, sin embargo, tuvieron una penetración más efectiva. Se trataba de vincular el vapor con la unión-comunidad entre seres humanos, la electricidad con el final de todo tipo de privaciones, o el ordenador con las superautopistas de la información para acceder ...a lo Absoluto. Visiones de salvación y apocalipsis que pueden transportarnos, elevarnos o aniquilarnos. Ahora, el objeto frente al que nos sentimos pequeños y grandes a la vez, ha mutado: es el entorno tecnocultural en el que estamos inmersos.

Si lo sublime tradicional (en Burke y Kant) se basaba en la contemplación de paisajes góticos, lo sublime informático se refiere a la inmersión en el *medium* que se está observando. La única manera de percibirlo es estar dentro (Nayar, 2004, p. 315).

Jameson considera que lo sublime en la era del capitalismo multinacional tiene como objeto la sociedad tecnocultural y habla de un *sensorium* postmoderno generado por las redes de control global a merced de las cuales se encuentra el sujeto. Un sujeto fragmentado en un entorno fragmentado, esquizofrénico, sin coordenadas espacio-temporales (Jameson, 200, p 21). Las complejas condiciones descritas podrían muy bien compararse a aquel sentimiento de insignificancia que tan bien expresaba Friedrich en sus pinturas.

CONCLUSIONES

Hay imágenes que algunos no podemos mirar, otras de tan obvias son invisibles y algunas nos fascinan porque se nos ocultan. Hay quien ve aquello que no es visible, quien solo cree lo que ve y quien solo ve lo que cree. Muy pocos ven que no ven lo que no ven. Del Pantócrator al Gran Hermano, el poder de la mirada ha estado ligado a estrategias de dominación. Las poéticas de lo sublime (del latín *sub limis*, bajo el umbral o el límite), que escamotean lo visible mediante la ocultación, pueden ser leídas como traumáticas. Desde los tiempos de la retórica clásica sabemos que en las palabras también hay imágenes. Rancière comenta cómo las críticas más feroces a la exposición de las imágenes tomadas por los *Sonderkommandos* vienen de los mismos que defienden y alaban el testimonio de las víctimas (diez horas, en *Shoah*) por su imposibilidad de mostrar todo. ¡Como si la imagen lo hiciera! ¿Acaso esos relatos no son representación?

La suspicacia acerca de las imágenes remite directamente al reconocimiento de su poder y eficacia. Su influencia queda patente en las expectativas depositadas en ellas a lo largo de la historia. La polisemia del término *imagen* nos informa, además, de su procedencia: el pensamiento es el gran productor de imágenes. Ninguna iconoclasia puede evitarlo.

Tanto lo que debe ser visto como lo que debe permanecer oculto son el producto de la convención, de la ideología. Cada cultura considera lo que es o no pertinente. A este respecto, Berel Lang cuestiona el riesgo que supone el recurso a lo sublime que parece hacer creer que los propios límites no son representaciones. Las mediaciones sumergidas, que pretenden no serlo, resultan más efectivas al inutilizar las defensas que el sujeto pudiera oponer a su interiorización. Además esos límites, pueden enunciarse a partir de consideraciones éticas, pero también podrían estimarse, por determinados grupos, todo tipo de razones basadas en restricciones morales, políticas... (Lang, 1992, p. 302)

Decir que Auschwitz es indecible o incomprensible equivale a *euphemein*, a adorarle en silencio, como se hace con un dios. Utilizar el eufemismo (del griego *euphēmein*, observar el silencio religioso o adorar en silencio), es - dice Agamben-, como borrar las huellas, actuar, aunque no sea intencionadamente, como lo hicieron los nazis. (Agamben, 2005, p.36.)

Ante el triunfo del terror tecnológico, ¿qué pensar de una actitud que solo acierta a decir /mostrar que no puede decir/mostrar? No olvidemos que hablamos de la destrucción industrializada del ser humano. Eludir lo que no interesa es lo realmente irrepresentable, es el triunfo de lo *inhumano*. En el imperio de los fines, del humanismo, del sujeto, del arte, de las ideologías, de la historia.... narraciones del fin del mundo al fin y al cabo, es donde la escenografía el rapto de lo sublime encuentra su lugar.

La tecnociencia instrumentaliza al ser humano y lo pone al servicio de intereses industriales y financieros. La cibernética, (del griego *kybernetes*, timonel o gobierno) establece una relación directa entre el procesamiento de la información y el gobierno del destino de la humanidad. La comunicación sin límites se presenta entonces como panacea pero, paradójicamente, las promesas de comunión universal empiezan por el aislamiento físico. La disolución de los vínculos sociales, de las relaciones interpersonales, es un requisito indispensable para una programación efectiva del ser humano y la condición corporal se torna accesoria si el objetivo es la colonización psíquica del sujeto. Las redes (*anti*)sociales tienen mucho de redes y nada de sociales, pues capturan y aíslan de la realidad y del trato directo con el otro, asuntos esenciales para la existencia de una verdadera comunicación. Una larga tradición crítica analiza el impacto de las transformaciones tecnológicas en las estructuras psíquicas, desde la idea benjaminiana de su carácter quirúrgico, a su papel como extensiones o prótesis.

La crítica a la representación se sustenta en una suspicacia general sobre las imágenes que aconseja su prescripción, sumada a una desconfianza en la capacidad del público para comprender. O en el interés por contribuir a que no comprenda. La opción de lo sublime no resulta, en cualquier caso, emancipadora. Si de sospechar se trata, vamos a hacerlo de cualquier tipo de planteamiento que cercene la posibilidad de discurso por temor a que resulte desconcertante o traumatizante. Lo inconfesable ¿no es el núcleo del trauma?

(...) el trauma causa una disociación de los afectos y las representaciones: el que lo padece siente, desconcertado, lo que no puede representar o representa anestesiado lo que no puede sentir (La Capra, 2005, p. 64).

En el nuevo médium tecnocultural, orientarse en el mundo ya no depende de los órganos naturales. Por eso, lo sublime de nuestra época ya no proviene de la naturaleza sino de *la nueva naturaleza* de indeterminación espacial y temporal en la que estamos subsumidos. El nuevo sublime tecnológico es capaz de llevar al espectador a un éxtasis más allá de su racionalidad, a través de la administración de las dosis convenientes de difusas técnicas de seducción y fascinación. Un nuevo infinito necesita ser acogido y se sirve de la categoría de lo sublime tal y como lo hicieron sus predecesores. Como afirmaba Lyotard en *Les Immatériaux*, el sujeto postmoderno vaga entre nubes de incertidumbre, de indeterminación, de información. Y así, volvemos al origen de nuestra argumentación. El futuro esperanzador que fundó el proyecto ilustrado se ha convertido en catástrofe. Y nos arrastra inexorablemente, como al ángel.

Lo sublime funda la figura de la alienación: aquel que se atiene a lo sublime se aliena en lo absoluto y lo hace con tal entrega -los teóricos dieciochescos calibraron bien la importancia de la entrega- que no podrá encontrarse ya a sí mismo. No hay más que un paso entre afirmar la existencia de mal sublime y decir que todo sublime es, en principio, "malo" (Bozal, 1999, p. 67).

FUENTES REFERENCIALES

- Adorno, T. (1983). *Teoría estético*. Barcelona: Orbis.
- Adorno, T. (1963). *Prismas. La crítica de la cultura y la sociedad*. Barcelona: Ariel.
- Agamben, G. (2005). *Lo que queda de Auschwitz*. Valencia: Pre-Textos
- Benjamin, W. (1989). *Discursos interrumpidos I. Filosofía del arte y de la historia*. Buenos Aires: Editorial Taurus.
- Boileau, N. (1674). *Traité du sublime ou du merveilleux dans le discours traduit du Grec Longin*.
- Bozal, V. (1999). Transformaciones en tiempos de crisis. En *Las transformaciones del arte*. (pp. 61-74), <http://www.march.es/storage/bibliodata/teatro/FJM/Cuadernos/1094057.pdf>
- Burke, E. (1995). *De lo sublime y de lo bello*. Trad. López Férez Juan Antonio. Barcelona: Altaya.
- Didi-Huberman, G. (2004). *Imágenes pese a todo. Memoria visual del holocausto*. Barcelona: Paidós.
- García, L. (2011). *Políticas de la memoria y de la imagen. Ensayos sobre una actualidad político-cultural*. Santiago: Universidad de Chile.
- Jameson, F. (2000). *La Postmodernidad o la lógica cultural del capitalismo tardío*. Madrid: Trotta.
- Klein, N. (2007). *La doctrina del shock*. Barcelona: Paidós.
- LaCapra, D. (2005). *Escribir la historia, escribir el traum*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Lang, B. (1992). The Representation of Limits. En Friedlander, S. (et al.). *Probing the limits of representation*. Harvard Londres.
- Le Brun, Ch. (1727). *Les expressions des passions de l'âme*.
- Longino. (1972). *De lo sublime. (S. I d. C.)*. Buenos Aires: Aguilar.
- Lyotard, J. (1998). *Lo inhumano. Charlas sobre el tiempo*. Trad. Pons, Horacio. Buenos Aires: Manantial.
- Marx, L. (1967). *The machine in the Garden. Technology and the Pastoral Ideal in América*. Londres: Oxford University Press
- Nayar, P. (2004) *The Informatic Sublime: Identity in the Posthuman Age [Lo sublime informático: identidad en la época del post-humanismo]*. Cit en Pandolfini, E., *Percepción dispersa. Arquitectura y tactilidad en la sociedad de la comunicación*. Madrid: ETS.
- Rancière, J. (2010). La imagen intolerable. En *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial.

Wajcman, G. (et al.) (2005). Tres imposibles. En *Arte y psicoanálisis. El vacío y la representación*. Centro de Estudios Avanzados, Universidad Nacional de Córdoba, Ed. Brujas.

Wajcman, G. (2007). *El objeto del siglo*. Buenos Aires: Amorrortu.

Wollen, P. (1993). Baroque and Neo-Baroque in the Age of the Spectacle. En *Point of Contact?*, Vol. 3.

Leiva del Valle, Alfia.

Universidad Nacional Autónoma de México, Profesor titular de tiempo completo, Facultad de Artes y Diseño.

Nacer en la Liquidez

Born in Liquidity

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Tiempos líquidos, cuerpo femenino, relaciones, diosas primigenias, miedo.

KEY WORDS

Liquid times, female body, relationships, primitive goddesses, fear.

RESUMEN

Debido al rampante desarrollo tecnológico, y los cambios en la forma de entender nuestro día a día, han surgido nuevos abordajes explicando el ahora, la “liquidez” y la “ligereza”, términos acuñados por Gilles Lipovetzky y Zygmunt Bauman, son una constante en diversas áreas del conocimiento, filosófico, artístico, sociológico, tecnológico incluso económico. El lenguaje se transforma por una necesidad, que refleja un profundo cambio en la sociedad.

En este trabajo se analiza como estas descripciones de nuestra realidad, como “fake news”, “binge wathching”, “retropia”, “bullying”, “polite sex”, “pendulum liberty”, y, específicamente como características de las Diosas primigenias y el imaginario femenino de nuestros días, se retoman con fuerza en ámbitos de las artes plásticas, la mass media y la economía rampante.

Hemos clasificado a las generaciones como baby boomers (1946 – 1964), millennials generación Y, generación X (1980–2000) y ahora la generación líquida (2000-2019) y diferenciamos los rápidos cambios en los líquidos.

Como se ve el mundo líquido, por un no líquido y un líquido. Enormes diferencias en la forma de entender el mundo que nos rodea y sus características, en todos los ámbitos, y específicamente, motivo de esta investigación, específicamente se refiere al cuerpo femenino, el amor líquido y sus vínculos con el arte.

Como entender al que ha nacido líquido, su relación con el amor, las relaciones efímeras y como esto se ve reflejado en el arte. Las transformaciones en el entendimiento del cuerpo femenino, como ejemplos señalo el extendido uso del los tatuajes, la cirugía plástica y las costumbres hípsters, como se ve la moda en las nuevas diosas primigenias, las actitudes de la generación líquida ante los vínculos humanos, el análisis de las relaciones on-line, la transformación de la agresividad “el bullying “la inestabilidad emocional y su reflejo en el arte líquido.

ABSTRACT

Due to the ravaging technological development our world and the way we understand it is changing every day, new approaches to understand this liquidity, liquid times or social lightness have been proposed by philosophers like Gilles Lipovetzky or Zygmunt Bauman, constant changes involve, several areas of knowledge and behavior, in art, philosophy , economy and technology and specially how we see ourselves, How the born liquid generation relates to their environment or surroundings and to their bodies and show social skills are constantly changing. Language shows the way, its transformation reflects a profound change in our society.

Analyzing descriptions like fake news, binge watching, retropia, bullying, polite sex, pendulum liberty and specifically the image of the female body in our times, and how these changes influence even control the esthetical needs of the liquid generation through the invasive mass media and the raging economy.

With the classification of the generations as baby boomers, (1946-1984), millennial generation, Y and X generation (1980-2000) and now the liquid generation (2000-2019) we distinguish the rapid changes now a days.

How the liquid world works, how it's seen by a nonliquid. Huge differences in the way of reacting, confiding, understanding the world that surrounds us specially the image changes in the female body, it's understanding of private life and the web relationships, liquid love and it's bond to art.

How to understand the liquid born, their relationships, with love, polite sex, short-lived relation and its reflection on art and their bodies. The transformations in the female and male bodies through tattoo, plastic surgery, hipster ways, how fashion is inspired by the primitive goddess bodies and mass media has made them come back, revive in the liquid generation. The on-line relations, the transformation of aggression through bullying and the emotional instability that liquidity cause.

INTRODUCCIÓN

La comunicación es la base del encuentro, del discernimiento y de la comprensión de conceptos, la forma como entendemos nuestra realidad, la comunicación, *mass media* en la sociedad y en el arte, en las sociedades líquidas, influye mas que nunca en la generación líquida y se entromete en las vidas líquidas con mas influencia y fuerza que nunca, la convivencia se guía por estas nuevas reglas.

Los tiempos y los significados de las palabras cambian, se transforman y surgen cada día nuevos; ahora mas que nunca cobijados por los avances tecnológicos en que se ven engullida la generación líquida, "los nacidos después del año 2000", (Bauman 2019) como señala Zygmund Bauman y Thomas Leoncini en el último libro publicado por el filosofo polaco.

Esta generación nacida líquida, es con la que tenemos como docentes que tender puentes de comunicación, ideogramas, entender si es que queremos hacer una diferencia y no quedar incomunicados o peor aun, mal comunicados, en un mundo cambiante y líquido, el cual tiene su propio lenguaje y visión de fenómenos sociales, artísticos y de comunicación.

Lo mas parecido a lo que esta sucediendo en este cambio generacional tan brusco es la teoría de la relatividad:

Albert Einstein demuestra en su teoría de la relatividad que el tiempo es relativo, la velocidad es relativa, la localización de los sucesos físico, tanto en el tiempo como en el espacio son relativos al estado de movimiento del observador, es decir la velocidad depende de nuestro movimiento como lo plantea Waldrop, M. (2017)

No encuentro mejor forma de explicar la aceleración social en la que se mueven los nacidos líquidos.

Sociológicamente hablando, la generación líquida se mueve y cambia de pensamiento a la velocidad de la luz (300,000 mil kilómetros por segundo), por continuar con el paralelismo con la teoría de la relatividad, resultado de los avances en la tecnología, de la ciencia y de la economía. Sea cual fuere el motivo nos enfrentamos a un cambio generacional de pensamiento y actitud.

METODOLOGÍA

Autores como Gilles Lipoveyzy, Zygmunt Bauman, Hartmut Rosa, Byung-Chul Han, Leonidas Donskis entre otros filósofos y sociólogos ya desde hace mas de una década nos han señalado, la evolución de la generación líquida, generación que ha nacido inmersa en la tecnología y sus mutaciones continuas. Acompañado de un sistema económico voraz, "que les hace relacionarse con la realidad en una forma acelerada e inestable" (Lipovetzky 2015 Pag 10).

Este vivir líquido afecta todas las esferas del desarrollo humano; especial interés para este trabajo son los cambios en la visión del cuerpo femenino y las relaciones interpersonales líquidas como se afectado en su relación y estética.

La tecnología ha creado nuevos ídolos, efímeros, poco veraces y líquidos, "trenders", ellos entienden perfectamente el poder de la comunicación y el comercio a través de la tecnología y lo utilizan para ser líderes de opinión, y empoderarse a través del *like*. No teniendo escrúpulos, "moral blindness" estos trenders pueden ser menores de edad manipulados y alterados en su imagen los que promueven el comercio voraz, entre otros.

Este trabajo cualitativo se adentra en los nuevos significados líquidos y su impacto en los cuerpos de la generación líquida.

Términos como *anomia*, *Burn out síndrome*, *Peak stuff*, *Moral blindness*, *Retropia*, *Sexting*, *Like*, *Black mirror*, *Liquid fear*, *Liquid love*, *Liquid Economy Bitcoin*, *Binge Watching*, *Nanotech*, *Small bang*, *Homo eligens*, *Hats society-Fear society Fake news*, *Liquid evil*, *Anomia*, *Twitteratura*, *light sex*, características la era del HIPER, hiper poder, hiper capitalismo, hiper clase, hiper individualismo, hiper mercado,

hiper miedo, no solo debemos incluirlos en nuestro lenguaje sino comprenderlos y hacerlos parte de nuestra vida, si es que queremos llevarles el paso a los mutantes líquidos.

DESARROLLO

La ligereza con la que vive la generación líquida es su principal característica. Cito a Lipovetzky cuando advierte “ la ligereza frívola, es una característica primordial del espíritu que nos invade, que nos lleva a la angustia y a la inestabilidad , al miedo Líquido.

Lipovetzky define esta liquidez como formas de vivir esta época. En su libro *Ligereza* las clasifica en siete diferentes siendo la mas peligrosa la frívola.

Esta descripción de la forma en que la tecnología, las comunicaciones y el comercio afecta a la generación líquida, explica su forma de relacionares y de actuar. Las que nos interesan en este trabajo son la frívola, la de estilo y la veleidosa, sin embargo menciono las demás.

“1.- ligereza aérea, el sueño de elevarse por los cielos es inmemorial, “(Lipovetzky 2015 Pag. 15)

2.- “Ligereza de movilidad, vinculada a la miniaturización de objetos, (*small bang, nano tech*) conectados a una red, los líquidos permiten vencer las limitaciones temporales y espaciales inventando un nuevo ser nómada, fluido e informático.”(Lipovetsky 2015 pag187)

3.-“ Ligereza de distracción se refiere a los códigos y practicas sociales destinadas a aligerar el peso de la existencia “ 7 huir de la pesantez del mundo, ser *trendy*, no formar lazos sociales perdurables.

4.- “Ligereza frívola ejemplificada en un inicio por Lipovetzky con la moda.

En lo frívolo de las apariencias, el ahora popular “*like*” , que es capaz entre los jóvenes de incitar cambios de conducta, en el afán de lograr la ansiada popularidad virtual.”(Lipovetzky 2015 Pag 187)

El encanto de la imagen, la fachada, el revolotear de idea en idea, sin profundizar en ninguna, no analizar si se trata de una verdad o es un “*fake news*”. Las conversaciones sobre temas intrascendentes o la perdida de tiempo al verse inmersos en un “*binge watching*” generalizado, (termino que deriva de las personas adictas a las series televisivas basura, dedicando en ocasiones días enteros a ver estos programas, vacíos de cualquier contenido cultural) .

5.- La ligereza veleidosa aplicada al comercio sexual, las nuevas infidelidades, el casual sex “, la “*post-privacy*”, el *sexting*, las relaciones por internet, relaciones virtuales.

El *sexting* es un ejemplo de comportamiento líquido derivado del advenimiento y uso de las tecnologías por los nacidos líquidos. Comportamiento de la comunicación considerado “normal”, en donde el liquido abandonado a la “nube” , provoca una intervención en lo privado como nunca antes se había experimentado.

6.- “La ligereza de estilo.- Conectada al estereotipo de belleza, la belleza y la juventud considerada un bien adquirible”,(Lipovetzky 2015) la herencia a la generación líquida de “*trenders*” inmersos en el mercado de las cirugías plásticas, los tatuajes, la

búsqueda de la eterna juventud, llevado de la mano de el comercio de la estética corporal, la industria de la alimentación (el mercado de la alimentación histórica, lo vegano , *packaging* responsable, la comida global, los *Eenmaal*, la desconexión personal del que come solo, prebióticos, los florales, vinagres para el *detox*, tendencias alimenticias, reforzadas y apoyadas en el *mass media* y los *ídolos* de la generación líquida.

Como menciona Byung Chul Han “el poder sobre la muerte es un poder de la vida cuya función no es matar, sino la imposición completa de la vida. El viejo poderío de la muerte cede ante la administración de cuerpos y la gestión calculadora de la vida. “(Han, B.C. 2017)

7.- “La ligereza sabia, vida frívola con la intención de huir hacia placeres que continuamente son renovados a el paso que les marca el mercado,”11 los “gadgets”, la “*novelity*”, un ejemplo es la vuelta a lo retro, el cambio constante de ideas religiosas, budismo, Hinduismo, sin realmente conocer la filosofía del pensamiento religioso

Su libro póstumo Zygmunt Bauman lo dedica a los nacidos líquidos, en una serie de entrevistas con Thomas Leoncini, en donde la ligerezas de las que nos advierte Lipovetzky se confirman en este análisis, y como se ven reflejadas en los nacidos líquidos gracias a la HIPER exposición a *trenders*, *medios*, y *tecnología anomia*, inicia con las transformaciones de la piel, *skin deep transformations*, los

tatuajes, que los incluye en una forma de mutaciones de la generación líquida que tiene que ver con el control, manejo y alteraciones de su cuerpo, el tatuaje como forma frenética de hacerse notar, en lo público. Un ejemplo de los públicos más líquidos de esta generación, los futbolistas, mueven masas, sus motivos altamente económicos, (los nuevos gladiadores) todos ellos tatuados, tatuajes compartidos vidas abiertas a lo público, y ejemplos a seguir.

Bauman nos advierte sobre el tatuaje, “es un modo de manipular la apariencia pública de sus cuerpos, es un deber que todos esperan, aun cuando los diseños son suministrados por la sociedad, se cree que es una actividad “creativa”, *fashion*” la idea de identidad y auto identificación ha hecho erupción y llena el vacío intentando pertenecer a una clasificación o nivel social.” (Bauman 2017 Pag 12)

La identidad del líquido es un trabajo del “*do it yourself*” esta identidad reconcilia al líquido con un sentido de pertenencia, autodefinición y capacidad creativa, la fragilidad irreparable que los sostiene y mantiene en acción.”(Bauman 2017 Pag 10)

El tatuaje en las generaciones líquidas ha hecho del cuerpo su sitio favorito para poner estos signos de esperanza, e auto afirmación, como dice Bauman (2017) “el tatuaje es el milagro de milagros, la posibilidad de escoger libremente la marca que te defina”.

Entre los líquidos de vuelve un argumento de pertenencia, entre más visible más intrusivo, es un trabajo continuo de representación de nuestros cuerpos en relación a la energía que le dedicamos.

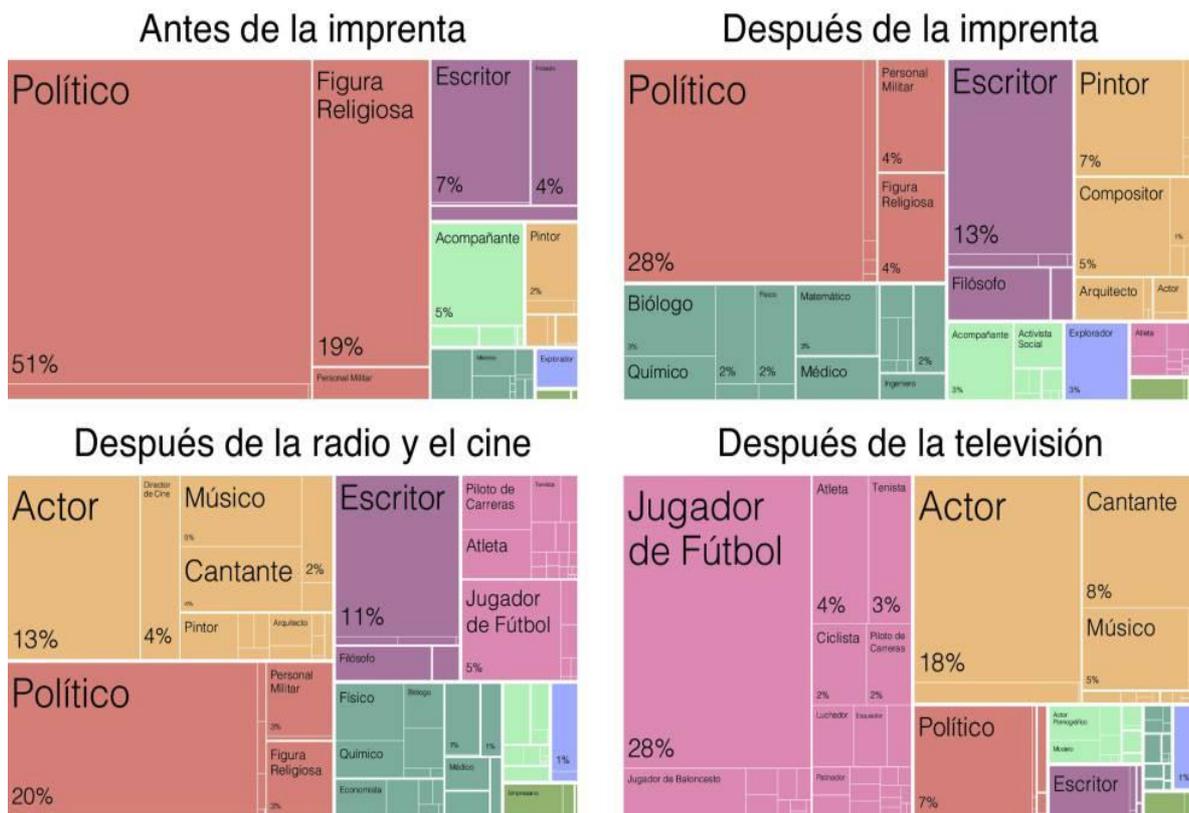
En su libro Nacidos Líquidos Bauman (2019) señala, en la generación líquida otra característica es el abuso de la cirugía plástica, según estadísticas del año 2000 al año 2018 han aumentado cirugía de busto un 89%, cirugía de región glútea 252% y reconstrucción de vaginas 3973% (en 2007 se llevaron a cabo 207 operaciones y para 2015 se hicieron 8431 cirugías”.

En la liquidez el cuerpo que se ha vuelto un blanco para la identificación del líquido, debe de ser legitimado por los *likes* por la *fashion*, la cultura dominante sienta los cánones si no cedes a esta la presión mediática y del like del líquido se ve agredido, “ la *fashion* vuelve legítima a la sinergia de autodestrucción la “humanización de la bello” hasta crear un estereotipo, “lo diferente causa incomodidad”. (Han, B.C. 2016)

Tenemos pues el tándem de los líquidos del *like* y del *black mirror*, la *twitteratura* del tatuaje, la cirugía plástica más la barba, son las llaves de la representación de la historia del *fashion* y de la creación de una imagen para ser visible públicamente.

Indudablemente la evolución técnica ha influenciado en la forma en que nos relacionamos y como llega a nosotros la información.

En este gráfico publicado por el Diario El País, claramente se ve como cada avance tecnológico ha afectado a los líderes de opinión su visibilidad ha cambiado de la mano de las tecnologías, afectando a la población de todos los tiempos, y refuerza lo que Bauman sostiene los futbolistas y el mercado que se mueve a su costa es *el trender* de nuestros días.



Distribución de las ocupaciones en la base de datos Pantheon 2.0 en cuatro periodos históricos.

La imprenta, la radio o la televisión generaron sus propios famosos

http://elpais.com/el país/2019/02/20/ciencia/1550651024_330137.html JARA FIGUEROA ET AL.

Continuando con este análisis, no solo el tatuaje cambia el cuerpo, la cirugía plástica ha en las últimas décadas transformado los cuerpos de la generación líquida con la presión de los medios de comunicación.

“No hay mejor negocio que el negocio de la cirugía plástica, el sistema de consumo lo exige, “si puedes hazlo, mejora tu apariencia, no hacerlo seria humillante y un golpe doloroso a la auto estima” (Bauman 2017 Pag 20)

Estas máximas hacen que la economía consumista sobreviva, la magia de la estrategia de que la posibilidad de una mejoría es obligatoria y sucede en muchas áreas, la alimentación, la farmacéutica, el turismo incluso en la religión.

Todo pasa a ser, el patrón del *outer look* y *el like*, la sociedad *Selfie* solo la hacen que se vea a si misma buscando la conversión milagrosa que los lleve al éxito .

“Posición social, imagen pública, proclamada a gritos, yo lo puedo pagar” (Bauman 2017 Pag24)

La comunicaciones masivas han alterado también la vida emocional del nacido líquido, “el tabú de encontrar el amor en línea”, en el no sitio como lo llama (Bauman 2017 Pag 56).

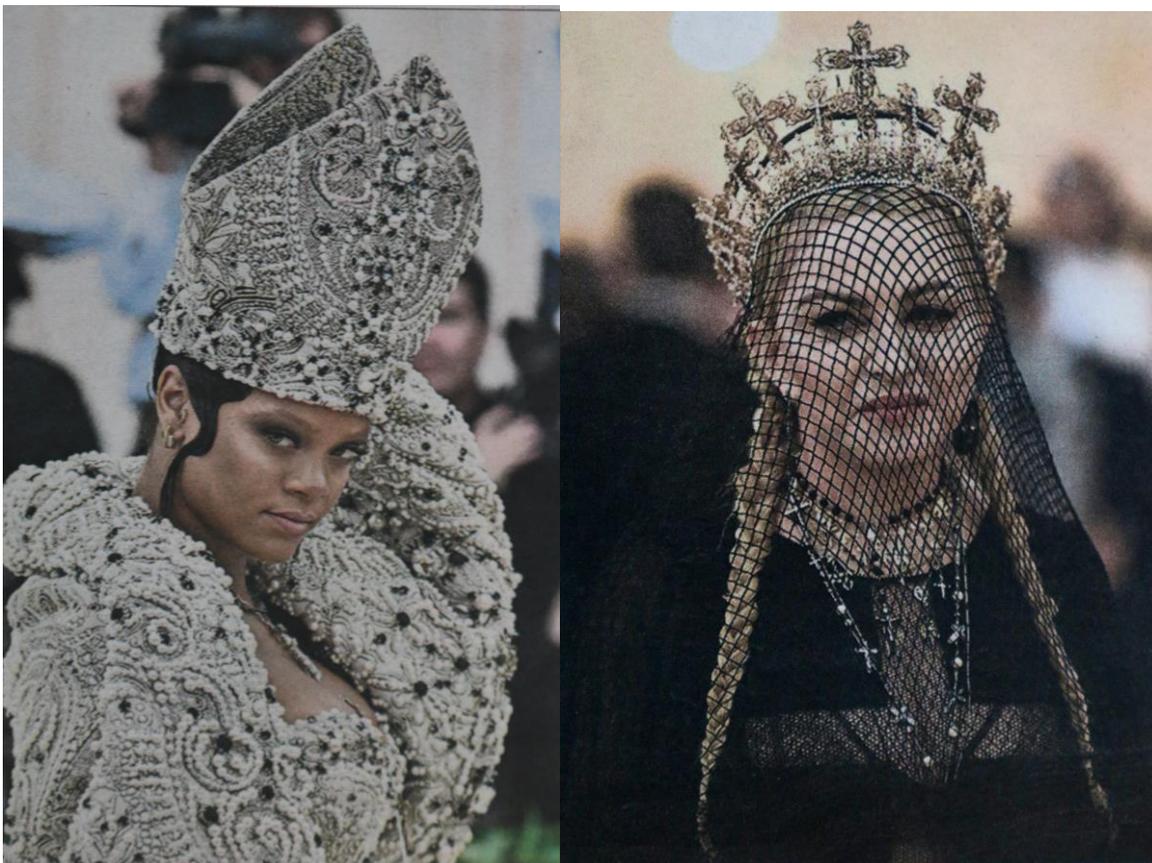
Esta esfera del individuo se ha visto totalmente revolucionada, el liquido vive en el no lugar, ya no se frecuentan los hoteles, centros comerciales, o se hacen presentaciones tribales, ahora las relaciones de hacen en el NO ESPACIO, en la WEB, en LA LINEA, universos digitales que técnicamente facilitan la comunicación, pero que sin embargo están lejos muy lejos de ser inocuos o seguros.

“La liquidez ha alterado totalmente nuestra infraestructura psicológica y nuestros prototipos de inteligencia kinestésica. Han llevado lo **PRIVADO A LO PUBLICO**, es un limbo de bolsillo en donde se construyen universos paralelos, un no lugar líquido”.

Esta forma de comunicación ha alterado los esquemas psicológicos del nacido líquido, se esperan resultados inmediatos, La rapidez, la cantidad y la accesibilidad imperan, pero el peligro está en este “no espacio”. Se cree democrático y sin embargo es de un totalitarismo absoluto:” Vemos a la web como el hábitat ideal, también como democrático y político, sin embargo más que democrático, se parece mucho más a un totalitarismo, en el que nos sentimos libres para bloquear y eliminar o suprimir a cualquier usuario”. (Bauman 2017)

Facebook lo hace posible al bloquear usuarios sin embargo los peligros de los perfiles falsos o la venta de datos no la tiene controlada como nos hacen creer son patentes las dificultades que últimamente ha tenido este tipo de empresa, e inimaginablemente como sin ninguna consecuencia los líquidos siguen confiando en ellas.

Este hábitat del líquido da la falsa sensación de seguridad al estar *online* y sentirse más en control que al estar *offline*, la angustia de no estar conectados, de no tener accesibilidad se asocia a no tener éxito, a no tener likes, a no estar relacionado. Como se ven en las imágenes el *fashion* nada y se hace cualquier intervención por ser notada, Diosas líquidas?



http://elpais.com/el país/2019/02/20/ciencia/1550651024_330137.html JARA FIGUEROA ET AL.

“Internet en lugar de dar el servicio de extender el volumen y elevar la calidad de la integración humana, el entendimiento mutuo, la cooperación y la solidaridad, internet ha facilitado prácticas de cerrazón, separación, exclusión, hostilidad y conflicto. Aunado a esto están los ciber ataques y la difamación, sin nunca conocer a tu víctima verla cara a cara, pueden estar escondidos en un armario anónimo y el riesgo de ser castigado por calumnia se reduce al mínimo”. (Bauman 2017 Pags 66-67)

Aquí la advertencia a la confianza líquida, el cuidado que debe tener la generación líquida al entregarse a la nube, a un sistema que contiene la posibilidad de cualquier reacción, positiva o negativa, reconocer los riesgos al entregar su cuerpo y vida privada a la nube.

“Esto está causando una gran ansiedad entre los líquidos. La depresión y la ansiedad es mucho mayor en la modernidad líquida, pero la necesidad hedonista de la invisibilidad ha desaparecido. Sin embargo la invisibilidad podría ser la cura para estos males”. (Bauman 2017 Pag 71)

Las relaciones de los líquidos en el no espacio en un conflicto de intereses, la flexibilidad y lo inmediato provoca el deseo para no el amor, las relaciones en el no espacio buscan la libertad, pero sin sacrificar libertad no es posible tener seguridad “no puedes ganar libertad sin rendir algo de seguridad” (Bauman 2017 Pag 73)

Es un mundo nuevo, ni bueno ni malo solo debemos conocerlo para no caer en sus abismos, estar alertas abiertos y entender y confiar en la generación líquida.

CONCLUSIONES

Debemos comunicarnos con la generación líquida, aprender a movernos y mutar a su ritmo si es que queremos entendernos y como docentes estar a la altura de estos cambios. Docencia cambiante y activa, no crítica, analítica mas que nunca.

Cambio tecnológico y generacional ,no sabemos a que llegara, si es positivo o negativo, reconocerlo y advertir de sus peligros,” el sexting” en tender las consecuencias de hacer lo privado , publica y también reconocer su potencial y usarlo en nuestro beneficio.

Comprender y analizar las tendencias, el fenómeno de el “like”, no banalizar los riesgos del cambio extremo de “look”, analizar el mundo del tatuaje y de la cirugía plástica, banalidad, necesidad, moda o comercio .

La evolución y aceleración en la que los propios autores como Lipovetzky, Bauman , Byung Chul-Han o Rosa se han visto en su análisis de este fenómeno tecnológico y económico que nos ha afectado a todos

Abrazar las tecnologías, lo nano, los nuevos retos tecnológicos pero con un pensamiento crítico y desde el conocimiento de los posibles peligros de la economía rampante.

El derecho de actuar sobre el cuerpo femenino con conocimiento de la manipulación y las presiones del mass media para pertenecer a lo uniforme.

Retomar la ética y el equilibrio ante le comercio rampante y amoral.

Saber discernir ente la tecnología, la moral, la economía y evitar la anomia es el reto de los nacidos líquidos.

Los peores accidentes se dan con la velocidad y la generación líquida de mueve a la velocidad de la luz , equilibrar la velocidad con el pensamiento ético.

FUENTES REFERENCIALES

Bauman, Z. (2012). *Amor Líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos* (2ª. ed) México: Fondo de Cultura Económica.

Bauman, Z. (2017). *Born Liquid*. Gran Bretaña: Polity.

Bauman, Z. (2009). *Miedo Líquido* (3ª ed.). Barcelona: Paidós.

Criado M.A. (2019). 22 febrero 2019, La imprenta, la radio o al television, generaron sus propios famosos. *El pais* Sitio web: https://elpais.com/elpais/2019/02/20/ciencia/1550651024_330137.html

Han, B. C. (2016). *La expulsión de lo distinto* (2ª ed.). Barcelona, Herder.

Hartmut, R. (2013). *Social Acceleration. A new Theory of Modernity*. Nueva York: Columbia University Press.

Laborde, A. (9 mayo de 2018). Una experiencia religiosa para lucir en Nueva York. *El País*, p. 16.

Lipovetsky, G. (2015). *De la Ligereza*. Barcelona: Anagrama.

Lipovetsky, G. (2005). *Hypermodern Times*. Cambridge, U.K.: Polity Press.

Waldrop, M. (2017). *La teoría de la relatividad de Einstein explicada en cuatro simples pasos*, noviembre 9, 2017, de National Geographic Sitio web: www.nationalgeographic.es/ciencia/2017/05/

León Mendoza, Raúl.

Departamento de Escultura. Universidad Politécnica de Valencia.

Christina en el supermercado. Vigilancia y espectáculo

Christina in the supermarket. Surveillance and show

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Imagen, videovigilancia, derecho, medios de comunicación, intimidad, libertad de expresión.

KEY WORDS

Image, video-surveillance, right, mass media, privacy, freedom of expression.

RESUMEN

A diario vemos que las imágenes de videovigilancia se escapan del ámbito que la ley les tiene reservadas (judicial, policial), para filtrarse hacia los medios de comunicación de masas, apareciendo en telediarios y magazines matinales, como una especie de certificado de un suceso. Diversos tiros de cámara de varias fuentes de video-vigilancia construyen una historia *real* y al tiempo *espectacular*. Pero, ¿Es legal este uso de estas imágenes? ¿Es legal que las imágenes grabadas por dispositivos de videovigilancia acaben en los programas matinales o en los telediarios? La imagen producida por dispositivos de vigilancia es considerada como un dato personal. En tanto que dato, las imágenes de esta naturaleza se rigen por la legislación en materia de protección de datos personales. La Agencia Española de Protección de Datos es la encargada de velar por el cumplimiento de las leyes en materia de protección de datos.

El pasado 25 de abril de 2018 Eduardo Inda, a través de su página web OK Diario, hizo públicas unas imágenes de lo que parece ser una señora con traje azul junto un con guardia jurado en la trastienda de un establecimiento comercial. Estas imágenes le costaron el puesto de Presidenta de la Comunidad de Madrid: Cristina Cifuentes. El mismo día 25 formulé una denuncia ante la Agencia Española de Protección de Datos contra Dos mil Palabras S.L. por haber sacado a la luz estas imágenes. El presente artículo es un estudio de caso que se forma a través del análisis crítico de las resoluciones de la Agencia Española de Protección de Datos sobre la denuncia y de cómo estos *actos administrativos* certifican el estado del Régimen Escópico contemporáneo a través del establecimiento del eje visible-invisible.

ABSTRACT

Every day we see that video surveillance images escape from the scope reserved by the law (judicial, police), to infiltrate the mass media, appearing on television newscasts and morning magazines, as a kind of certificate of an event. Various camera shots from various video-surveillance sources build a "real" and at the same time "spectacular" story. But, is this use of these images legal? Is it legal for the images recorded by video surveillance devices to end up in the morning programs or the news programs? The image produced by surveillance devices is considered as a personal fact. As data, images of this nature are governed by legislation on the protection of personal data. The Spanish Agency for Data Protection is in charge of ensuring compliance with the laws on data protection.

On April 25, 2018 Eduardo Inda, through his website OK Diario, made public images of what appears to be a lady in a blue suit with a jury guard in the back of a commercial establishment. These images cost her the position of President of the Community of Madrid: Cristina Cifuentes. On the same day 25 I filed a complaint with the Spanish Agency for Data Protection against Two Thousand Words S.L. for having brought these images to light. The present article is formed through a critical analysis of the resolution of the Spanish Agency for Data Protection on my complaint and how this resolution certifies the state of the contemporary Esoteric Regime through the axis of the visible and the invisible.

INTRODUCCIÓN

Desde el 2008, año de publicación y entrada en vigor del Real Decreto de desarrollo de la Ley Orgánica de Protección de Datos, el aumento de la instalación de cámaras de vigilancia en los espacios públicos y privados con acceso público ha sido exponencial en el estado español. Según datos de la Agencia Española de Protección de Datos¹ en el periodo que va de 2008 a 2015 los ficheros de videovigilancia de titularidad privada aumentaron² en un 1.221%³. Este aumento de la implantación de sistemas de videovigilancia supone de facto la extensión de la captación de imágenes a la práctica totalidad del espacio público urbano haciendo realidad (al menos sentando las bases) de las más conocidas distopías literarias⁴ sobre el control social de la subjetividad a través de medios ópticos de vigilancia.

ESTATUTOS LEGALES DE LA IMAGEN-DATO. Seguridad > Intimidad

Desde el momento en que la legislación española consideró como un dato de carácter personal “Cualquier información numérica, alfabética, gráfica, fotográfica, acústica o de cualquier otro tipo concerniente a personas físicas identificadas o identificables”^{5 6}, se abrió una nueva categoría para las imágenes: la imagen-dato. Aunque toda imagen tiene la potencia de ser una fuente de identificación de persona y cosas, lo que se inauguraba entonces era la consideración como un dato para aquellas imágenes obtenidas sobre todo mediante medios de captación automatizada, es decir mediante cámaras de videovigilancia.

Las imágenes se consideran un dato de carácter personal, en virtud de lo establecido en el artículo 3 de la Ley Orgánica 15/1999 y el artículo 1.4 del Real Decreto 1322/1994 de 20 de junio, que considera como dato de carácter personal la información gráfica o videográfica.⁷

Cada día se hace más evidente que la implantación masiva de cámaras y la toma indiscriminada de imágenes afectan a nuestra intimidad, tal como hemos entendido este concepto hasta el momento. Hoy por hoy, la implantación de sistemas de videovigilancia se ha convertido en un recurso básico presente en prácticamente todo establecimiento comercial (lugares privados de acceso público). Las empresas e instituciones que administran un sistema de videovigilancia pretenden de esta forma preservar su seguridad. Dicho de otra forma, la vigilancia sobre propiedades y personas intenta proteger y disuadir de acciones que terceras personas puedan realizar contra las mismas.

Las personas físicas o jurídicas, públicas o privadas, podrán llevar a cabo el tratamiento de imágenes a través de sistemas de cámaras o videocámaras con la finalidad de preservar la seguridad de las personas y bienes, así como de sus instalaciones.⁸

El desarrollo y la extensión del fenómeno de la videovigilancia plantea por lo tanto un conflicto abierto entre dos derechos fundamentales establecidos en la Constitución Española de 1978: seguridad⁹ e intimidad¹⁰.

¹ En adelante nos referiremos a la Agencia Española de Protección de Datos como: AEPD o Agencia.

² Quedan excluidas en este porcentaje de aumento las instalaciones de videovigilancia que se rigen por normas específicas como las realizadas por Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, cámaras para el control de tráfico, etc.

³ («GRAFICA-AUMENTO-VIDEOVIGILANCIA – Cámaras de vigilancia para comunidades de vecinos», s. f.-a)

⁴ Por citar solo las más importantes para el tema: (Zamiáin, 2009); (Orwell, 2013); (Huxley, 2004)

⁵ España. Artículo 5.1.f). (Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal., 2008)

⁶ Aunque la RDLOPD 1720/2007 ha sido derogada por la LOPDGD 3/2018, e la que se encontraba en vigor durante los sucesos que analizamos y la que sentó en España la relación de la imagen como dato de carácter personal.

⁷ España. Preámbulo.(Instrucción 1/2006, de 8 de noviembre, de la Agencia Española de Protección de Datos, sobre el tratamiento de datos personales con fines de vigilancia a través de sistemas de cámaras o videocámaras., s. f.)

⁸ España. Artículo 22.1. (Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, s. f.)

⁹ España. Artículo 17. (Constitución Española, 1978)

¹⁰ España. Artículo 18. (Constitución Española, 1978)

VIGILANCIA Y ESPECTÁCULO. Información > intimidad

Básicamente, este es el escenario que encierra la historia del video que hizo caer a Cristina Cifuentes de su puesto como presidenta de la Comunidad de Madrid. La que al parecer es supuestamente la señora Cifuentes entró en el supermercado Eroski de Puente de Vallecas (cerca de la Asamblea de Madrid) y fue grabada por el sistema de videovigilancia del supermercado en varios puntos. Solo ha trascendido, al ser publicado por Ok diario el 25 de abril de 2018, las imágenes de *Christina*¹¹ y un guarda de seguridad del establecimiento en lo que parece ser una zona de acceso solo para personal empleado.



Figura 1. Fotograma extraído del video publicado por Ok Diario el 25 de abril de 2018 donde aparece Christina Cifuentes. (Cerdán & Ruiz Coll, 2018)

Sin embargo, la legislación española en materia de protección de datos establece mecanismos de restricción en la toma y tratamiento de datos con la intención de preservar los datos personales de los ciudadanos de la vigilancia masiva y por lo tanto la violación de su derecho fundamental a la intimidad. La importancia que la AEPD da a estas restricciones de la videovigilancia es máxima y se vincula con su *encaje* dentro del sistema democrático.

La seguridad y la vigilancia, elementos presentes en la sociedad actual, no son incompatibles con el derecho fundamental a la protección de la imagen como dato personal, lo que en consecuencia exige respetar la normativa existente en materia de protección de datos, para de esta manera mantener la confianza de la ciudadanía en el sistema democrático.¹²

El mismo día 25 formulé una denuncia ante la AEPD contra Dos mil Palabras S.L. (Ok diario) por haber *sacado a la luz* las imágenes de *Christina*.

¹¹ Empleamos en adelante el nombre de *Christina* en letra cursiva para referirnos a la persona que aparece en las imágenes de las cámaras de videovigilancia que estamos analizando, diferenciándola de Cristina Cifuentes. La incapacidad de la imagen-dato en el caso de la videovigilancia como medio para identificar personas quedó demostrada en la *Acceso II. Universitat de València* (León Mendoza, 2015) donde no se puede llegar a *esclarecer* con total seguridad si las imágenes obtenidas mediante el sistema de videovigilancia de la Universitat de València eran o no más. No se puede establecer por lo tanto una correspondencia total entre *Christina Cifuentes* (imagen) y Cristina Cifuentes.

11/07/2019 7:48:00¹² España. Preámbulo. (Instrucción 1/2006, de 8 de noviembre, de la Agencia Española de Protección de Datos, sobre el tratamiento de datos personales con fines de vigilancia a través de sistemas de cámaras o videocámaras., s. f.)



Hechos Denunciados	
Asunto denunciado	MEDIOS DE COMUNICACION
Detalle de asunto denunciado	DIARIOS DIGITALES
Descripción de los hechos	<p>En el día de hoy se ha publicado en la página www.okdiario.com un video grabado por las cámaras de videovigilancia de un establecimiento comercial. Los datos distribuidos por la página www.okdiario.com, en tanto que parecen identificar a una persona (Christina Cifuentes) y pertenecer a un fichero de datos están bajo el amparo de la legislación española en materia de protección de datos personales. Denunciamos por la presente:</p> <p>El incumplimiento del Artículo 4.2 de la LOPD 15/1999 puesto que la finalidad legítima de protección de bienes y servicios que ampara la captación de imágenes con fines de seguridad, no parece compatible con el uso que de dichos datos se ha hecho por parte de medios de comunicación.</p>

Presuntos Responsables

Tipificación	Razón Social	Servicio, Departamento, Oficina	Domicilio	País	Provincia	Localidad	Código Postal
EMPRESA	DOS MIL PALABRAS SL		C/ ANABEL SEGURA Nº 11, 2º A, EDIFICIO 2	ESPAÑA	MADRID	ALCOBENDAS	28108

Figura 2 y 3. Extractos de la denuncia formulada ante la Agencia Española de Protección de Datos sobre la difusión de las imágenes de Christina en el Supermercado.

Esta denuncia está basada en una de las restricciones que la legislación española impone para tratar de evitar la recogida y tratamiento indiscriminado de datos: **la finalidad**. La recogida de datos se permite y se vincula al consentimiento que el afectado (*Christina* en este caso) otorga en la recogida de sus datos y que siempre se supedita a una finalidad concreta. Solo se permite la recogida de datos personales si la finalidad concreta está expresada claramente de forma que el interesado pueda dar su consentimiento¹³ explícito.

Será nulo el consentimiento para la comunicación de los datos de carácter personal a un tercero, cuando la información que se facilite al interesado no le permita conocer la finalidad a que se destinarán los datos cuya comunicación se autoriza.¹⁴

Dicho de forma más sencilla, la ley española de protección de datos no contempla recoger datos con una finalidad declarada y emplearlos para otra cosa. Es decir, si la señora *Christina Cifuentes* consintió que se recogieran su imagen-dato a través del sistema de videovigilancia del Eroski de Puente de Vallecas, fue solo para proteger y preservar la seguridad de las personas y bienes del supermercado. Cualquier otra finalidad en el uso de estas imágenes no estaría permitida por la ley, y por lo tanto, estas imágenes fuera de su cauce establecido serían ilegales o al menos su uso sería ilegítimo. Existe mucha literatura legal sobre la vinculación de la finalidad con la legitimidad, de la que citaremos solo una pequeña parte.

Las grabaciones realizadas por los sistemas de videovigilancia no podrán destinarse a un uso distinto del de su finalidad. Cuando las mismas se encuentren relacionadas con hechos delictivos o que afecten a la seguridad ciudadana, se aportarán, de propia iniciativa o a su requerimiento, a las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad competentes, respetando los criterios de conservación y custodia de las mismas para su válida aportación como evidencia o prueba en investigaciones policiales o judiciales.¹⁵

Los datos personales serán: recogidos con fines determinados, explícitos y legítimos, y no serán tratados ulteriormente de manera incompatible con dichos fines.¹⁶

A nuestro entender *Christina Cifuentes* no entró en el Eroski sabiendo que los datos que allí se iban a recoger podrían ser algún día emitidos en *El programa de Ana Rosa* y esto fue lo que denunciarnos ante la AEPD.

¹³ La cuestión del consentimiento en el caso de la videovigilancia es un tema complejo que hemos abordado en: (León, 2013)

¹⁴ España. Artículo 11.3. (Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal., 2008)

¹⁵ España. Artículo 42. (Ley 5/2014, de 4 de abril, de Seguridad Privada, 2017)

¹⁶ Unión Europea. Artículo 5.1.b). (REGLAMENTO (UE) 2016/679 DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO de 27 de abril de 2016 relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos., s. f.)



Figura 4. Fotograma del Programa de Ana Rosa (25/04/2018) donde se entrevista al periodista Manuel Cerdá encargado de la publicación de las imágenes de Christina. (Constitución Española, 1978)

Sin embargo, el pasado 10 de mayo de 2018 la AEPD me comunicó por correo postal la inadmisión de mi denuncia contra Dos mil palabras S.L., a la que contesté con un recurso de reposición que también fue inadmitido el 11 de octubre de 2018. Según la AEPD, en el caso de las imágenes procedentes de cámaras de videovigilancia de *Christina Cifuentes* que publicó Ok diario, y que luego pasaron a todas las pantallas de televisión del país, lo que prima sobre el derecho a la protección de datos es otro derecho fundamental: la **Libertad de expresión**.

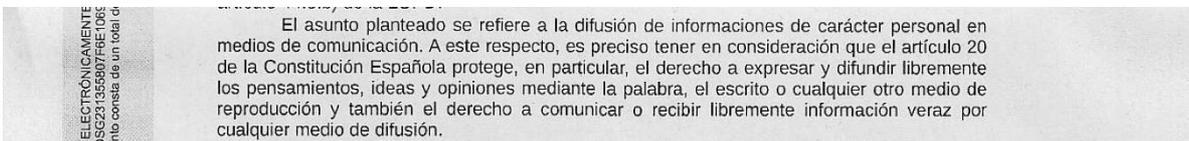


Figura 5. Extracto del escrito de inadmisión nº E/02527/2018 de la denuncia 141941/2018.

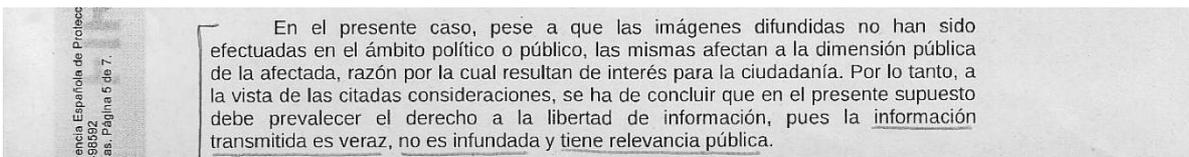


Figura 6. Extracto del escrito de desestimación al Recurso de Reposición Nº RR/00454/2018; nº E/02527/2018 de la denuncia 141941/2018.

Si la propia AEPD, que está encargada según sus estatutos fundacionales de “velar por el cumplimiento de la legislación sobre protección de datos y controlar su aplicación”¹⁷, admite en la contestación a nuestra denuncia que es incompetente para proteger a Cristina Cifuentes de que se difundan en televisión los datos sobre sus *actividades* en el supermercado que han sido captadas por cámaras de videovigilancia ¿Qué podemos hacer?

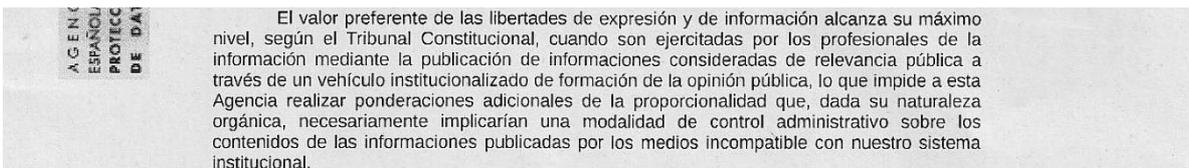


Figura 7. Extracto del escrito de inadmisión nº E/02527/2018 de la denuncia 141941/2018.

¹⁷ España. Artículo 37.a). (Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal., s. f.)

No estamos hablando aquí sobre si la sociedad tiene derecho a saber si Cristina Cifuentes roba o no cremas en los supermercados (algo que también ofrece dudas), sino de que la protección de sus imágenes-dato obtenidas mediante cámaras de videovigilancia es también nuestra protección. Cualquier cosa que hagamos puede ser mañana de relevancia pública y puede haber estado grabada por cualquier tiro de cámara de tráfico, del H&M, de Hacienda, de Apple. Cualquier acción que hagas hoy, que eres un personaje anónimo, puede estar almacenada a la espera de la audiencia de televisión de Ana Rosa Quintana. El caso de *Christina* demuestra que estas cámaras son de videovigilancia al tiempo que son cámaras de televisión.

Nosotros aún creemos en la posibilidad del derecho por el derecho. En concreto, del derecho a la imagen, a nuestra imagen, contra el exceso en su uso, contra el exceso en su captación masiva e indiscriminada y en contra de la cibernética y del espectáculo. Desde luego el caso de *Christina* representa lo peor del exceso de imagen, en concreto responde a la quiebra de toda posibilidad de contar con una protección de datos personales efectiva ante la multitud de cámaras que nos miran. Por eso hemos intentado ponernos en contacto Cristina Cifuentes a través de todos los perfiles en redes sociales que mantiene activos, de su página web, correos electrónicos, para hablarle del caso de *Christina* y por si le puede servir en una reclamación justa de su derecho a la protección de sus datos.

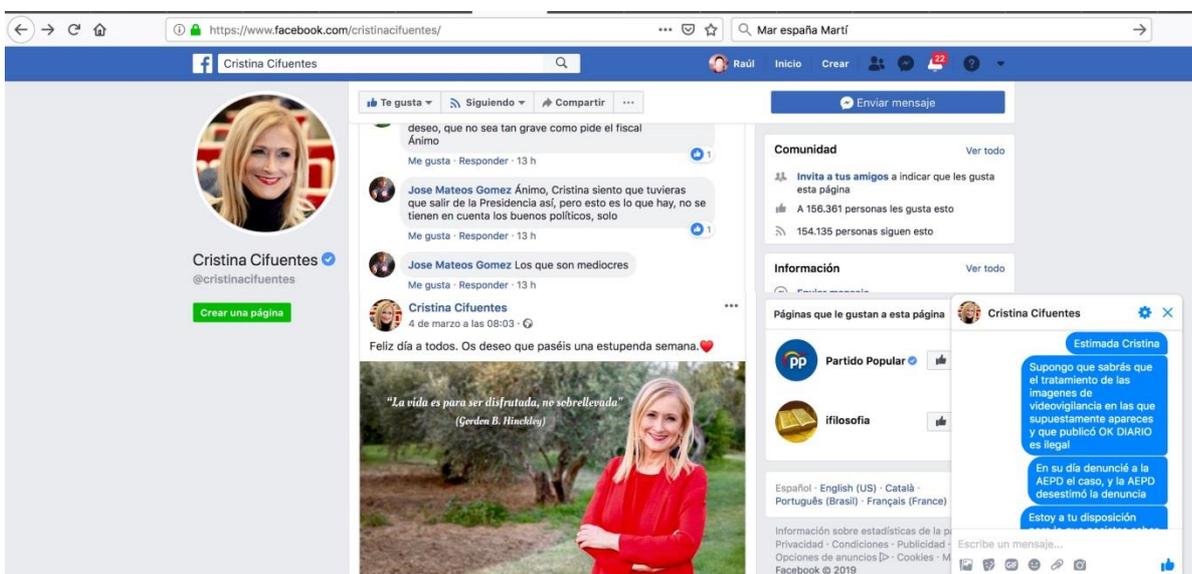


Figura 8 y 9. Extracto del perfil de Cristina Cifuentes en Facebook y del intento de comunicarme con ella a través de la mensajería privada de esta red social.

La historia de *Christina* demuestra cómo los viejos dispositivos de visibilidad de las **sociedades disciplinarias** (Foucault, 2004), ya no son solo dispositivos al servicio de las **sociedades de control** (Deleuze, 2006), sino que además están al servicio de la **sociedad del espectáculo** (Debord, 2010). La imagen-vigilancia a través de la **inflación**¹⁸ de su valor como **prueba de un suceso**¹⁹ se ha convertido en un **género audiovisual** que, desplazado de su función original securitaria, sirve de entretenimiento y de relleno en telediarios y magazines matinales.

La televisión matinal es el equivalente contemporáneo de una cámara de torturas que involucra los placeres vergonzantes de quienes torturan y quienes miran, y en muchos casos también de las propias personas torturadas. (Steyerl, 2014)

Agotada ya la vía administrativa de nuestra denuncia, para nosotros solo cabría interponer un recurso contencioso administrativo ante la Sala de lo Contencioso-administrativo de la Audiencia Nacional. Que duda cabe que lo haríamos si contáramos con el dinero que requiere. Por otra parte, esperamos que las actuaciones de investigación que la AEPD anunció en su cuenta de Twitter, y de las que nunca más se supo, prosperen y su resolución contribuya a restaurar el cometido que la AEPD tienen atribuido restaurando, el derecho a la protección de datos de Cristina Cifuentes.

¹⁸ En este sentido conviene recordar las palabras de Joan Fontcuberta sobre fotografía y verdad: "Toda fotografía es una ficción que se presenta como verdadera. Contra lo que nos han inculcado, contra lo que solemos pensar, la fotografía miente siempre, miente por instinto, miente porque su naturaleza no le permite hacer otra cosa" (Fontcuberta, 1997)

¹⁹ Según hemos desarrollado en la comunicación *¿Qué prueba una imagen?* (León Mendoza, 2018) la imagen es incapaz de probar nada.



Figura 10. Imagen extraída del perfil de Twitter de la AEPD donde le preguntamos a sobre las actuaciones que en su día anunció sobre las imágenes de Cristina Cifuentes. (AEPD, 2018T9:42)

Porque, si la nuestra ha sido una *actuación* sobre el fundamento del derecho en cuanto al conflicto que la videovigilancia plantea sobre lo que es visible en la sociedad contemporánea, hay un hecho concreto que no admite mucha más interpretación y que convierte las imágenes de *Christina* en ilegales: Toda imagen perteneciente a un fichero de videovigilancia debe de estar cancelada (borrada) como máximo un mes después de haber sido captada²⁰, lo que en este caso es ya imposible.

Los datos serán cancelados en el plazo máximo de un mes desde su captación.²¹

Puesto que como particulares ya no somos efectivos para continuar trabajando sobre la imagen-dato, sus estatutos legales, su circulación entre el ámbito de la seguridad privada y el espectáculo, etc. pensamos que el siguiente paso debería ser fundar la asociación ORE (Observatorio del Régimen Escópico) y utilizarla para emprender acciones de todo tipo (desde el análisis colectivo, a la intervención práctica) que contribuyan a cuestionar sistemáticamente nuestro régimen visual contemporáneo. Creemos que es necesario crear este Observatorio para pensar críticamente en como la gestión y el uso de la imagen-dato redibujan constantemente la frontera de lo visible y lo invisible en la sociedad contemporánea.

En cualquier caso, la **imagen-dato funciona** en nuestra sociedad contemporánea como cualquier otro objeto cultural: como un *espejo*. La imagen-dato es una categoría de imagen donde probablemente queda más al descubierto el *proceso especulativo* realizado sobre un signo en estado bruto: la imagen-vigilancia = *verdad*. Lo único que hace esta imagen-espejo es devolvernos una imagen de nosotros mismos que no es más que aquello que deseamos ver. De esta forma titulaba *OK diario* aquel 25 de abril de 2018 el artículo que llevaba la secuencia en video de *Christina* en el supermercado:

El video que demuestra que Cristina Cifuentes robó 2 cremas Olay en Eroski (Cerdán & Ruiz Coll, 2018)

La especulación no es solo una operación financiera sino también un proceso que tiene lugar entre un signo y su referente, una repentina mejora milagrosa o un giro que rompe cualquier resto de relación indicial. (Steyerl, 2014)

²⁰ Toda la jurisprudencia sobre videovigilancia se expresa en este sentido. En concreto la nueva LOPD en su Artículo 22.3 expone lo siguiente: “Los datos serán suprimidos en el plazo máximo de un mes desde su captación, salvo cuando hubieran de ser conservados para acreditar la comisión de actos que atenten contra la integridad de personas, bienes o instalaciones. En tal caso, las imágenes deberán ser puestas a disposición de la autoridad competente en un plazo máximo de setenta y dos horas desde que se tuviera conocimiento de la existencia de la grabación.” (Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, s. f.)

En el caso de Cristina Cifuentes estas imágenes deberían de haber pasado a manos de la *autoridad competente* (Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, autoridades judiciales, etc.) sirviendo como medio de prueba para el esclarecimiento de un posible delito leve de hurto. **En ningún caso está prevista la conservación, tratamiento o distribución de estas imágenes para otros fines.**

España. Artículo 6. Cancelación. (Instrucción 1/2006, de 8 de noviembre, de la Agencia Española de Protección de Datos, sobre el tratamiento de datos personales con fines de vigilancia a través de sistemas de cámaras o videocámaras., s. f.)



Figura 11. Imagen extraída de la página web de Cristina Cifuentes. (Cifuentes, s. f.)

FUENTES REFERENCIALES

- AEPD. (2018T9:42). La AEPD abre actuaciones de investigación en relación con las imágenes de Cristina Cifuentes obtenidas a partir de la grabación de una cámara de seguridad. [Tweet]. Recuperado 28 de febrero de 2019, de https://twitter.com/AEPD_es/status/989182955435290625?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwtterm%5E989182955435290625&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.lespanol.com%2Fespana%2F20180426%2Fproteccion-datos-podria-multar-filtro-video-cifuentes%2F302470870_0.html
- Ana Rosa: "Cifuentes padecía cleptomanía y está curada, según fuentes próximas a ella". (2018, abril 25). *telecinco*. Recuperado de http://www.telecinco.es/elprogramadeanarosa/Ana-Rosa-Cifuentes-cleptomania-proximas-robo-cremas_2_2552580047.html
- Arribas, S. B. (2018, mayo 25). Conoce tus derechos si te graban con una cámara de videovigilancia en la vía pública. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/economia/2018/05/23/mis_derechos/1527083352_660089.html
- AUDENS :: Abogados de Nuevas Tecnologías :: Leandro Núñez. (s. f.). Recuperado 3 de marzo de 2019, de <https://www.audens.es/leandro-nunez.php>
- BOE.es - Documento BOE-A-2013-12887. (s. f.). Recuperado 3 de marzo de 2019, de <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2013-12887>
- BOLETIN, E. (s. f.). El 15M de Vallecas preguntó a Cifuentes por el robo en Eroski... hace 6 años. Recuperado 8 de marzo de 2019, de <https://www.elboletin.com/noticia/162294/nacional/el-15m-de-vallecas-pregunto-a-cifuentes-por-el-robo-en-eroski...-hace-6-anos.html>
- Cerdán, M., & Ruiz Coll, M. A. (2018, abril 25). El vídeo que demuestra que Cristina Cifuentes robó 2 cremas Olay en Eroski. *OKDIARIO*. Recuperado de <https://okdiario.com/investigacion/2018/04/25/cristina-cifuentes-robo-hiper-2011-asamblea-madrid-este-video-2176899>
- Cifuentes, C. (s. f.). Cristina Cifuentes. Recuperado 10 de marzo de 2019, de <http://blog.cristinacifuentes.es/>
- Constitución Española (1978).
- Cospedal logra su objetivo: controlará la Agencia de Protección de (sus) Datos. (s. f.). Recuperado 28 de febrero de 2019, de https://www.elplural.com/politica/espana/cospedal-logra-su-objetivo-controlara-la-agencia-de-proteccion-de-sus-datos_28256102
- Cristina Cifuentes posa con su look más parisino: así fue su paso por el Palais Garnier. (2018, octubre 2). Recuperado 25 de febrero de 2019, de https://www.vanitatis.elconfidencial.com/noticias/2018-10-01/cristina-cifuentes-look-parisino-gala-temporada-danza-opera-paris_1623590/
- Debord, G. (2010). *La Sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.
- Deleuze, G. (2006). *Conversaciones*. Valencia: Pre-Textos.
- Efe. (2018, abril 26). Protección de Datos abre una investigación sobre el vídeo del hurto de Cifuentes. Recuperado 28 de febrero de 2019, de <https://www.elperiodico.com/es/politica/20180426/agencia-proteccion-datos-investiga-6784850>

- El delito de hurto. (2018, noviembre 30). Recuperado 10 de marzo de 2019, de <https://www.mundojuridico.info/el-delito-de-hurto/>
- Eroski cerró meses después el híper en el que robó Cifuentes. (2018a, abril 25). Recuperado 25 de febrero de 2019, de https://www.elespanol.com/economia/empresas/20180425/eroski-cerro-meses-despues-hiper-robo-cifuentes/302470026_0.html
- Eroski cerró meses después el híper en el que robó Cifuentes. (2018b, abril 25). Recuperado 8 de marzo de 2019, de https://www.elespanol.com/economia/empresas/20180425/eroski-cerro-meses-despues-hiper-robo-cifuentes/302470026_0.html
- Esteban, P., & Desviat, I. (2018, abril 26). ¿Es legal que una empresa guarde un video de seguridad como el de Cifuentes? *El País*. Recuperado de https://elpais.com/economia/2018/04/25/mis_derechos/1524661722_417466.html
- Fontcuberta, J. (1997). *El beso de Judas: fotografía y verdad*. G. Gili.
- Foucault, M. (2004). *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la Prisión*. Madrid: Siglo XXI.
- GRAFICA-AUMENTO-VIDEOVIGILANCIA – Cámaras de vigilancia para comunidades de vecinos. (s. f.-a). Recuperado 8 de marzo de 2019, de <http://camaras-vigilancia.es/camaras/grafica-aumento-videovigilancia>
- GRAFICA-AUMENTO-VIDEOVIGILANCIA – Cámaras de vigilancia para comunidades de vecinos. (s. f.-b). Recuperado 8 de marzo de 2019, de <http://camaras-vigilancia.es/camaras/grafica-aumento-videovigilancia>
- Huxley, A. (2004). *Un Mundo Feliz*. Random House Mondadori.
- Instrucción 1/2006, de 8 de noviembre, de la Agencia Española de Protección de Datos, sobre el tratamiento de datos personales con fines de vigilancia a través de sistemas de cámaras o videocámaras.
- León. (2013). *Acceso. Del obstáculo al ejercicio de Acceso* (Master Artes Visuales y Multimedia. Trabajo Final de Máster). Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/37910/Leon_Mendoza_Raul_ACCESO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- León Mendoza, R. (2015). *Acceso II. Universitat de València*. Recuperado de https://drive.google.com/open?id=1_KOidtP8K1C-hCmDU12gOSWS_lmbz_Vi
- León Mendoza, R. (2018). ¿Qué prueba una imagen? Presentado en Interface Politics. Tras la posverdad, Barcelona. Recuperado de <http://www.gredits.org/interfacepolitics/es/programa-cast/>
- Ley 5/2014, de 4 de abril, de Seguridad Privada, § Artículo 42. Servicios de videovigilancia (2017).
- Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas. (s. f.). Recuperado 3 de marzo de 2019, de http://noticias.juridicas.com/base_datos/Admin/559951-l-39-2015-de-1-oct-procedimiento-administrativo-comun-de-las-administraciones.html
- Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, Pub. L. No. 16673, 70.
- Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1999-23750>
- LOPD. (2018, enero 21). Derechos ARCO, ¿qué son? [Text]. Recuperado 8 de marzo de 2019, de <https://protecciondatos-lopd.com/empresas/derechos-arco-que-son/>
- López-Fonseca, Ó. (2018, abril 27). El vídeo de Cifuentes y otras 1.000 reclamaciones. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/politica/2018/04/26/actualidad/1524761945_021160.html
- Nueva Ley 39/2015 y derecho de acceso a expedientes administrativos: ¿seguimos retrocediendo? (s. f.). Recuperado 28 de febrero de 2019, de http://www.legaltoday.com/practica-juridica/publico/d_administrativo/nueva-ley-392015-y-derecho-de-acceso-a-expedientes-administrativos-seguimos-retrocediendo
- Orwell, G. (2013). *1984*. Madrid: Random House Mondadori.
- PORTAL DE LA TRANSPARENCIA. (s. f.), 72.
- PortaLey. (2018, mayo 7). ¿Constituye infracción la filtración del vídeo de Cifuentes 7 años después de su captación? Recuperado 25 de febrero de 2019, de <http://portaley.com/2018/05/constituye-infraccion-la-filtracion-del-video-de-cifuentes-7-anos-despues-de-su-captacion/>

Protección de Datos abre una investigación por las imágenes de Cifuentes. (s. f.). Recuperado 28 de febrero de 2019, de <https://www.lavanguardia.com/politica/20180425/443005562146/proteccion-de-datos-abre-una-investigacion-por-las-imagenes-de-cifuentes.html>

Protección de Datos investiga el polémico video de Cifuentes en el supermecardo. (2018a, abril 26). Recuperado 25 de febrero de 2019, de https://www.abc.es/tecnologia/redes/abci-proteccion-datos-investiga-polemico-video-cifuentes-supermecardo-201804260859_noticia.html

Protección de Datos investiga el polémico video de Cifuentes en el supermecardo. (2018b, abril 26). Recuperado 28 de febrero de 2019, de https://www.abc.es/tecnologia/redes/abci-proteccion-datos-investiga-polemico-video-cifuentes-supermecardo-201804260859_noticia.html

Protección de Datos investiga las imágenes del hurto de Cifuentes en el supermercado. (s. f.). Recuperado 28 de febrero de 2019, de <https://www.publico.es/espana/cifuentes-proteccion-datos-investiga-imagenes-hurto-cifuentes-supermercado.html>

Protección de Datos podría multar con hasta 300.000 euros a quien filtró el video de Cifuentes. (2018, abril 26). Recuperado 28 de febrero de 2019, de https://www.elespanol.com/espana/20180426/proteccion-datos-podria-multar-filtro-video-cifuentes/302470870_0.html

Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal. (2008). Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2008-979>

REGLAMENTO (UE) 2016/679 DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO de 27 de abril de 2016 relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos.

S.L, E. P. (s. f.). La periodista de tribunales de «Valencia Plaza» denuncia a dos individuos por fotografiarla. Recuperado 3 de marzo de 2019, de <https://valenciaplaza.com/la-periodista-de-tribunales-de-valencia-plaza-denuncia-a-dos-individuos-por-fotografiarla>

Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra.

Zamiátin, E. I. (2009). *Nosotros*. Ediciones AKAL.

López Méndez, Lorena.

Profesor contratado doctor e investigador. Universidad Internacional de la Rioja.

Un gesto, una historia. Proyecto artístico como herramienta de identidad y reminiscencia en personas mayores con demencia temprana

A gesture a story: artistic project as an identity tool and reminiscence in elderly people with early dementia

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte, imagen, reminiscencia, demencia temprana.

KEY WORDS

Art, image, reminiscence, early insanity.

RESUMEN

El presente artículo expone un proyecto artístico titulado "Usuario en Línea", compuesto por un archivo configurado por una serie de fotografías de personas en actitud de trabajar en diferentes profesiones, sujetos anónimos pero reconocibles a través de objetos que se establecen en la imagen y dan paso a descubrir cuál es el trabajo que desarrolla la persona representada. Este proyecto posteriormente fue vinculado y dio paso a la elaboración de uno de los talleres realizados en el Centro de Referencia Estatal de Atención a Personas con Enfermedad de Alzheimer y otras Demencias (CREA) del Imsero en Salamanca. El Taller denominado "Un gesto una Historia" permitió la conexión con la historia de vida de los participantes y en concreto de sus actividades laborales, las cuales fueron descritas e incluso representadas gráficamente, con el fin de evocar recuerdos y vivencias pasadas. Las obras seleccionadas del proyecto, fueron analizadas con el objetivo de mantener activo el cerebro del usuario, es decir, invitan al espectador a un juego de percepción visual, (Arnheim, 2005), en el que se utiliza el Arte de Camuflaje (Méndez Baiges, 2007) para crear la imagen, donde las personas mayores con demencia pueden ver objetos que en su conjunto forman una imagen de una persona desarrollando una actividad de la vida diaria (AVD) como es el trabajar. Estas obras nos permiten abrir el diálogo hacia varios caminos, permitiéndonos averiguar cuál y cuantos objetos se esconden tras el cuadro mediante el análisis de su silueta. El ejercicio precisa de atención sostenida y centrada en cada objeto que compone la figura. Este juego visual (Winnicott, 2008) ha sido utilizado con participantes en Fase leve y leve-moderada, obteniendo resultados positivos por el interés que despierta el juego visual y adivinanza entre los y las participantes, generándose episodios de humor y risas compartidas.

ABSTRACT

This article presents an artistic project "Online User", consisting of a file configured by a series of photographs of people in an attitude of working in different professions, subjects anonymous but recognizable through objects that make up the image and give way to discover what is the work that the represented person develops. This project was subsequently linked and led to the development of one of the workshops held in Centro de Referencia Estatal de Atención a Personas con Enfermedad de Alzheimer y otras Demencias (CREA) del Imsero en Salamanca. The workshop called "A gesture a History" allowed the connection with the life history of the participants and in particular of their work activities, which were described and even represented graphically, in order to evoke memories and past experiences. The selected works of the project, were analyzed with the objective of keeping the user's brain active, that is, they invite the viewer to a game of visual perception, (Arnheim, 2005), in which the Art of Camouflage is used (Méndez Baiges, 2007) to create the image, where elderly people with Dementia can see objects that together form an image of a person developing an activity of daily life (ADL) such as working. These works allow us to open the dialogue towards several paths, allowing us to find out which and how many objects are hidden behind the painting by analyzing their silhouette. The exercise requires attention and focused

on each object that makes up the figure. This visual game (Winnicott, 2008) has been used with participants in the mild and mild-moderate phase, obtaining positive results due to the interest that the visual game and riddle arouse among the participants, generating episodes of humor.

INTRODUCCIÓN

La intervención y mediación artística para contribuir a la mejora de pacientes con demencia, es una realidad que ya cuenta con una serie de evidencias científicas (Miller & Hou 2004; Gray, 2011; Stuckey & Nobel, 2010). Como sostienen, Chancellor, Duncanc & Chatterjee (2014:4), esas evidencias se resumen en: la intervención con Arte se basa en las capacidades preservadas en lugar de en la discapacidad que padece la persona. A nivel internacional el primer referente en proyectos de estas características, es el Proyecto, Meet me at MoMA. Proyecto implementado por el Museo de Arte Moderno de Nueva York, más conocido como MoMA.

A nivel nacional como principal exponente, nos encontramos con el Proyecto Muban Alzheimer, cuyo equipo formado por Delgado, Hervas y Arnardóttir (2014) han llevado a cabo una serie de experiencias de talleres artístico-museísticas, mediante determinadas herramientas de investigación, así como un programa informático desarrollado por Paul Ekman (2003) denominado Micro Expression Training Tool (METT), para el reconocimiento de microexpresiones faciales de las emociones de los usuarios, que sirven al investigador-observador analizar y sistematizar datos.

Actualmente, las intervenciones relacionadas con el Arte y enfocadas a la mejora de la calidad de vida de usuarios con Demencia temprana se han desarrollado exponencialmente en los últimos años. Un ejemplo más de este tipo de proyectos es el proyecto "Usuario en Línea" (López-Méndez, 2016), compuesto por un archivo de carácter artográfico, (Iwin y De Cosson, 2014), configurado por una serie de fotografías de personas en actitud de trabajar en diferentes profesiones; sujetos anónimos pero reconocibles a través de objetos que configuran la imagen camuflada y dan paso a descubrir cuál es el trabajo que desarrolla la persona representada. (Véase, Figura.1).

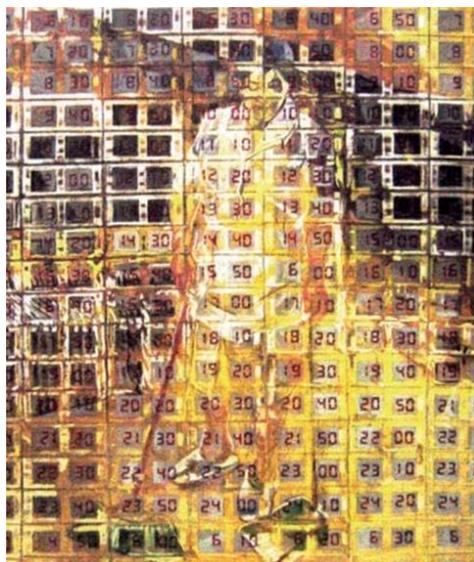


Figura.1. Camarera de Piso. 2007. Óleo sobre lienzo 150 x 150 cm. Fuente: Lorena López.

El archivo nos permitió implementar el taller "Un Gesto una Historia", un proyecto artístico que pone en valor una actividad educativa, lúdica y creativa empleando como temática el concepto trabajo, como actividad a la que nos dedicamos una importante parte de nuestra vida y que es huella y memoria humana en el transcurso del tiempo. El taller se llevó a cabo con personas que padecen Demencia temprana en fase leve, en el Centro de Referencia Estatal de Atención a Personas con Enfermedad de Alzheimer y otras Demencias (CREA) del Imserso en Salamanca.

Durante el proceso, nos centramos en las profesiones de los y las participantes, lo que nos permitió establecer vínculos y relaciones entre ellos y nosotros, entre la sociedad del s.XX y la que nos corresponde s.XXI. Partiendo de las ideas recogidas, pudimos plantearles el cambio de paradigma en relación al trabajo, estableciendo diferencias entre el Artista artesano y el Artista contemporáneo. La herramienta, para elaborar el discurso de los participantes, fue el empleo de la Pintura, una técnica que determinados autores apuntan que ha llegado su "fin", un supuesto "fin" que también ahonda Rifkin en su obra de 1996, "El fin del trabajo".

Estableciendo una paralelismo y revisión de ambos conceptos (Pintura-Trabajo) a lo largo de la Historia del Arte, a través de una serie de obras pictóricas de artistas legitimados y de la autora de este artículo (Veáse, tabla 1). Se pretendió que el espectador participase como creador y adquiriera conocimientos artísticos que le permitiesen explorar en sus biografías y experimentar emociones y sensaciones.

ARTÍSTAS	OBRA/TÍTULO
Diego Velázquez	Las Meninas (1656) Oleo sobre lienzo. 3,18 x 2,76 cm. Museo del Prado.Madrid.
Millet.	El Angelus –Oración (1859). Óleo sobre lienzo. M66 x 5,5 cm. Museo de Orsay.París.
Van Gogh.	Campeño con mujer plantando pata- (1884) Óleo sobre lienzo.. 70 x170 cm.Amsterdam.
Piotr Strojew.	Complejo Textil de Kirovabad. (1937).Óleo sobre lienzo. Moscú.
Diego Rivera.	Vendedora de Flores. (1941.) Óleo sobre tela. Mexico.
ARTÍSTA/EDUCADOR/INVESTIGADOR	OBRA/DISPOSITIVO/TITULO
Lorena López-Méndez	Camarera de Piso (2008). Óleo sobre lienzo, 150 x 150 cm. Minero (2009). Óleo sobre lienzo, 100 x 100 cm. Agricultor (2010). Óleo sobre lienzo, 150 x 150 cm.

Tabla 1. Relación de obras.

METODOLOGÍA

El programa artístico se configuró en siete sesiones de una hora y treinta minutos en formato grupal (2 grupos de 8 usuarios máximo). La intervención se realizó entre las 15:00 y 16:45 el primer grupo y entre las 17:00 y las 18:45 p.m el segundo. El primer grupo en un espacio designado específicamente para la actividad y aislado de las unidades de convivencia y el centro de día.

Las sesiones se llevaron a cabo con la presencia de una investigadora especializada en mediación artística, para este perfil de participantes, encargada de diseñar, implementar y coordinar el taller, dos educadores sociales y una auxiliar de clínica de apoyo en la fase procesual del mismo.

Los objetivos terapéuticos implementados durante las sesiones fueron pautados en colaboración con profesionales del centro CRE Alzhéimer. (Veáse, figura 2).

Objetivos artísticos

- Reflexionar sobre el trabajo como actividad.
- Dialogar sobre el concepto de artista hoy en día.
- Conocer una de las técnicas artísticas más utilizadas a lo largo de la historia, como es la pintura.
- Recordar los oficios que tenían los participantes a través de la Reminiscencia.

Objetivo terapéuticos

- Mejora de la motivación y atención a través del diálogo.
- Activación de recuerdos y emociones positivas a través del visionado de obras de Arte.
- Fomento de la resiliencia por medio del sentimiento de capacidad de crear una obra artística propia.
- Mejora de la calidad de vida.
- Estimular habilidades motrices y funciones cognitivas.



Figura 2. ESPACIO DE TRABAJO. Fase Imprimación de tablas.

Fuente: Lorena López.

La metodología que se implementó de carácter cualitativo, se basó principalmente en una observación participante, centrada en entrevistas no estructuradas, así como en el desarrollo de un registro a modo de notas de campo y un archivo fotográfico durante las sesiones, que posteriormente fueron analizados por medio del uso del programa de análisis de datos atlas.ti (versión 7).

DESARROLLO

El desarrollo del taller se llevó a cabo en siete sesiones como apuntamos anteriormente, en las que se implementaron tres fases que se repitieron en cada una de las sesiones. Las fases consisten en, una fase de apreciación y visualización de obras de arte relacionadas con el concepto trabajo o labores, una fase de producción en la que los participantes desarrollaban su propia obra y por último, una fase de debate, en la que los usuarios debatían sobre sus resultados.

La primera sesión, comenzó con la fase de apreciación y el visionado de manera virtual del cuadro de “Las Meninas” de Diego Velázquez, (1656), para iniciarnos en un breve recorrido por la Historia de la Pintura, pues la mayoría de los participantes no tenían conocimientos respecto a la del Arte Actual.

Seguidamente se procedió a la realización de un debate por parte de los participantes en relación a la serie de imágenes de Pinturas que habían visualizado, ya que en su mayoría se trataban de representaciones visuales cuya temática era “El trabajo”, un tema muy cercano para ellos, más aún si se trata del trabajo y quehaceres del campo como hilo conductor. Enlazándolo con la faena que realizaba el hombre y la mujer en la prehistoria, los cuales representaban en las cuevas y gracias a ellos hoy conocemos su historia.

El debate se generó a partir de una serie de preguntas ¿Qué es para ti la pintura? ¿Nos permite retratar un acontecimiento de un recuerdo? En este punto introducimos la temática bajo la que giraban las obras. Las preguntas que generamos como continuación del debate, fueron las siguientes: ¿Qué tema veis en las obras? ¿Qué hacen? ¿Qué objetos aparecen? y ¿Para qué sirven?

Introducido el tema del “Trabajo” a los participantes, incidiendo en que dialogasen en torno a ese tema, se les preguntó: ¿En que trabajaban ellos? ¿Cómo desempeñaban su trabajo? ¿Dónde? -De tal manera que rescatemos sus recuerdos y anécdotas vividas en su jornada laboral, a la vez que también les exponíamos nuestra visión del trabajo, siempre desde un punto de vista positivo, generando conocimientos, ya que muchos de los trabajos que ellos han desempeñado, se encuentran muy alejados de nosotros al vivir en un mundo donde las máquinas comen terreno al trabajador.

Algunos participantes mostraron entusiasmo volviendo a recordar acciones físicas que estaban vinculadas a su trabajo. El cuerpo parece tener también memoria y la participante T, empezó mover sus manos como si estuviera tecleando en su máquina de escribir o el participante M. nos narró el esfuerzo físico que tenía que hacer para arar sus tierras y como se debía de coger el azadón. Este ejercicio constituyó una excelente forma de recordar las capacidades que tuvieron en el pasado.

Finalmente, en la fase producción, los participantes realizaron su propia obra pictórica, en la que tenían. como punto de partida la temática del trabajo para su realización. Una vez concluidas todas las obras de los participantes, fueron expuestas en una presentación digital, de tal manera que pudieron verlas y comentarlas entre los propios participantes y el personal del Centro.

La propuesta se planteó de la siguiente manera ¿Cuál era tu trabajo, y cómo podríamos representarlo? Para la realización de la pintura, se optó por utilizar como soporte tablillas de madera, que previamente se imprimaban con una base de jesso que podía ser de

color si lo mezclaban con alguno de los colores que les ofrecíamos. Esto nos permitió dar a conocer a los participantes la profesión del Pintor y cómo también esta ha cambiado.

Aplicada la imprimación y una vez seca, podían proceder a pintar lo que ellos recordaban sobre su trabajo. La mayoría de los participantes escogieron realizar campos de color. Por lo tanto, se centraron en la abstracción como forma de expresión. (Véase, figura 3).



Figura 3. Encajes. Marzo 2011. Fuente: Lorena López.



Figura 4. Últimas pinceladas. Fuente: Lorena López.

Las obras resultantes de los participantes sin lugar a dudas tienen que ver con el concepto abstracción o puntillismo. Corrientes artísticas que tratamos a lo largo de las sesiones. Asimismo, cabe destacar que en ocasiones los participantes se “copiaban” unos a otros en cuanto a estilos. Al ver nuestra aprobación y considerando la forma de trabajar del compañero como válida, el resto de participantes continuaron realizando el mismo proceso.

Al final se estableció un debate en relación a los resultados obtenidos y las dificultades planteadas en el transcurso de la realización.

CONCLUSIONES

En un principio, varios usuarios tenían la impresión de que no iban a ser capaces de representar un concepto en sus tablas y se resistían a participar. Finalmente, gracias al entusiasmo que mostraron el resto de usuarios, los que al inicio se manifestaban reticentes se incorporaron. Lo más importante fue el ambiente creador, agradable y relajado en el que convertimos el taller, en el que los recuerdos tuvieron más relevancia que el mérito artístico de lo que se estaban realizando.

La actividad se utilizó como una forma de liberación, para algunos participantes. El hecho de pintar fue una forma de explicar una idea cuando las palabras no les venían a la mente con fluidez. La parte procesual del taller, al ser realizada mediante el uso de la técnica reina de los procedimientos artísticos, la pintura, obtuvo una gran acogida por parte de los participantes, incluso uno de ellos, concretamente J.M, había sido pintor, hecho que se manifestó durante el taller, ya que no era normal la destreza que poseía al utilizar el pincel como herramienta de trabajo. Otro caso de interés es el de S, un agricultor que jamás había cogido un pincel, pero que sin embargo supo muy bien representar su trabajo entorno a campos de color que simulaban la tierra arada.

Sin embargo, no sólo hablamos de trabajo, sino también de ocio, un ocio que como apunta Greenberg (1979), en su obra "Arte y Cultura" (Ensayos críticos), es tanto una función como un producto del trabajo, y que cambia al cambiar el trabajo. También Artistoteles (Greenberg, 1979:35), afirmaba que el primer principio de toda acción es el ocio. Tanto trabajo como ocio son necesario, pero el ocio es mejor y es su fin...produce placer y felicidad y alegría de vivir. Este es el propósito de nuestros talleres, hacer experimentar al participante un disfrute convertido en ocio.

Como decía el participante T, que se encontraba en fase leve y aún se podía mantener conversaciones distendidas, *"el fenómeno de la industrialización nos ha facilitado la vida en algunos temas como en el ocio pero en otros nos dificulta, sobre todo a los mayores para desenvolvernos..."*. En cuanto al participante A. sostenía que *"Respecto al Arte, ahora es nuestro tiempo de ocio con vosotros, nuestro saber popular es importante para poder dejar legado en nuestra sociedad, aunque con nuestra enfermedad poco podemos ir dejando"*. esta conversación el participante S. apuntó que el *"cuando era joven, no tenía apenas ocio, siempre estaba en el campo, labrando, trabajando duro para poder vivir y las circunstancias le impedían disfrutar del Arte como estaba haciendo en el taller"*.

Finalizadas las sesiones, concretamente un número de siete y efectuado su análisis, pudimos observar que, tanto los objetivos terapéuticos marcados como los artísticos se lograron. Asimismo, cabe destacar como el diseño de un elemento que les llamase la atención como detonante, sirvió de llave maestra para poder captar la atención de los participantes. Consideramos de suma importancia tratar un tema tan cotidiano como es el "trabajo" para poder enlazar el Arte Contemporáneo con sus vidas y de esta manera traer a sus mentes su vida pasada. De esta forma aplicamos la teoría de la reminiscencia, que precisamente consiste en compartir recuerdos de la experiencia vital de los participantes para poder debatir sobre el pasado.

Explicar los rudimentos de la Pintura, como trabajo y práctica artística fue un éxito, pues en las sesiones siguientes, eran capaces de desenvolverse con total independencia y autonomía, tanto en el uso de las herramientas como en el tema conceptual a tratar.

La inclusión del concepto trabajo cotidiano y proceso pictórico a la par, supuso una revelación, pues muchos de ellos parecía que hubiesen pintado toda su vida, es más, en el análisis del resultado de sus obras, se pueden extraer y destacar parecidos con los resultados obtenidos por artistas Expresionistas abstractos y de las primeras vanguardias.

Los y las participantes trabajaron de manera individual acompañados de un educador que les iba aportando instrucciones en el caso de que las requirieran, aunque en su mayoría a lo largo del transcurso de las sesiones ya no precisaban de la ayuda del educador; salvo para solicitar algún color en especial que se les hubiese agotado en la paleta.

Los participantes mostraron las mismas dificultades que podría haber mostrado cualquier adulto que no esté al tanto del uso de técnicas artísticas. (Ullán et al, 2012). Por tanto, pudimos comprobar que las sesiones que se sirven del uso de procesos artísticos tradicionales, más sencillos de entender para los participantes, son recomendables para trabajar con participantes con Alzheimer y otras Demencias.

Con actividades como la descrita anteriormente consideramos que es posible mejorar la calidad de vida de los pacientes con demencia temprana, porque estimulamos la comunicación cotidiana entre los participantes, ayudamos a crear sensación de bienestar. A su vez activamos emociones positivas, generamos nuevas relaciones afectivas, fomentamos la autoestima, preservamos capacidades cognitivas, permitiéndonos, ejercitar psicomotricidad fina y gruesa, etc.

Por lo tanto, consideramos que los usuarios del Centro tienen derecho a participar de la vida cultural y artística y para ello diseñamos talleres de creación en los que puedan reflexionar sobre el mundo en el que vivimos, conectando su realidad con lo que sucede dentro y fuera del Centro.

El taller "Un Gesto una Historia" fue una experiencia enriquecedora, pues es importante trabajar mediante proyectos, en los que el participante genere su propio discurso en base a una temática, que le sea cercana a su vida cotidiana, de tal manera que, al fomentar la repetición, logramos que el recuerdo perdure, ya que cuando aprendemos, la práctica es lo que culmina la asimilación de conocimientos. (López-Méndez,2014, 2017).

Para finalizar apuntamos una de las frases mencionadas por una de los participantes: *"Yo jamás había pintado, pero parece que lo he hecho toda la vida"* Participante S.

FUENTES REFERENCIALES

- Arheim, R. (1985). *El Pensamiento Visual*. Buenos Aires: Eudeba.
- Chancellor, B., Duncan, A y Chatterjee, A. (2014). Review Art Therapy for Alzheimer's Disease and Other Dementias. *Journal of Alzheimer's Disease*, 39 (2014), 1–11. <https://doi.org/10.3233/JAD-131295>
- Delgado, M., Hervás, R.M. y Arnardóttir, H. (2014). Arte para evocar emociones y recuerdos en personas con Alzheimer. En Chafer Bixquert, T. (2014), *I Congreso Internacional de Espacios de Arte y Salud*. Hospital de Dénia 2012. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València.
- Gray, A.E. (2011). Expressive arts therapies: Working with survivors of torture. *Torture* 21, 39-47.
- Greenberg, C. (1979). *Arte y Cultura. Ensayos Críticos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Irwin, R y De Cosson, A. (2004). *A/r/tography: Rendering Self Through Arts-based Living Inquiry*. Canada: Pacific Educational Press.
- López-Méndez, L. (2014). Educación artística en personas con Demencia Temprana. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. INFAD Revista de Psicología*, 1(1), 527-534.
- López-Méndez, L. (2016). *Usuario en línea: Nuevas formas de representar el trabajo en el Arte*. Madrid: Editorial Académica Española.
- López-Méndez, L. (2017) Programa retales de una vida del Proyecto AR.S Alzheimer: Herramientas para dialogar y estimular recuerdos a través del Arte. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(Núm. Especial), 139-158. <http://dx.doi.org/10.5209/ARIS.53338>
- Méndez Baiges, M. (2007). *Camuflaje: engaño y ocultación en el arte contemporáneo*. Madrid: Siruela.
- Miller, B.L., y Hou, C.E. (2004). Portraits of artists: Emergence of visual creativity in dementia. *Arch Neurol* 61, 842-844.
- Stuckey, H.L., y Nobel, J. (2010). The connection between art, healing, and public health: A review of current literature. *Am J Public Health*, 100, 254-263.
- Rifkin, J. (2010). *El fin del trabajo: nuevas tecnologías contra puestos de trabajo. El nacimiento de una nueva era*. Madrid: Editorial Planeta.
- Ullán, A.M., Belver, M.H., Badia, M., Moreno, C., Garrido, E., Gómez-Isla, J., González-Ingelmo, E., Delgado, J., Serrano, I., Herrero, C., Manzanera, P., y Tejedor, L. (2012). Contributions of an artistic educational program for older people with early dementia: An exploratory qualitative study. *Dementia*, 12(4), 425-446. <https://doi.org/10.1177/1471301211430650.1-22>
- Winnicott, D. W. (1999). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

López-Villar, Rebeca.

Artista e investigadora predoctoral, Universidad de Vigo, Departamento de historia, arte y geografía.

La bruja que existe pero no se ve: la invisibilidad cinematográfica como estrategia generadora de terror, desde “Rebeca” hasta “La bruja de Blair”

The witch that exists but can not be seen: the cinematographic invisibility as a terror generating strategy, from “Rebecca” to “Blair Witch”

TIPO DE TRABAJO: Comunicación para presentación virtual.

PALABRAS CLAVE

Bruja, Terror, Invisibilidad, Estereotipo.

KEY WORDS

Witch, Terror, Invisibility, Stereotype.

RESUMEN

En un contexto audiovisual caracterizado por el exceso y el abuso figurativo, parece que funcionan mejor aquellas películas terroríficas en las que el elemento monstruoso no se muestra físicamente ante los ojos del espectador. La finalidad de este texto es la de constatar que, frente a las representaciones cinematográficas normativas, la no-presentación de la figura de la *bruja* favorece en la contemporaneidad audiovisual a los objetivos de las películas de terror.

Buscando los posibles motivos que propician la creciente constancia del motivo brujesco femenino –invisible o no– en las producciones de este género, se comprobará si la *bruja*, asimilada como agente de la *otredad*, actúa como prototipo fílmico ideal de la mujer potencialmente temible; es decir, si para un sistema esencialmente patriarcal, la *bruja* deviene en el estereotipo aterrador más ajustado a sus fines. Para ello, se tomará como punto de partida el paradigma de la invisibilidad asociada a lo brujeril, Rebeca de Winter, para reflexionar sobre determinados filmes recientes, como *La bruja de Blair* (Adam Wingard, 2016). Se realizará un análisis basado en la confrontación, estableciendo analogías entre estas películas sin *brujas* palpables y aquellas otras en las que las hechiceras se vuelven exagerados y cargadas de clichés: *Hansel y Gretel: Cazadores de brujas* (Tommy Wirkola, 2013), *Expediente Warren: The Conjuring* (James Wan, 2013), *La noche de la bruja* (Alex Merkin, 2017), etc. Se concluirá observando si en los casos de estudio analizados surgen diferencias notables deducidas del modo en que se presenta el monstruo; esto es, si se generan significados distintos en función del grado de visibilidad del elemento brujesco, y si los efectos producidos en el espectador varían.

ABSTRACT

In an audiovisual context characterized by excessive and figurative abuse, it seems that those terrifying films work best in which the monstrous element is not physically shown before the eyes of the spectator. The purpose of this text is to verify that, in contrast to normative cinematographic representations, the non-presentation of the figure of the witch favors the objectives of horror films in audiovisual contemporaneity.

Seeking the possible reasons for the increasing constancy of the *witch* -invisible or not- in the productions of this genre, it will be verified if the *witch*, assimilated as an agent of *otherness*, acts as an ideal film prototype of the potentially fearsome woman; that is, if for an essentially patriarchal system, the *witch* becomes the frightening stereotype best suited to his objectives. To do this, the paradigm of invisibility associated with witchcraft, Rebeca de Winter, will be taken as a starting point to reflect on certain recent films,

such as *Blair Witch* (Adam Wingard, 2016). An analysis based on confrontation will be made, establishing analogies between these films without palpable *witches* and those in which the sorceresses become exaggerated and loaded with clichés: *Hansel and Gretel: Witch Hunters* (Tommy Wirkola, 2013), *The Conjuring* (James Wan, 2013), *House of the Witch* (Alex Merkin, 2017), etc. It will conclude by observing if in the analyzed study cases there are notable differences deduced from the way in which the monster appears; that is, if different meanings are generated depending on the degree of visibility of the *witch*, and if the effects produced in the viewer vary.

INTRODUCCIÓN

La aparentemente hermética figura de la *bruja* esconde una polisemia fascinante, conllevando aspectos complejos, sugerentes y, en ocasiones, contradictorios. Una primera aproximación semántica permite acotar este concepto, entendido como una construcción cultural socialmente asentada, en base a cuatro perspectivas de estudio: literaria, antropológica, social y feminista. La *bruja literaria* se yergue como un personaje ficticio, una entidad construida y alejada del plano de lo real. La *bruja antropológica*, por su parte, apunta al carácter supersticioso de la creencia, así como a lo histórico. El carácter social del término, además de incluir el cliché de la mujer fatal, asocia lo brujesco con la fealdad y la maldad femenina. A todos estos significados podría añadirse un posible punto de vista feminista, el que descubre en la *bruja* un símbolo de protesta o revolución¹.

La vigencia de la figura brujesca femenina en el ámbito audiovisual es indudable, pues en todos los años del siglo XXI se han estrenado películas y series con o sobre *brujas*. Las carteleras han sido *hechizadas*, sobre todo, por las *brujas* protagonistas de obras basadas en procesos históricos famosos, de versiones o reinterpretaciones de relatos tradicionales y de cintas calificadas de terror. El uso de lo brujesco en el terreno fílmico se encuentra intensamente condicionado por la naturaleza económica y mercantil de este, por lo que difiere de lo que ocurre en otros contextos. En la ficción de la gran pantalla, las protagonistas mágicas tienden a reproducir fielmente estándares literarios, y se sitúan en argumentos manidos, vacíos de contenido o cuidadosamente integrados en un sistema de valores patriarcal. Por el contrario, reparando en la *bruja* como material y temática en las artes visuales, se deduce que esta suele detentar un carácter político afín a la reivindicación feminista².

Las múltiples investigaciones relacionadas con la *bruja* abordan el concepto desde enfoques heterogéneos, dentro de los que sobresalen los estudios dedicados a lo cinematográfico. En nuestro análisis del estado de la cuestión no hemos encontrado una cantidad significativa de trabajos vinculados concretamente con el género del terror, pero ha sido esencial la lectura de autoras como Pilar Pedraza, María Jesús Zamora Calvo y Erika Bornay.

Este trabajo se centra en el análisis de la imagen contemporánea de la *bruja* en las creaciones cinematográficas de terror. El objetivo principal será verificar que el personaje brujesco femenino como sujeto aterrador funciona mejor cuando su imagen no aparece, cuando la *bruja* se caracteriza por la invisibilidad. Se comprobará además que esta *bruja invisible* presenta diferentes grados de materialidad o definición, y se establecerán confrontaciones entre sus significados y los que se originan cuando la imagen brujesca se vuelve corpórea y, consecuentemente, estereotipada.

Son varias las creaciones terroríficas que se han aproximado al mundo de la brujería, pero se han seleccionado aquellas que suponen una muestra representativa para nuestra hipótesis: *El proyecto de la bruja de Blair* (1999), *Hansel y Gretel: cazadores de brujas* (2013), *Expediente Warren: The Conjuring* (2013), *La bruja de Blair* (2016), *La noche de la bruja* (2017).

1. La *otredad*, rasgo que define al personaje brujesco femenino

Antes de tratar las particularidades de los relatos cinematográficos en los que la *bruja* se asocia con el género del terror, se torna imprescindible realizar un breve acercamiento a los conceptos de miedo, monstruo y cine de terror. El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (RAE) describe el término *terror* como el "miedo muy intenso", mientras que el *miedo* es la "angustia por un riesgo o daño real o imaginario". Dentro de este maravilloso campo semántico, la definición más estimulante es probablemente la de *horror*, que apunta simultáneamente a la "monstruosidad" y a la sensación profunda provocada por lo terrible.

El miedo puede proceder de algo verídico o inventado. La *bruja antropológica* presenta ambas circunstancias: existe en el plano de lo real como curandera –cargada de poderes relacionados con la naturaleza y la herbología–, pero provoca un sentimiento de recelo

¹ En torno a la percepción feminista de la brujería, conviene citar los siguientes proyectos teóricos: VV.AA. (2015). *W.I.T.C.H (Conspiración terrorista Internacional de las Mujeres del Infierno)*, COMUNICADOS Y HECHIZOS, Madrid, La Felguera; FEDERICI, Silvia (2010). *Calibán y la bruja: mujeres, cuerpo y acumulación originaria*, Madrid, Traficantes de sueños.

² Véanse obras como *Tremble, tremble* de Jesse Jones o *The Book of Evil Spirits* de Chiara Fumai.

entre sus vecinos que, en sus derivas imaginadas, la asocian con lo diabólico y lo perverso. Sin embargo, son las perspectivas social y feminista las que nos ofrecen una lectura más interesante del miedo a lo brujesco femenino. Cuando se suceden las persecuciones inquisitoriales o cuando en el siglo XIX surge el estereotipo artístico de la *femme fatale*³, los perseguidores y los creadores manifiestan un miedo agudo a la mujer independiente.

Observando los matices de cada una de las palabras presentadas anteriormente y, abordando sobre todo el horror, resulta inevitable mencionar los trabajos teóricos de Julia Kristeva y Pedro Azara. Agregando la idea de borde, Kristeva (2006: 11) afirma que lo abyecto es "aquello que perturba una identidad, un sistema, un orden; aquello que no respeta los límites, los lugares, las reglas". La *bruja*, como entidad ajena a todo lo estructurado –sociedad, familia, canon, etc.–, como gran disidente, parece el ejemplo idóneo para la abyección. En cuanto a lo terrorífico en el medio cinematográfico, la asiduidad del motivo brujesco femenino en los filmes de este género tal vez se debe al hecho de que el horror subraya lo diferente, lo ajeno (Pinel 2009: 169), y la *bruja* puede ser entendida como ese *otro* monstruoso y temible. Es decir, la asociación de la mujer con la *otredad* es lo que hace que la *bruja* se convierta en el estereotipo terrorífico ideal según las normas del patriarcado.

Respecto a los rasgos formales y según la investigadora Giulia Colaizzi (1995: 81), el monstruo cinematográfico femenino se define por la abyección. Aunque la RAE explica la abyección como "envilecimiento extremo" –definición que no deja de tener interés para nuestro estudio–, se vuelve más adecuada la ya mencionada teoría de Kristeva. Los personajes monstruosos femeninos –las *brujas* en nuestro caso– no son atroces únicamente por su aspecto, sino por su ambigüedad, por su corrupción y por el desvío maligno de la norma (Kristeva 2006: 25). Siguiendo estos rasgos, parece que lo brujesco en el ámbito audiovisual adquiere un carácter espectacular a través de una suerte de estrategia de pulimento formal. El monstruo se apropia en la contemporaneidad visual de una belleza extraña, se vuelve consumible y "satinado" (Han 2015: 19). La *bruja*, igual que ciertas obras artísticas caracterizadas por la fealdad, se vuelve repulsiva por lo que implica, no por la forma en que se la muestra en la creación (Azara 1990: 24).

Por otra parte, se percibe en el asunto de lo terrorífico una transformación similar a la existente entre la *bruja* contracultural y la protagonista de ficciones audiovisuales. El miedo, cuestión intrínseca al fenómeno de la brujería histórica, pasa de ser un mecanismo de control empleado por los perseguidores a funcionar como un reclamo argumental para un público concreto. La *bruja* es, en este sentido, un personaje fílmico que aterriza y entretiene a partes iguales. Lo terrorífico se convierte en diversión de igual modo que el castigo deviene en espectáculo en los llamados Autos de Fe. En estos procesos inquisitoriales públicos existe una teatralidad buscada, así como un afán por impresionar, aleccionar al pueblo (Romano, 2007, 152) y demostrar poder. El miedo se transforma en este contexto en el método más adecuado para lograr determinados fines políticos basados en la opresión. Anna Adell entiende el castigo público como un ritual que señala a las víctimas y demuestra el poder soberano (Adell 2011: 9). El fenómeno teatral del Auto de Fe encuentra representación cinematográfica en una escena de la película *Me casé con una bruja* (René Clair, 1942), donde los asistentes a una ejecución colectiva por brujería deciden comer palomitas: es la muerte concebida como espectáculo fílmico.

2. La *bruja* en el ámbito cinematográfico del terror

Aunque se abordan principalmente obras estrenadas a partir del año 2000, conviene subrayar uno de los paradigmas de la invisibilidad brujesca audiovisual y literaria: el personaje de Rebeca. La mujer que da nombre al conocido filme dirigido por Alfred Hitchcock en 1941 no aparece en ningún momento del metraje y, sin embargo, es capaz de atemorizar cruelmente a la joven esposa de Max de Winter⁴. Podría entenderse que el poder de esa Rebeca invisible se materializa en su perversa ama de llaves, la señora Danvers, pero lo cierto es que el miedo que siente el personaje interpretado por Joan Fontaine es principalmente producido por el fantasma de Rebeca y por sus recuerdos.

Tras la no-imagen de la aterradora Rebeca, el caso más recordado es el de Elly Kedward⁵. La primera película relacionada con esta hechicera es *El proyecto de la bruja de Blair* (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999), un producto que nace paralelamente a una gran campaña de marketing publicitario: los espectadores podían visitar una página web con material diverso, visualizar un documental emitido en televisión o toparse con carteles ilustrados con fotografías de los jóvenes supuestamente desaparecidos. El contexto extracineamatográfico de la obra determina el punto de vista del receptor, esto es, condiciona su lectura de la creación. De este modo, la historia es comprendida como real, lo que significa que el público asimila que la bruja de Blair existe. Son los títulos de crédito finales los que, a pesar de la espontaneidad que define diálogos y actores, señalan lo ficticio del argumento. Se trata de una cinta de ficción con aspecto documental cuya secuela, *La bruja de Blair* (Adam Wingard, 2016), se ha estrenado recientemente, presentando una factura formal y conceptual similar a la primera.

³ Véanse BORNAY, Erika (2001). *Las hijas de Lilith*, Madrid, Ediciones Cátedra, Anaya; DIJKSTRA, Bram (1994). *Ídolos de la perversidad. La imagen de la mujer en la cultura de fin de siglo*, Barcelona, Debate.

⁴ Curiosamente, el personaje de la nueva señora de Winter –a diferencia de la primera, que da título al libro de Daphne du Maurier y a su versión cinematográfica– no tiene nombre.

⁵ Elly Kedward es un anagrama de Edward Kelley, famoso ocultista inglés del siglo XVII (García 2014).

Atendiendo ya al personaje brujesco, se vuelve importante indicar que en la primera película, *Elly Kedward*, como Rebeca, no se persona en pantalla en ningún momento de la cinta. Sin embargo, el miedo que percibe el receptor es indudable, tal vez incrementado por la ya comentada carga extra-cinematográfica. La amenaza se manifiesta en el método de grabación y en la angustia de los personajes, así como en determinadas claves que nutren la leyenda de Ekward: montones de piedras, formas satánicas construidas con ramas, etc. La única diferencia entre la cinta de 1999 y la de 2016 que puede resultar interesante para nuestra investigación es el hecho de que en la última sí se ve a la *bruja*, representada como una silueta desdibujada, oscura y alargada –fig. 1–. La extraña morfología de *Elly Kedward* encuentra un cierto sentido en el guion de Simon Barrett, pues uno de los personajes detalla la muerte de la hechicera: colgada con piedras en las piernas para estirla, “como un potro improvisado”.



Figura 1. Escena de *La bruja de Blair* (Adam Wingard, 2016).

En el lado opuesto a esta incorporeidad brujesca emergen ejemplos visuales significativos, entre los que destaca la perversa hechicera creada por James Wan en *Expediente Warren: The Conjuring* (2013). Lorraine Warren explica que Bathsheba, esta maga malévola, es pariente de Mary Towne Eastey, una de las mujeres asesinadas por brujería en el Salem del siglo XVII. Estéticamente, las apariciones físicas del personaje brujesco son normativas y seguidoras de los clásicos estereotipos literarios. Ataviada únicamente con un camisón de color claro y con el pelo enredado y sucio, su rostro es el de una anciana con signos de putrefacción y violencia. En el plano que muestra cómo Lorraine la ve colgada de la rama de un árbol solo se advierten sus pies, descalzos y notablemente sucios. Como es sabido, el arquetipo de la mujer descuidada, greñuda y vestida con una tela blanca es frecuente en este tipo de películas, y así se dibuja también a la vengativa Annabel Foster⁶ en *La noche de la bruja* (2017), bajo una maraña de harapos y sábanas de color blanco.

La marcada ancianidad de estas dos hechiceras, deudora de los estereotipos creados por Perrault, Andersen y los hermanos Grimm⁷, nos permite hallar una correspondencia visual clara entre el cuerpo brujesco y el de la vieja. Ambos se entienden como algo horroroso (Pedraza 2012: 6) y lo horroroso, lo que provoca miedo, enlaza con la etimología inglesa de la palabra *ugly*: “ser temido” (Henderson 2018: 9).

La suciedad inherente a Bathsheba y Annabel Foster domina los rostros de las perversas *brujas de Hansel y Gretel: cazadores de brujas* (Tommy Wirkola, 2013), película cuya trama no es en esencia terrorífica pero que, probablemente, lograría resultados más aterradores con una construcción distinta de los personajes brujescos femeninos. El propio Hansel explica el terrible aspecto de las hechiceras afirmando que las *brujas* crueles no pueden disimular, la podredumbre se apodera de sus cuerpos: son mujeres de piel seca y agrietada, ojos amarillentos, grandes arrugas y ojeras, cabellos oscuros o canosos y dientes ennegrecidos –fig. 2–.

⁶ Posible alusión a Ann Foster, acusada y encarcelada en los denominados Juicios de Salem.

⁷ Véanse las descripciones de brujas como la de *Hansel y Gretel* o la de *La bella durmiente*, respectivamente: “entonces se abrió de repente la puerta y salió arrastrándose pesadamente una anciana decrepita, que caminaba apoyándose en un bastón” (Grimm 1979: 23); “[era un] hada vieja, con la cabeza sacudida por un temblor que más se debía al despecho que a la vejez” (Bettelheim 1980: 40).

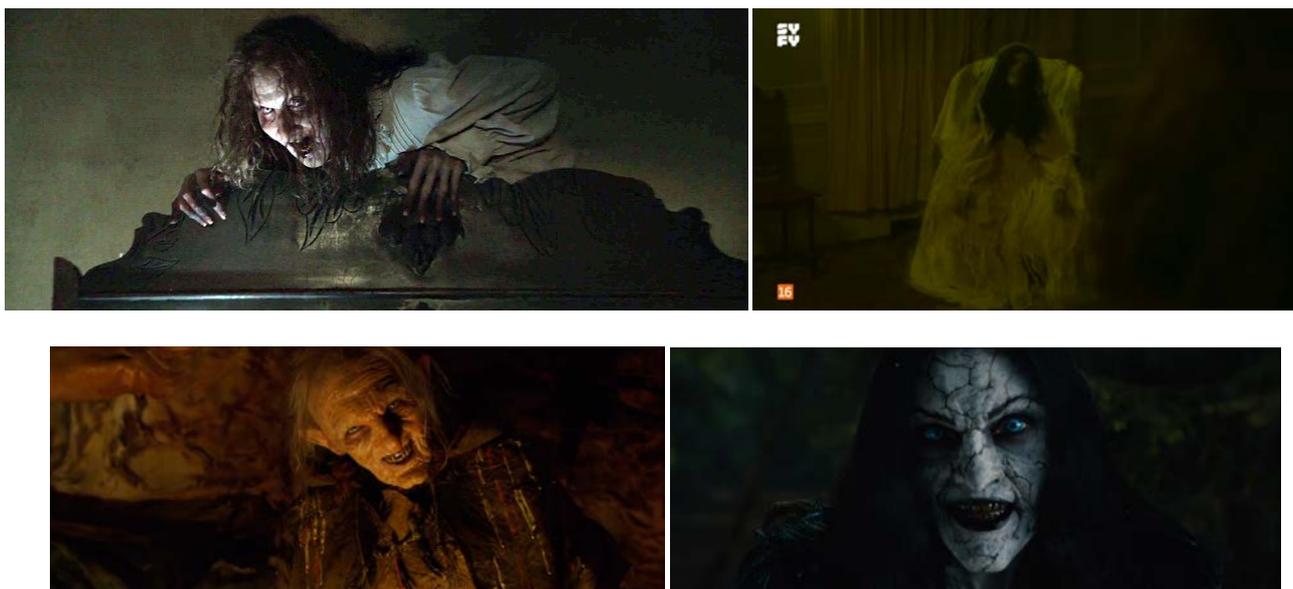


Figura 2. Imágenes de Bathsheba, Annabel Foster y dos de las brujas de *Hansel y Gretel: cazadores de brujas* (Tommy Wirkola, 2013).

Entre la total invisibilidad y la representación literal del estereotipo brujesco surgen soluciones intermedias. Ya se ha visto que la última obra sobre la bruja de Blair muestra a Elly Kedward durante unos segundos, pero lo hace como una silueta casi amorfa, estirada y entre sombras. Asimismo, podríamos referirnos en este punto a los retratos brujeriles ofrecidos en *La autopsia de Jane Doe* (André Øvredal, 2016) y *La bruja* (Robert Eggers, 2016). La peculiaridad de estas creaciones radica en que, a pesar de que la presencia en pantalla del elemento brujesco femenino es constante, el peso del cliché es considerablemente menor. Ambas cintas presentan a la hechicera principal en el cuerpo de una mujer joven y acorde a la belleza normativa.

Aunque en la escena del aquelarre final –fig. 3– destacan las mujeres jóvenes, cabe añadir que la película de Robert Eggers cuenta también con el modelo de la vieja infame. De hecho, una de las escenas más evocadoras es la que protagoniza esta anciana hábilmente disfrazada de una joven muchacha –fig. 4–. Remitiendo a idea de la mujer fatal y a la máscara empleada por la perversa madrastra de Blancanieves, la bruja del bosque seduce a uno de los niños de la familia protagonista y, cuando lo tiene bajo su poder sexual, desvela su verdadera apariencia.



Figuras 3 y 4. Escenas de *La bruja* (Robert Eggers, 2016).

Aprovechando la mención a la madrastra, corresponde subrayar la capacidad de esta figura, equiparada con la de la *bruja*, para encarnar un peligro primigenio y esencial, un peligro que se encuentra “en nuestro propio hogar, generalmente en las figuras femeninas que nos rodean” (Torres Begines 2015: 44). Precisamente a todo lo incluido dentro del hogar –y abarcando con amplitud este término– se refiere la expresión “lo familiar extraño”, que engloba los objetos y sujetos cotidianos que “nos dan sobresaltos” (De Diego 1999: 13).

CONCLUSIONES

Observando el breve recorrido trazado en torno al cine de terror y al modo en que este utiliza la poliédrica figura de la *bruja*, se puede confirmar que existen diferentes grados de visibilidad del elemento brujesco femenino. Esta situación es evidente en la confrontación entre la *bruja* transparente protagonista del filme *El proyecto de la bruja de Blair* y la de la putrefacta anciana de *Expediente Warren: The Conjuring*. Los casos de estudio revisados demuestran que, en general, cuanto menos explícita es la imagen brujuera, más carga terrorífica implica.

En definitiva, la invisibilidad de la imagen brujuera favorece el terror fílmico por diversos motivos. Primero, porque evita representaciones estereotipadas, manidas y sexistas, que son, a su vez, repeticiones visuales para un receptor mínimamente especializado. Segundo, porque la exagerada caracterización de la *bruja* provoca en el espectador un alejamiento de la trama y del ambiente cinematográfico, impide el efecto catártico y supone una ruptura del sentimiento terrorífico. Y tercero, porque el hecho de que el agente peligroso sea imperceptible a la mirada permite que el público complete o construya su propia imagen.

Este último fundamento nos parece el primordial, pues enlaza con la idea de lo abyecto y de la *otredad*, de lo que Estrella de Diego definía como "lo familiar extraño". Si gracias a la invisibilidad es el espectador el que termina de construir la *monstrua brujuera*, la llevará a su terreno y será capaz de infundirle su temor más profundo.

FUENTES REFERENCIALES

Adell, A. (2011). *El arte como expiación*. Madrid: Casimiro libros.

Bettelheim, B. (1980). *Los cuentos de Perrault*. Barcelona: Editorial Crítica.

Colaizzi, G. (ed.) (1995). *Feminismo y teoría fílmica*. Valencia: Ediciones Episteme.

De Diego, E. (1999). Procesiones íntimas. En *Annette Messager. La procesión va por dentro* (1999). Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (catálogo de la exposición celebrada en Madrid del 9 de febrero al 3 de mayo de 1999).

García, Y. (2014, 1 de noviembre). 20 cosas que (probablemente) no sabías de 'El proyecto de la bruja de Blair'. *Elmundo.es*. Recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/20-cosas-que-probablemente-sabias-de-el-proyecto-de-la-bruja-de-blair/>

Grimm, J., y Grimm, W. (1979). *Cuentos*. Madrid: Alianza Editorial.

Han, B.-C. (2015). *La salvación de lo bello*. Barcelona: Herder.

Henderson, G. E. (2018). *Fealdad: una historia cultural*. Madrid: Turner.

Kristeva, J. (2006). *Poderes de la perversión. Ensayo sobre Louis-Ferdinand Céline*. México D.F.: Siglo XXI Editores.

Pedraza, P. (2012). *La vieja desnuda. Brujería y abyección*. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/13/13_011.pdf

Pinel, V. (2009). *Los géneros cinematográficos: Géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*. Barcelona: Ediciones Robinbook.

Romano, V. (2007). *Sociogénesis de las brujas. El origen de la discriminación de la mujer*. Madrid: Editorial Popular.

Torres Begines, C. (2015). Soy mala porque el mundo me ha hecho así: la evolución de las malvadas brujas-madrastras de *Blancanieves* y *La Bella Durmiente*. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. UCM, 55, 43-51.

Nota: Las imágenes que acompañan este texto se usan exclusivamente como complemento visual del mismo. Se trata de capturas de pantalla extraídas de las películas mencionadas. Los derechos de autor pertenecen a sus creadores, así como a las empresas productoras: Lionsgate, Vertigo Entertainment, Room 101, Snoot Entertainment, Warner Bros, New Line Cinema, Evergreen Media, The Safran Company, Distilled Media, Syfy, MGM, Studio Babelsberg, Gary Sanchez Productions, Paramount Pictures.

Maldonado, Victoria.

Investigadora, Universidad de Málaga, Línea 2 Historia del arte: Arte moderno y contemporáneo.

Sísifo proletario de los dioses: impotencia, repetición y rebeldía

Proletarian Sisyphus of the Gods: Impotence, Repetition and Rebellion

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Rutina, impotencia, repetición, rebeldía.

KEY WORDS

Routine, impotence, repetition, rebellion.

RESUMEN

Sísifo proletario de los dioses: impotencia, repetición y rebeldía es una investigación teórica que se basa en mi última investigación práctica titulada Sísifo tres estados. El proyecto Sísifo: tres estados surge a partir del "encuentro fortuito" de un texto de Paul-Henry Chombart de Lauwe por el cual quedé magnetizada. En su libro París y la aglomeración parisina, Chombart estudia durante un año los trayectos realizados por una joven habitante de la capital francesa. Sus recorridos conforman un triángulo de dimensiones reducidas, "sin escapatoria". Los vértices corresponden a su escuela, su domicilio y el de su profesor de piano.

Durante el proyecto Sísifo: tres escenas me apropié del papel del sociólogo francés Chombart de Lauwe para diseccionar la rutina de un habitante de Aladrén, particularmente de Antonio Mateo. Analicé las tres localizaciones que conformaban el engranaje de su rutina, y así, sellé en cada una de ellas su mapa descontextualizado [o paisaje nocturno]. Es una descontextualización, en la cual, despojo todo elemento referencial de dicho mapa. Un mapa que no representa es una distorsión perceptiva. Un elemento cotidiano se torna siniestro cuando lo ampliamos y diseccionamos, al fin y al cabo, es lo que hacemos con nuestra rutina. La repetición visceral del mismo recorrido se torna compleja y desconocida. Creo que la radicalización de la deconstrucción ayuda a convertir el mapa urbano en paisajes nocturnos. Cada nocturno corresponde a una localización concreta del itinerario de Antonio Mateo, el cual transcurre en torno a la naturaleza particular del pueblo. Las fotografías de los mapas están en las fachadas de los lugares establecidos. Como si de una placa honorífica se tratase. El honor de un habitante y de todos a la vez. El acto heroico de levantarse para trabajar, trabajar para vivir, como él, como ella, como yo, como nosotros, como Sísifo.

ABSTRACT

Proletarian Sisyphus of the Gods: Impotence, Repetition, and Rebellion is a theoretical investigation based on my latest practical research entitled Sisyphus Three States. The project Sisyphus: three states arises from the "fortuitous encounter" of a text by Paul-Henry Chombart de Lauwe by which I was magnetized. In his book Paris and the Parisian agglomeration, Chombart studies for a year the journeys made by a young inhabitant of the French capital. Her routes form a triangle of reduced dimensions, "without escape". The apex correspond to his school, his home and that of his piano teacher.

During the project Sisyphus: three scenes, I appropriated the role of the French sociologist Chombart de Lauwe to dissect the routine of an inhabitant of Aladrén, particularly Antonio Mateo. I analyzed the three locations that made up the gear of his routine, and so I sealed in each of them his decontextualized map [or nocturnal landscape]. It is a decontextualization, in which I strip all referential elements of this map. A map that does not represent is a perceptive distortion. An everyday element becomes sinister when we enlarge and dissect it, after all, it is what we do with our routine. The visceral repetition of the same route becomes complex and unknown. I believe that the radicalization of deconstruction helps to turn the urban map into nocturnal landscapes. Each night corresponds to a specific location of Antonio Mateo's itinerary, which revolves around the particular nature of the village. The

photographs of the maps are on the facades of the established places. As if it were an honorary plaque. The honour of one inhabitant and of all at the same time. The heroic act of getting up to work, work to live, like him, like her, like me, like us, like Sisyphus.

INTRODUCCIÓN

Paul-Henry Chombart de Lauwe es un nombre que resuena, como un eco, en mis investigaciones más tempranas.

El azar y la intuición son los engranajes que permanecen activos a lo largo de todos mis procesos de investigación realizados hasta la fecha. El primer atisbo de ello se pudo contemplar en mi exposición individual *Vestigio e impotencia* en la Sala de la Facultad de Bellas Artes de Málaga en el año 2016.

El planteamiento de *Vestigio e impotencia* surgió a partir del “encuentro fortuito” de un texto de Paul-Henry Chombart de Lauwe por el cual quedé magnetizada. En su libro *París y la aglomeración parisina*, Chombart estudia durante un año los trayectos realizados por una joven habitante de la capital francesa. Sus recorridos conforman un triángulo de dimensiones reducidas, “sin escapatoria”. Los vértices corresponden a su escuela, su domicilio y el de su profesor de piano. Cuando leí este fragmento sentí una conexión afectiva con la chica de París que me llevó a observar mi propia rutina, desentrañándola de forma obsesiva.

Durante un periodo de ciento cinco días representé mi perímetro personal sobre una plancha de barro negro. Salvando alguna variación, mi día a día conformaba un polígono irregular. Resulta un poco frustrante pensar en la imposibilidad de dejar una huella física de mi transcurrir vital si no es a través del arte. De mi casa al estudio, del estudio a la facultad, de la facultad a la casa.

Por mucho que repitiera el itinerario jamás dejaría vestigio alguno.

METODOLOGÍA

Durante el proceso de ejecución de *Vestigio e impotencia* fui Chombart de Lauwe y joven parisina de forma simultánea, socióloga y objeto de estudio, adoptando la rutina como un elemento de ensañamiento vital, efectuando un retorcimiento de lo cotidiano donde aflora el sentido freudiano de lo “siniestro” que el propio Freud definiría de la siguiente forma:

“El factor de repetición de lo semejante quizá no sea aceptado por todos como fuente del sentimiento en cuestión. Según mis observaciones, en ciertas condiciones y en combinación con determinadas circunstancias, despierta sin duda la sensación de lo siniestro, que por otra parte nos recuerda la sensación de inanidad de muchos estados oníricos. Cierta día, al recorrer en una cálida tarde de verano las calles desiertas y desconocidas de una pequeña ciudad italiana, vine a dar a un barrio sobre cuyo carácter no pude quedar mucho tiempo en duda, pues asomadas a las ventanas de las pequeñas casas sólo se veían mujeres pintarrajeadas, de modo que me apresuré a abandonar la callejuela tomando por el primer atajo. Pero después de haber errado sin guía durante algún rato, encontréme de pronto en la misma calle, donde ya comenzaba a llamar la atención: mi apresurada retirada sólo tuvo por consecuencia que, después de un nuevo rodeo, vine a dar más allá por tercera vez. Más entonces se apoderó de mi un sentimiento que sólo podría calificar de siniestro.” (Freud, 1979, 25).

Vestigio e impotencia consistió en radicalizar lo cotidiano.

La rutina se tornó siniestra cuando tomé la decisión de diseccionarla de forma visceral, justo en un momento, en el cual, me encontraba estudiando el Máster de Producción en la Facultad —donde estaba mi taller—. *De mi casa al estudio, del estudio a la facultad, de la facultad a la casa*. Al igual que la joven de París, me —nos—encontraba—mos—sin escapatoria.

Cada día—durante ciento cinco días—, al llegar al taller de cerámica, me dedicaba a realizar el plano del itinerario del día anterior, éste quedaba petrificado en una plancha de barro negro—ciento cinco esculturas/itinerarios fueron el resultado—. Un acto de hipostasiar mi espacio y mi tiempo. Como he dicho anteriormente: un ejercicio de *radicalizar lo cotidiano* y, al mismo tiempo, me imponía un trabajo mecánico y rutinario que generaba una analogía con mi rutina diaria, una metáfora con el transcurrir de mis días. Ser consciente: tirar la piedra para recogerla hasta el fin de mis días. De ahí radica el interés por el absurdo existencialista reflejado en la obra “El mito de Sísifo” de Albert Camus que lo clarifica así:

“El obrero actual trabaja, todos los días de su vida, en las mismas tareas y ese destino no es menos absurdo. Pero solo es trágico en los raros momentos en que se hace consciente. Sísifo, proletario de los dioses, impotente y rebelde, conoce toda la amplitud de su miserable condición: en ella piensa durante el descenso. La clarividencia que debía ser su tormento consume al mismo tiempo su victoria. No hay destino que no se supere mediante el desprecio”. (Camus, 1987, 153).

DESARROLLO

Siguiendo la estela de Sísifo y Chombart de Lauwe, afluye la obra *Nocturno I-III* realizada para la exposición *Something must break* que tiene lugar en el Convento de Santa Inés en Sevilla—2016—, trabajo que actuará de eje fundamental de *Sísifo: tres escenas—2018—*, que diseccionaré más adelante.

Nocturno I-III es una serie compuesta por tres fotografías de pequeño formato—15 x 20 cm.— en las cuales trabajo con la descontextualización del mapa de mis recorridos. Es una descontextualización, en la cual, despojo todo elemento referencial de dicho mapa. Un mapa que no representa es una distorsión perceptiva. Un elemento cotidiano se torna siniestro cuando lo ampliamos y diseccionamos, al fin y al cabo, es lo que hago con mi rutina. La repetición visceral del mismo recorrido se torna compleja y desconocida.

Creo que la radicalización de la deconstrucción ayuda a convertir el mapa urbano en paisajes nocturnos. Cada nocturno corresponde a una localización concreta de mi itinerario: Nocturno I, es mi hogar; Nocturno II, una parada de autobús; Nocturno III, mi estudio. Tres localizaciones, como los tres vértices del triángulo que conformaban los trayectos de la joven parisina de Paul-Henry Chombart de Lauwe.



Llegando al epicentro del congreso, continuaré puntualizando la segunda declinación de la palabra “mapa”, que, según la Real Academia Española, atiende a una *representación geográfica de la superficie terrestre, en la que se da información relativa a la ciencia determinada*. A lo que Carmen Osuna podría contestar:

“¿Realmente existe eso que llamamos *mapas*? Dibujar un mapa es en definitiva analizar para abstraer, congelar el espacio en el tiempo, perder lo empírico...la vida en sí.” (Osuna, 2016,10).

Parto del mapa para desposeerlo del sistema de códigos que lo define como tal, erradico la referencialidad para transformarlo en imagen contemplativa, por lo tanto, atiendo a un lenguaje meramente pictórico. Sabemos que cada *Nocturno* pertenece a un lugar porque lo específico en el título de la obra, no por la imagen en sí, lo que me lleva directamente a la obra de “El ferrocarril” (1874) de Édouard Manet y la lectura que hace el historiador Victor I. Stoichita en su libro “Ver y no ver” sobre la pintura Impresionista:

“Lo que el título del cuadro anuncia no se muestra. No es que el ferrocarril no esté allí, sino que su imagen queda velada, escondida, inaccesible. La tensión entre lo que el título promete y lo que se ve en el cuadro impulsa al espectador a buscar una explicación”. (Stoichita, 2005, 15).

Esa “tensión” título-cuadro/ventana, se repite en los *Nocturnos*, sin embargo, creo que—en este caso particular— a ojos del espectador el título (localizador) actúa como un paradigma referencial, es decir: Nocturno I: Hogar, es mi hogar porque lo estoy especificando y, a su vez, genero un vínculo empático con el espectador:

Mi hogar es su hogar y puede ser cualquier lugar cuando lo despojamos de cualquier código del lenguaje “mapa”.

1. *Sísifo: tres escenas*

Tanto *Vestigio e impotencia* como la serie de *Nocturnos* son investigaciones autorreferenciales en los que—como he mencionado con anterioridad—me apropio del fragmento del libro de *París y la aglomeración parisina* para hablar de mi propia rutina adoptando tanto el papel del sociólogo Chombart de Lauwe como el de la joven habitante de París. Sin embargo, en el proyecto *Sísifo tres estados* me convierto directamente en socióloga para diseccionar la rutina de un habitante del pueblo de Aladren (Aragón), gracias a la beca internacional de residencia ABABOL Festival.

El festival ABABOL se centra en el arte público, la memoria y despoblación. El último de los factores es el que más afecta al pueblo aragonés de Aladrén—situado en el campo de Cariñena— que cuenta con cincuenta y dos habitantes. Durante la semana de duración del festival— del 17 al 23 de septiembre—desarrollé el proyecto *Sísifo: tres escenas*, en el cual, me apropié del papel del sociólogo francés Chombart de Lauwe para diseccionar la rutina de un habitante de Aladrén, particularmente de Antonio Mateo, y así, analicé las tres localizaciones que conformaban el engranaje de su rutina, al igual que en la obra *Nocturnos I-III* —explicada con anterioridad—.

Antonio Mateo tiene 85 años. Mateo—como se le conoce en el pueblo—y su mujer, Pilar, regresaron a Aladrén tras vivir cerca de cincuenta años en Francia y, como el mismo dice, “le devolvió la vida”.

La rutina de Mateo gira en torno a la naturaleza. Después de desayunar con Pilar, se va con su perro a la Ermita de San Clemente en plena montaña-. Cuando regresa le dedica unas horas a su huerto para después irse al pantano a pescar. Otros días se va a la Fuente Macario- construida por él- para después seguir subiendo por la montaña a dar sal a las cabras montesas.

Por lo tanto, los tres engranajes fundamentales de su rutina son:

Sísifo 1º escena: Hogar de Mateo.

Sísifo 2º escena: Ermita de San Clemente.

Sísifo 3º escena: Fuente Macario.



Sísifo 1º escena: Hogar de Mateo.

Sísifo 2º escena: Ermita de San Clemente.

Sísifo 3º escena: Fuente Macario.

Llegados a este punto he de puntualizar que, mientras que la obra *Nocturnos* era una serie fotográfica pensada para un lugar expositivo—Sala Santa Inés, Sevilla—, la obra *Sísifo: tres estados* es una obra de arte público donde cada una de las imágenes—realizadas en losa cerámica— se encuentran fijadas en el lugar específico de cada una de las paradas rutinarias de Mateo. Las cerámicas de los mapas descontextualizado que actúan como paisaje nocturno están en las fachadas de los lugares establecidos. Como si de una placa honorífica se tratase. El honor de un habitante y de todos a la vez.

El acto heroico de levantarse para trabajar, trabajar para vivir, como él, como ella, como yo, como nosotros, como Sísifo. Al hacer el recorrido para ver las placas, estás formando parte de la rutina de Mateo, estás siendo parte de Aladrén.

CONCLUSIONES

La definición de *paisaje nocturno* para hablar de la descontextualización del mapa que torna a imagen contemplativa, deviene del movimiento del Romanticismo, tanto pictórico como literario, que, definiría Esperanza Guillén en su libro “*Nafragios*”—editorial Siruela— como:

“El poder de la naturaleza enfrenta al sujeto con el delirio, con su propia incertidumbre ante situaciones que no puede dominar; lo enfrenta al ámbito de lo incognoscible y otro orden de percepción de lo real que se transfigura en vértigo ante lo que le sobrecoge y al mismo tiempo lo atrae”. (Guillén, 2004, 9).

Y la cita que puede sintetizar más la metáfora entre paisaje y mapa descontextualizado—realidad velada—sería la siguiente, perteneciente al mismo libro y misma autora:

“La impotencia del sujeto ante la realidad hostil, transformada en violencia inmóvil”. (Guillén, 2004,10).

La *realidad hostil* a la que se refiere Guillén, la entiendo como alegoría de la rutina, y, el sentimiento romántico del sobrecogimiento ante la naturaleza es para mí, en la contemporaneidad, como un sobrecogimiento hacia la impotencia del transcurrir de los días. Una

imagen que se reitera hasta la saciedad se tornará siniestra, obstaculizando nuestras miradas, surgiendo así, el retorcimiento perceptivo de lo real.

Vuelvo a Albert Camus para finalizar con otro fragmento de su obra “El mito de Sísifo”, que— como se ha podido apreciar a lo largo del escrito—, el absurdo existencialista adopta un papel crucial, del cual, ha ido girando el desarrollo de la presente investigación, resucitando la siguiente cita esclarecedora:

“Cada uno de los granos de esa piedra, cada fragmento mineral de esa montaña llena de noche, forma por sí solo un mundo. La lucha por llegar a las cumbres basta para llenar un corazón de hombre”. (Camus, 1987, 156).

FUENTES REFERENCIALES

Camus, A. (1987). *El mito de Sísifo*. Madrid: Alianza.

Freud, S. (1979). *Lo siniestro*. Barcelona: CALAMVS SCRIPTORIVS.

Guillén, E. (2004). *Naufragios*. Madrid: Siruela.

Stoichita, V. I. (2005). *Ver y no ver*. Madrid: Siruela.

Maldonado, V., Osuna Luque, C. y Zurita, J. (2016). *Vestigio e impotencia*. Málaga: Maringa S.L.

March, Natalia Laura.
Profesor-Investigador UBA/UNSAM/UNTREF.

Imágenes del exceso. El neobarroco como forma "invisible" del neoliberalismo político y cultural. Argentina 1990-2000

Images of excess The neo-baroque as an "invisible" form of political and cultural neoliberalism. Argentina 1990-2000

Tipo de trabajo: comunicación.

PALABRAS CLAVES

Artes visuales-Argentina-Neobarroco-Neoliberalismo.

KEY WORDS

Visual arts-Argentina-Neo-Baroque-Neoliberalism.

RESUMEN

En los últimos años del S.XX la Argentina se encuentra gobernada bajo los ideales del neoliberalismo económico y político. Desde las artes visuales los artistas se manifiestan con nuevas formas estéticas ligándose con jóvenes instituciones. Crean producciones simbólicas que reflexionan sobre el mundo expuesto a la proliferación y al poder de las imágenes; con una mirada sagaz discuten la historia. Englobados en distintos estilos analizaremos las obras de Marcos López, Marcelo Pombo, Omar Schirillo, Alejandro Kuroptawa, Liana Maresca y Feliciano Centurión. Discutiremos la mirada de la crítica del período y el uso de los términos de *Light*, *kitsch*, *Guarango* y *Diet* para definir sus obras. Proponemos cruces y relaciones con la pervivencia del concepto de neobarroco, planteando que los artistas utilizaron distintas estrategias para develar una crítica despiadada a la idiosincracia de la sociedad de la época.

ABSTRACT

In the last years of the 20th Century, Argentina is governed by the ideals of economic and political neoliberalism. The visual artists manifest with new aesthetic forms linking with young institutions. They create symbolic productions that reflect on the world exposed to the proliferation and power of images; With a shrewd look they discuss the history. Embedded in different styles, we will analyze the works of Marcos López, Marcelo Pombo, Omar Schirillo, Alejandro Kuroptawa, Liana Maresca and Feliciano Centurión. We will discuss the critical view of the period and the use of the terms *Light*, *kitsch*, *Guarango* and *Diet* to define their works. We propose links and relationships with the survival of the neo-baroque concept, stating that artists used different strategies to unveil a ruthless criticism of the idiosyncrasies of the society of the time.

INTRODUCCION

Durante los últimos años del S.XX, la Argentina se encuentra gobernada bajo los ideales del neoliberalismo económico y político. Quizás con una mirada sesgada y desde una parte de la crítica y de la historia del arte se establece que un grupo de artistas que se manifiestan desde nuevas formas estéticas y se ligan con jóvenes instituciones, conforman una serie de producciones simbólicas que sino "adherían", "vehiculizaban" una imagen acorde a la ideología del poder.

Analizando estas producciones y su tiempo se pueden establecer cruces y relaciones con el concepto de neobarroco, por lo cual es posible plantear que los artistas trabajaron para, con y desde una imagen que se presenta adherida y consecuente con las problemáticas políticas, reflexionan sobre la exposición y proliferación de imágenes apelando a la saturación y al *horror vacui*, para develar a través de la parodia, la metáfora y la ironía una crítica despiadada a la idiosincracia de la sociedad.

Las distintas maneras y formas de producir, por parte de los artistas estuvo en apariencia "determinada" por conceptos como *Light* (López Anaya, 1992) Anaya, *guarango* (Restany, 1995), *diet* o desideologizado. Se asociaron sus prácticas artísticas al momento político. En un análisis un poco rápido se categorizaron sus obras como: *kitsh*, de bajo costo y de factura rápida.

Se volvió a discutir la histórica división entre forma y contenido¹ en una obra de arte, acusando a este grupo de artistas de realizar objetos desvinculados de lo social e histórico.

El período analizado se desarrolla bajo el gobierno de Carlos Menem (1989-1999), que implementa un modelo de privatizaciones y liberación de las importaciones que paraliza la industria nacional y conduce a marcadas desventajas laborales, pauperizando las condiciones de trabajo y provocando un nivel muy alto de desempleo y de desigualdad social. acarreando un fuerte endeudamiento externo.

Desde el campo cultural el Centro C. Recoleta, el Instituto de Cooperación Iberoamericana ICI, el MAMBA, el Casal de Cataluña, la Fundación Banco Patricios o la Fundación Espigas desarrollaron sus actividades junto a nuevas formas de capacitación y compusieron un panorama que acompañó a los distintos artistas en su trabajo. En medios como *El Porteño*, *El periodista*, *La Maga*, *Página 12*, *Humor*, *Sex humor*, *Cerdo* y *Peces o Ramona* se publicaron las crónicas de este período.

Si queremos describir de una forma general lo que acontecía por esos tiempos en las formas plásticas, encontramos conviviendo distintos estilos tales como el neo geo, neo minimal, neo conceptual, neo barroco o neo pop, que se hibridan en los mas variados artistas y éstos pueden pasar de una a otra poética sin prejuicios.

Los trabajos que se han realizado sobre el período aún no completan totalmente el espectro de lo sucedido. Debemos considerar como antecedentes y fuentes los estudios realizados en el período por Jorge López Anaya; Pierre Restany; Jorge Gumier Maier; Fabián Lebenglik y Laura Batkis quienes escribieron desde los medios de comunicación y realizaron curadurías y prólogos para distintas exposiciones, así como un poco mas recientemente las investigaciones y críticas realizadas por Adriana Lauria; Andrea Giunta; Valeria González; Máximo Jacoby; Inés Katzenstein; Fernando Farina; Marcelo Pacheco y Claudio Iglesias entre otros, que han sido citados en nuestro trabajo como una parte importante del estado de la cuestión.

METODOLOGIA

En nuestro caso de estudio trabajamos desde una perspectiva comparada entre modelos teóricos, planteando un enfoque multidisciplinar, que nos permite a través del análisis icnográfico y hermenéutico de una serie de obras y fuentes, proponer una ampliación al debate del período desde la historia del arte.

DESARROLLO

El panorama es complejo y diverso no excepto de contradicciones y se construye a través de una multiplicidad de artistas y obras.

Alrededor de 1989 convocan las autoridades de C.C.Rojas² a Jorge Gumier Maier³, para que tome el cargo de curador de la sala de exposición de artes plásticas, -en ese entonces contaba simplemente con un pasillo entre salas que funcionaba como la galería- quien pensó este espacio como ex-céntrico para dar lugar a jóvenes artistas fuera del *Establishment*.

Organiza la programación del lugar e invita a inaugurarla a Liliana Maresca, quien presenta una video instalación denominada "Lo que el viento se llevo". La imágenes filmadas se centran en la muerte de un modelo idílico de sociedad, poniendo en primer plano un paseo del tigre, icono del lugar de esparcimiento de la clase media, que luego de una tormenta está completamente destruido y abandonado.

¹ En el Centro Cultural Rojas, en junio de 1993 organiza Marcia Schwartz, Felipe Pino y Duilio Pierri las jornadas sobre las características del "arte light", En el 2003 en el Malba se realizará "Arte Light-arte Rosa Luxemburgo". Ver "Arte rosa Light y arte Rosa Luxemburgo" en *Ramona*, Buenos Aires, nro 33, julio/agosto 2003, pp.52-91 en línea : <http://www.ramona.org.ar/files/r33.pdf>

² El Centro Cultural fue creado en 1984, como organismo dependiente de la UBA, dirigido entre 1986 y 1993 por Leopoldo Sosa Pujato. Para profundizar ver Calzón Flores (Ed) *25 años del Rojas*, Buenos Aires, Libro del Rojas, 2009.

³ Durante 1991 se suma Magdalena Jitrik a la tarea curatorial y Gumier Maier estará hasta 2003 con algunas ausencias y cierres. En 1995 se crea la foto galería curada por Alberto Goldstein.

A partir de allí se suscitarán una serie de exposiciones y con el paso del tiempo se comienza a delimitar a un grupo de pertenencia que serán llamados "El grupo del Rojas": Marcelo Pombo, Omar Schirillo, Feliciano Centurion, Alejandro Kuropatwa, Miguel Harte, Emiliano Miliyo, Alfredo Londaibere, Fernanda Laguna, Benito Laren, Román Vitali y al propio Gumier Maier.⁴

El objeto ambiguo, el simulacro, la ironía y la parodia, serán estrategias desplegadas en variadas materialidades por estos artistas. El discurso de género, la multiplicidad de voces, sobre todo las acalladas e invisibles serán protagonistas desde distintas subjetividades.

Nos permitimos introducir aquí el concepto de "neobarroco" como factor que engloba lo anteriormente descrito y desde esta perspectiva es que proponemos releer el período. Abriendo la posibilidad de repensar las obras desde la manipulación y sobre exposición de imágenes.

Siguiendo a Omar Calabrese (1999:p.12) el autor aclara que hablar de neobarroco no es volver al barroco y que tampoco engloba todo lo que sucede en un tiempo presente, sino que lo plantea como un "aire de época", cuyas características serían la inestabilidad, la polidimensionalidad y la mutabilidad, en la sociedad contemporánea y que en nuestro caos se manifiestan dentro de una estética social.

Desde esta perspectiva retoma algunas de las formas de definición de Severo Sarduy (1987), considerando al barroco casi como una categoría del espíritu y mas allá de una larga disquisición sobre la pertinencia o no de retomar definiciones extra-históricas, propone buscar las marcas del neobarroco como algunas formas de la desestabilización contemporánea.⁵

En la misma tradición es que Bolívar Echeverría en su texto *La clave barroca en América Latina* escribe: "El ethos barroco, tan frecuentado en las sociedades latinoamericanas a lo largo de su historia, se caracteriza por su fidelidad a la dimensión cualitativa de la vida y su mundo y por su negativa a aceptar el sacrificio de ella"⁶.

Este autor plantea las diferentes formas de la sociedad y su relación con el capitalismo temprano y considera que en Latinoamérica luego de la conquista se establece esa relación a través de un "ethos barroco", recatado y desobediente, que a la vez que combina y mezcla elementos permite la transculturación.

Este punto de vista está en sintonía con pensadores como Alejo Carpentier, y José Lezama Lima, quienes vieron el barroco caribeño hispano-parlante como producto de la transculturización y como un estilo transgresivo no sólo de la colonialidad sino de la modernidad⁷.

El ethos se define como la posibilidad de convivir con la modernidad capitalista, restableciendo las relaciones entre valor de uso y valor de cambio. Para el autor el barroco en particular, intenta salvar el valor de uso y es contradictorio sabiendo que el sistema capitalista hace imposible la felicidad pero igualmente trata de alcanzarla. Combina y mezcla elementos de forma caótica, transgrediendo y permitiendo el mestizaje.

Bolívar Echeverría, encuentra un intersticio en el "ethos barroco", le atribuye un poder liberador, si bien otros autores relativizan la división entre valor de cambio y valor de uso en la modernidad.⁸

Es por ello que nos resulta interesante esta posible forma de resistencia:

Tal vez lo que es revolución habrá que pensarlo ya no en clave romántica sino, por ejemplo, en clave barroca. No como la toma apoteótica del Palacio de Invierno, sino como la invasión rizomática, de violencia no militar, oculta y lenta pero omnipresente e imparable, de aquellos otros lugares, lejanos a veces del pretencioso escenario de la Política, en donde lo político --lo refundador de las formas de la socialidad-- se prolonga también y está presente dentro de la vida cotidiana" (Echeverría,2002:12).

Desde esta perspectiva creemos posible analizar los siguientes casos como formas de resistencia al momento neoliberal, explayando una crítica profunda la idiosincrasia argentina, como formas de transculturación, de hibridación y de liberación.

⁴ Por las sala de exposición también van a pasar Pablo Suárez, Marcia Schvartz, Roberto Jacoby, Magdalena Jitrik, Beto de Volder, Pablo Siquier, Margarita Paksa, Diulio Pierri, Juan José Cambre, tulio de Sagastizabal, etc.

⁵ Ver Sarti Graciela, "Neobarrocos del presente. Vigencia de una categoría estética", Buenos Aires, Arte x Arte, 2017 y O. Calabrese, op. cit. pp.38-43.

⁷ Para profundizar ver Carlos Espinosa en "El barroco y Bolívar Echeverría: encuentros y desencuentros", en *Íconos*. Revista de Ciencias Sociales. Num. 43, Quito, mayo 2012, pp. 65-80

El empleo de materiales extra-artísticos como palanganas, nylon, cuentas de vidrio, frazadas, tejidos, bordados, pintura sintética, resinas, objetos de plásticos, de bajo costo, adornos, envases de productos de consumo, peluches, papel crepé, con colores apastelados, brillantes y superficies pulidas, da cuenta de las referencias profundas a un bricolage deslucido y degradado.

Ines Katzenstein (2015:114-5) dice sobre Marcelo Pombo: "Cuando emprendió procedimientos de apropiación típicos del arte conceptual, lo hizo confundiéndolos, rebajándolos a través de procedimientos artesanales y decorativos" y continúa "Lo bello gestará monstruosidades, lo barroco será discreto, lo político será confuso y caprichoso"

Dentro de la producción del artista, su obra "Winco" (Figura 1), se instalará a futuro como una de las "paradigmáticas" del período, en ésta aparece chorreado un equipo de música –tocabiscos- de pintura sintética, desfuncionalizado, con recortes de imágenes no azarosas y con el pastiche como argumento, para el caso de las piezas realizadas con los envases de bebidas –tetra brick de jugos de marca Cepita- le agrega piezas, mariposas, moñitos de papel, uvitas de plástico, aquí utiliza el exceso de lo decorativo y redundante, provocando un horror vacui, confundiendo así lo lindo, lo feo, lo popular.

Para el caso de "Navidad en San Francisco Solano" (Figura 2) trabaja acumulando restos de cartones de envases de objetos de consumo, y los salpica con gotitas de esmalte parodiando la navidad nevada y lo degrada más aún con los flequitos de nylon kitsch que rodean al marco. Con adornos baratos, donde la fiesta linda con la tragedia. Lo individual se vuelve colectivo.

En el caso de Omar Schrilio sus obras "Palanganas" (Figura 3) se travisten de objetos preciosos, de valor, arañas, o caireles de cristal se conforman con plástico industrial. Marcelo Pacheco (2006:89) habla de un *Ready-made* invertido, desplaza el objeto de uso, y lo niega conceptualmente al embellecerlo y refuncionalizarlo, redoblando la condición de fetiche.

La saturación decorativista en una característica común, pero como una acción provocativa, camuflan, el neoliberalismo en su desbordante e imperiosa ley del consumo, poniendo en escena y enfatizando en lo banal e intrascendente. El material seleccionado no es ni neutro ni inocente.

En las fotografías de Marcos López el color saturado es marca, en "Carnaval criollo" de la serie Pop Latino (Figura 4) una mujer en la calle guantes de latex, y careta de estatua de la libertad, por detrás la publicidad de la Línea aérea American Airlines nos lleva a "New York sin escalas". En la etapa neoliberal la apertura económica y las relaciones carnales con el país del norte son vividas por una clase media en ascenso que podría llegar a "donde nunca pudo", en medio del hundimiento del país.

En "Santuario" (Figura 5) en primer plano una desbordada figura femenina entra en éxtasis, logra el milagro, con el producto de limpieza que saca brillo a los bronce, se ilumina la imagen devocional de pvc o yeso, en un santuario privado, hibridado de tradiciones y ejemplo del mejor de los pastiches social y cultural argentino.

Explica Claudio Iglesias (2015:147) "la devoción por materiales culturales y signos económicos desprestigiados, desvencijados o rotos es tan firme como la voluntad de limpiarlos, depurarlos o renovarlos."

La empatía que se da entre los artistas sus materiales y sus imágenes, en un complejo ideal de belleza, transmite la preocupación por el horizonte de expectativas que va teniendo nuestra comunidad.

Abordar y pensar el cuerpo como un espacio donde el tránsito de la vida deja variadas huellas: desde el exceso y el goce, desde la fiesta y el despilfarro, como desde el dolor es una de las características posibles que aglutina a un variado grupo de artistas.

La muerte individual, social y política que trae el SIDA, en los tiempos neoliberales exponen los cuerpos que se ocultaron y excluyeron. El cuerpo será entendido como una sexualidad disidente, desde donde se intenta desestabilizar las normativas vigentes. Habitar una piel, un cuerpo en un tiempo determinado.

Liliana Maresca realiza Wotan-Vulcano (Figura 6) una instalación con carcasas de zinc para féretros, alfombra persa, pintura dorada y farol a kerosene. Pedidas especialmente al cementerio llegaron sucias con restos. Tuvo que limpiarlos, quemándolos en la acción alquímica y transmutadora del fuego. La obra se expone con las paredes y el piso pintadas de dorado y ambientado en un tono rojizo. Dentro de los ataúdes se quemaban unas pilas de incienso. En plena guerra del Golfo Pérsico, residuos y muerte, la propia y la de los otros se presenta escenificada. Como la vanitas, haciendo foco en la transitoriedad de la vida humana.

Por el mismo camino Feliciano Centurión exhibe su propia enfermedad, en "Me adapto" su finitud, en colchas bordadas con hilos de algodón, expone como fluyen aún los humores por su cuerpo, recupera las tradiciones sin perder lo sutil, lo inasible y lo bello. La palabra bordada expresa el dolor, la muerte y el HIV.(Figura 7).

La exposición de la problemática del SIDA en obra se da en varios artistas al mismo tiempo, Alejandro Kuropatwa pone en primerísimo primer plano en su Serie "Coctel", (figura 8) los medicamentos diarios para sobrevivir, hibrida lo sensual y lo mortuorio en las

imágenes. Bordeando lo indecible con una imagen perfecta, impecable y bella. En primerísimo primer plano, una cuchara de metal que sostiene una capsula de colores brillantes y saturados, no está el cuerpo en si mismo sino como metáfora de lo ausente.

El discurso produce y transporta poder, en un juego complejo, sofisticado e inestable, pero también tiene la posibilidad de obrar como resistencia y generar condiciones para que las estrategias opuestas se ejecuten. En estos casos el cuerpo es sin lugar a dudas el tablero de juego.

CONCLUSIONES

Luego de este recorrido consideramos que los artistas propusieron el concepto de lo festivo como núcleo coordinante y su exaltación, esto se puso en relación a la liberación de los prejuicios sexuales, a los derechos humanos, a la recuperación del espacio público como lugar de sociabilidad donde se conjugan manifestaciones de alegría y de denuncia

Nos expusieron a los objetos devaluados, los decoraron y los hicieron discretos, para enfrentarnos a nuestras propias imposturas, ya que negamos estos mundos de los cuales nuestra cotidianidad es parte.

Enfrentaron al espectador a lo aparentemente vacío, parodiando la vida social, la división clasista entre lo culto y lo popular, asociado a un aparente esteticismo y proponiendo una solapada discusión política. Saturaron las imágenes enfrentándonos a la vida cotidiana desde un posición reflexiva

El cuerpo para ellos fue también cuerpo social, sagrado y evasivo, presentado con una variabilidad extraordinaria de formas. Es un arma que visibiliza reivindicaciones. Son cuerpos amenazantes, que ejercen su función desde una materialidad distinta, e indiferenciada.

Por lo tanto la ambigüedad y la perturbación fueron valores expresados. Recurrieron a tradiciones manuales como labores "femeninas", que reivindicaron sin distinción de sexo. Evidenciando a través de estas estrategias y selección de objetos las complejidades inertes y permitiendo una mirada crítica sobre lo socialmente banal.

Cerrando estas ideas que no dejan de ser parciales y acotadas, Calabrese subdivide su libro *La era neobarroca*, tomando tópicos visibles en las obras; habla de ritmo, repetición, límite, exceso, detalle y fragmento, inestabilidad y metamorfosis, desorden y caos, nudo y laberinto; es notable como se observan estas estrategias en los artistas argentinos.

FUENTES REFERENCIALES

AAVV, (2013). *Algunos artistas. Arte Argentino 1990- hoy*. Buenos Aires: Fundación Proa.

Batkis, L. (2005). *Latinoamérica*. Madrid. Recuperado de <http://www.marcoslopez.com/textos-acerca-batkis.php>

Calabrese, O. (1999). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.

Duprat, A. (2005). *Kuropatwa en technicolor*. Buenos Aires: Malba/Fundación Costantini.

Echeverría, B. (2002). La clave barroca en América Latina, Quito, julio, p.11. Conferencia realizada en el *Latein-Amerika Institut de la Freie Universität*, Berlin, Noviembre.

Espinosa, C. (2012) El barroco y Bolívar Echeverría: encuentros y desencuentros. *Íconos. Revista de Ciencias Sociales*, 43, pp. 65-80. Quito, mayo.

Giunta, A. (2009). *Poscrisis: Arte argentino después del 2001*. Buenos Aires: Siglo XXI.

González, V., Jacoby, M. (2009). *Cómo el amor*. Buenos Aires: Libros del Rojas/CCCEBA.

González, V. (2013). *Fotografía argentina 1840-2010*. Buenos Aires: Ed. Arte x Arte.

Katzenstein, I., Iglesias, C. (2015). *Marcelo Pombo un artista del pueblo*. Buenos Aires: Fundación A. Lacroze de Fortabat.

Katzesten, I, Pacheco, M., Cipollini, R., Sato, A. (2006). *Pombo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Lauria, A. (1999). Arte argentino en los 90: artificio y seducción. *Imagen*, Boletín del Instituto de Historia del Arte Argentino y Latinoamericano, FF y L, UBA, Año 1, N° 1, noviembre.

Lauria, A. (1996). *Juego de damas*. Buenos Aires: Centro Cultural Recoleta.

Lauria, A. (2008). *Liliana Maresca Transmutaciones*. Rosario: Museo Castagnino de Rosario.

Lezama Lima, J. (1993). *La expresión americana*. México: F.C.E,

López Anaya, J. (1992). El absurdo y la ficción en una muestra notable. *La Nación*, 1 de agosto. Buenos aires.

López Anaya, J. (2005). *Arte Argentino. Cuatro siglos de historia (1600-2000)*. Buenos Aires: Emecé arte.

Pacheco, M., Crosa, M. R. (2009). *Escuelismo*. Buenos Aires: Fundación Eduardo F. Costantini-Malba.

Restany, P. (1995). Arte argentino de los 90. Arte guarango para la Argentina de Menem. *Lápiz*, 13(116), 50-55.

Sarti, G. (2018). Neobarrocos del presente. Vigencia de una categoría estética. Buenos Aires: Arte x Arte.

Sarduy, S. (1987). *Ensayos generales sobre el barroco*. Mexico-Bs.As. Fondo de Cultura Económica.

Sarduy, S. (2011). *El barroco y el neobarroco*. Buenos Aires: El cuenco de plata.

Figura 1 Marcelo Pombo, “Winco”, wincofon con esmalte sintético y fotografías de revistas con brillantinas, 1986. “Fuente Archivo M.Pombo”



Figura 2 Marcelo Pombo “Navidad en san francisco solano” 1991, 80 x 120 colección privada. “Fuente Archivo M.Pombo”



Figura 3 Omar Schirilo “Sin título”, 1991, Recipientes varios de plástico, Medidas variables. “Fuente Archivo J.Gumier Maier”



Figura 4 Marcos López, “Carnaval Criollo”, 1997, fotografía. POP LATINO . “Fuente Archivo M.López”



Figura 5 Marcos López , “Santuario Bs.As”, 1998 Fotografía, POP LATINO. “Fuente Archivo M.López”

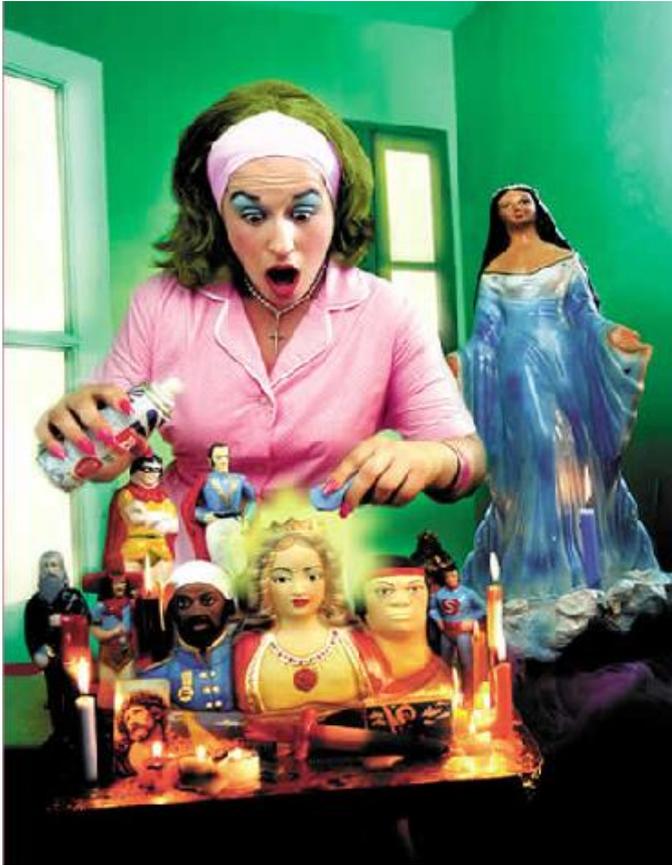


Figura 6 Liliana Maresca. Wotan-Vulcano, 1991, instalación con 8 carcasas de zinc para féretros, alfombra persa, pintura dorada y farol a kerosene, 9 m2. Destruída. “ Fuente Archivo Adriana Miranda”



Figura 7 Feliciano Centurión, "Me Adapto", 1996, bordado sobre telas. "Fuente Archivo G.Maier"



Figura 8 Kuropatwa, Alejandro (1956 – 2003) "Sin título" 1996 Fotografía color sobre papel Toma directa 100 x 130 Malba : "Fuente MALBA"



Marín García, Teresa; Lozano Chiarlones, Elisa; Villalonga Campos, Rocío; Marín Sánchez, Eduardo; Maldonado Gómez, José; Escario Jover, Patricia; Gómez Moreno, Bernabé.

PDI. Universidad Miguel Hernández de Elche, Departamento de Arte, Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales.

Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales. Procesos de investigación artística sobre visualidades experimentales

Laboratory of Artistic and Media Interferences. Processes of artistic research about experimental visuality

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Metodologías de investigación, experimentación artística, creación colectiva, interferencia, ensayo visual.

KEY WORDS

Research methodologies, artistic experimentation, collective creation, interference, visual essay.

RESUMEN

El Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales (IAM-lab) es un grupo de investigación interdisciplinar inscrito en el Departamento de Arte de la Universidad Miguel Hernández de Elche, y cuyos miembros imparten docencia en la Facultad de Bellas Artes de Altea. Nuestras líneas de investigación se centran en el desarrollo de proyectos en el ámbito de las prácticas artísticas audiovisuales, intermedia y transmedia, dedicando una especial atención a los diálogos entre medios, cuestiones tecnológicas, aspectos contextuales y procesuales. Entendemos la práctica artística como un laboratorio de posibilidades, que vinculamos a nuestro interés por el arte y la cultura contemporánea, los estudios visuales, el arte público, las prácticas colaborativas y los procesos pedagógicos y de mediación.

Nuestra investigación apuesta por una práctica reflexiva que indaga formas de producción de sentido, y se interroga y experimenta sobre la imagen y las metodologías de investigación en las artes. En esta comunicación se muestran algunos aspectos metodológicos que consideramos clave en nuestro proceso de investigación, como son: la aplicación creativa del concepto de interferencia como acción disruptiva que cuestiona inercias asumidas, el viaje como marco activador y articulador de procesos, la experimentación lúdica y los procesos colaborativos, así como la exploración de diversos formatos de ensayo visual para vehicular los resultados de las investigaciones.

ABSTRACT

The Laboratory of Artistic and Media Interferences (IAM-lab) is an interdisciplinary research group registered in the Art Department of the Miguel Hernández University of Elche, and whose members teach at the Faculty of Fine Arts of Altea. Our lines of research are focused on the development of projects in the field of audiovisual, intermediate and transmedia artistic practices, with a special focus on dialogues between media, technological issues, contextual and procedural aspects. These practices are part of our interest in contemporary culture, visual studies, public art, collaborative practices and pedagogical and mediation processes.

Our research is committed to a reflective practice that explores ways of producing meaning, and interrogates and experiments on the image and research methodologies in the arts. In this presentation we propose some methodological aspects that we consider key in our research process, such as: the creative application of the concept of interference as a disruptive action that questions assumed

inertias, travel as an activating and articulating frame of processes, playful experimentation and processes co-laboratories, as well as the exploration of various formats of visual test to convey the results of the investigations.

INTRODUCCIÓN

En las sociedades contemporáneas, el arte, así como otras formas de producción cultural, parece carecer de un lugar específico. Esta indefinición de sus límites se debe a una suma de factores externos e internos a la propia práctica artística. Así, los complejos y veloces cambios tecnológicos y sociales que estamos viviendo en las últimas décadas han producido una proliferación exponencial de las imágenes y una democratización de la producción y circulación de las mismas, potenciada por un creciente desarrollo de los medios de comunicación e internet. Esta expansión de la llamada cultura visual ha propiciado la necesidad de nuevas disciplinas que se suman a las tradicionales. Los Estudios de Cultura Visual, a diferencia de los campos tradicionales que trataban de delimitar sus objetos de estudio, se plantean de partida como estudios multidisciplinares, interdisciplinares o híbridos. Saberes eclécticos que surgen del entrecruce de otras disciplinas como la Estética, la Historia del Arte, la Antropología Cultural, Comunicación Audiovisual, Psicología de la Percepción, Semiótica, etc (Walker y Chaplin, 2002, pp. 15-16).

Desde otra perspectiva, la propia trayectoria del arte contemporáneo, especialmente en el desarrollo de las prácticas más experimentales producidas desde inicios del siglo XX hasta la actualidad, ha estado marcada por un cuestionamiento permanente que fue transformando todos los aspectos básicos de la actividad artística, desde las convenciones de representación, lenguajes específicos y metodologías, hasta la reformulación de los roles de autor, espectador y el propio estatus de obra. Este proceso crítico, además, ha ido acompañado de un cuestionamiento de los rígidos marcos de representación institucional, sobre todo desde los años 60 del siglo XX hasta la actualidad. Todos estos factores han ido modificando las formas de producción, difusión y aprendizaje artístico.

En este contexto, la investigación artística, vinculada al contexto académico universitario, se enfrenta a múltiples retos. Entre ellos, recoger el testigo del camino recorrido por las prácticas artísticas experimentales de las últimas décadas para reflexionar, analizar, transmitir este conocimiento y generar nuevas prácticas a partir de ellas que permitan seguir explorando posibilidades experimentales. Por otra parte, el reto de asumir las limitaciones y potencialidades que implica ser parte de un marco institucional. Un marco problemático en el que las artes todavía tienen que lidiar para ser reconocidas como un saber específico, con objetivos, reglas y metodologías propias, y cuya propia indefinición y cuestionamiento crítico resulta un problema añadido (Marín García, 2017). A estas cuestiones se sumaría el desafío de intentar reconectar con las necesidades vitales y sociales para tratar de ser interlocutores culturales y poder responder, no solo a los requerimientos burocráticos e institucionalizados, sino también a los nuevos escenarios e innovaciones culturales.

Tratando de asumir algunos de estos retos desde el ámbito de la investigación artística, un grupo de profesores de la Facultad de Bellas Artes de Altea (UMH), pertenecientes a distintas áreas de conocimiento del Departamento de Arte, iniciamos en el año 2011 un primer intento de grupo de investigación, que nos sirvió para conocernos, entender algunas lógicas de la investigación académica y probar ámbitos de acción. Tras ese primer aprendizaje, en 2015 conseguimos refundarnos bajo el nombre de Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales. Redefinimos nuestras líneas de investigación centrándolas en el desarrollo de proyectos en el ámbito de las prácticas artísticas intermedia y transmedia, dedicando una especial atención a los diálogos entre medios, cuestiones tecnológicas, aspectos contextuales y procesuales. Entendemos la práctica artística como un laboratorio de posibilidades que vinculamos a nuestro interés por el arte y la cultura contemporánea, los estudios visuales, el arte público, las prácticas colaborativas, y los procesos pedagógicos y de mediación.

METODOLOGÍA Y DESARROLLO

Nuestra investigación se centra en prácticas artísticas intermedia y transmedia. Apostamos por una práctica reflexiva que indaga formas de producción de sentido, se interroga sobre la imagen, y experimenta sobre diversos aspectos de la visualidad y las metodologías de investigación en las artes. En esta comunicación se mostrarán algunos aspectos metodológicos que consideramos clave en nuestro proceso de investigación, como son: la aplicación creativa del concepto de interferencia como acción disruptiva que cuestiona inercias asumidas, el viaje como marco activador y articulador de procesos, la experimentación lúdica y los procesos colaborativos, así como la exploración de diversos formatos de ensayo visual para vehicular los resultados de las investigaciones.

1. Posiciones en torno a la visualidad y el arte como producción de sentido estético.

Quisiéramos comenzar situando nuestra posición respecto al concepto de visualidad y la importancia que ello tiene en nuestros objetivos de investigación como procesos de indagación para la producción de sentido. Así, quisiéramos aclarar lo engañoso y simplificador que resulta el concepto “medios visuales”. Como bien planteaba W. J. T. Mitchell, “todos los supuestos medios visuales, al ser observados más detalladamente, involucran otros sentidos (especialmente al tacto y el oído). Todos los medios son, desde el

punto de vista de la modalidad sensorial, «medios mixtos» (2005, p. 17). El mismo autor plantea que justamente la no existencia de los medios visuales es lo que ha provocado que surgiera el campo de estudio de la Cultura Visual, que “se niega dar por sentado «lo visual» como noción”, insistiendo en “problematizar, teorizar, criticar e historizar el proceso visual en sí mismo” (Mitchell, 2005, p. 24). Por otra parte, Mieke Bal aclara que el concepto de visibilidad no es sinónimo de materialidad (2016, p. 30), ampliando la acepción de visualidad también al acto de mirar y sus consecuencias, que más allá de su posible realidad física, alude a “la imagen fugitiva, fugaz y subjetiva” (Bal, 2006, p. 31). Bal asocia el “acto de mirar” al cuerpo, considerándolo «impuro», al igual que el resto de los sentidos, siendo esta impureza lo que los hace permeables entre sí (pp. 31-32). Pero, además, considera que el acto de mirar “está cargado de afecto; se trata de un acto cognitivo e intelectual por naturaleza” (p.32) lo que le lleva a defender, siguiendo a Hubert Damish, la idea de que el “arte piensa” (p. 32).

Estas ideas que plantea Bal las entendemos cercanas a las propuestas de Deleuze y Guattari (1999) sobre los diferentes tipos de pensamientos según los planos de actividad. Así la obra de arte, puede ser entendida como “un bloque de sensaciones, es decir, un compuesto de perceptos y afectos” (1999, pp. 164) (no confundir con percepciones y sentimientos). Así pues, el arte se considera uno de los planos de pensamiento para la producción de sentido, junto con la filosofía y las ciencias. El arte de este modo, se formula como un “devenir sensible” (Deleuze y Guattari, p. 179), como un universo de posibles.

2. Prácticas artísticas intermedia y transmedia

Como se ha apuntado, la actividad principal del grupo IAM-Lab se centra en el desarrollo y la reflexión de prácticas intermedia y transmedia en torno a visualidades experimentales. Ambas prácticas surgen de una idea extendida del collage y plantean el uso combinado de diversos medios con la finalidad de potenciar conexiones con el entorno y propiciar vínculos más participativos con el espectador.

El concepto de *intermedia* fue acuñado a mediados de los años 60 por Dick Higgins (2001), para referirse a diferentes prácticas artísticas desarrolladas en medios mezclados (*mixed media*), prácticas que surgían como una extensión del concepto de *collage* y que parecían adecuarse, ya entonces, mucho mejor a la complejidad del mundo, y permitían generar vínculos más directos y estrechos con la vida. Allan Kaprow planteaba en *La educación del des-artista, parte I*, publicado en 1970 que los *mixed media* podían entenderse como “rituales de fuga de las tradiciones” (2007, p. 28), como una reacción a la búsqueda de la pureza de las artes modernas. Por ello, consideraba que debían entenderse como prácticas deliberadamente contaminantes y, por tanto, podían “ser interpretadas como un rito de transición” (2007, p. 28). De algún modo, en estos incipientes análisis ya estaba implícita una idea de tránsito entre medios. El mismo Kaprow planteaba además que el término *intermedia* “implica fluidez y simultaneidad de roles” (2007, p. 30), lo que permite pensar de forma simultánea y sin jerarquizar. De este modo que el contexto reemplaza a las categorías y el flujo a la obra de arte, sentando así las bases de múltiples prácticas procesuales y contextuales que abordan relaciones de las prácticas artísticas con la vida.

Otro aspecto que nos parece interesante rescatar de Kaprow es la idea de *software* como “una tecnología de «sistemas» involucrada en la interfaz de experiencias personales” que según él llegaría a dominar sobre la actual tecnología de «productos». Además, estas indagaciones tecnológicas relacionándolas con modelos de circuitos retroalimentados podrían conectarse con usos lúdicos de la tecnología (2007, pp. 31). Estas cuestiones ya apuntaban directamente a algunos desarrollos tecnológicos y mediáticos futuros, como la convergencia de medios y las prácticas transmediáticas.

Siguiendo el hilo de asociaciones, Henry Jenkins consideraba por «convergencia» “el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, en busca de experiencias de entretenimiento” (2008, p. 14). El concepto de convergencia mediática ha sentado las bases del posterior desarrollo de múltiples prácticas transmediáticas en las que la cultura participativa y la inteligencia colectiva son elementos fundamentales para el desarrollo de complejas narrativas visuales (Jenkins, 2008; Scolari, 2013). Aspectos todos ellos que, junto con otras cuestiones asociadas como la arqueología de los medios o los significados asociados los canales mediáticos, nos resultan de interés para experimentar y abordar desde la perspectiva de las prácticas artísticas.

2. Concepto de interferencia

Planteamos el concepto de interferencia como elemento clave de acción disruptiva que pretende cuestionar inercias asumidas y potenciar cualidades creativas. Las interferencias cuestionan el orden establecido incorporando lo imprevisto en el proceso. La interferencia alude a cruces o interposiciones entre caminos o acciones que provocan perturbaciones o cambios de trayectorias, afectándose recíprocamente. Nos interesan este tipo de acciones disruptivas como forma de cuestionar inercias y potenciar cualidades creativas. Considerando estas cuestiones, tomamos como punto de partida la complejidad y asumimos el conflicto inherente a cualquier proceso colectivo como elemento activador de transformaciones constructivas.

A partir de estos presupuestos, planteamos procesos de acción colectiva para entrecruzar perspectivas sobre la naturaleza y potencialidades de la articulación imagen-sonido-espacio-acción, con especial atención a los medios y sus mediaciones, desde un

planteamiento transmedia e intermedia. Entendemos estos procesos como una indagación metodológica que potencia el intercambio de puntos de vista desde una perspectiva dialógica (Sennett, 2012), que no busca necesariamente una disolución en una voz común en un resultado único, sino que mantiene visible el conflicto entre voces distintas, respetando los diversos puntos de vista y sus diferencias, potenciando un pensamiento divergente, creativo y al mismo tiempo favoreciendo el pensamiento crítico. El resultado de estos cruces de miradas y acciones produce un tejido complejo que permite múltiples lecturas y relecturas.



Figura 1. Interferencias, exposición Fundación la Posta, Valencia, 2017.

Reflexionar sobre el propio concepto de interferencia de modo visual, sonoro y performativo, fue el reto común que nos planteamos como primer proyecto artístico colectivo que realizamos como grupo y que mostramos en la Fundación La Posta en 2017. Aquel primer proceso nos permitió empezar a activar pequeños diálogos no solo verbales y de referencias, sino también ir afectando mutuamente nuestros procesos y transformar las obras para generar conexiones y contaminaciones cruzadas entre las piezas. Al mismo tiempo, empezamos también a plantear posibles interferencias que libre y azarosamente podían generar los propios espectadores, transformando el espacio, interrumpiendo las proyecciones o jugando con sus propias sombras, provocando situaciones efímeras.

3. La experimentación lúdica

Entendemos la investigación como una actividad exploratoria en la que la experimentación pueda desarrollarse de un modo libre “sin necesariamente perseguir, en principio, ninguna aplicación práctica” (RAE, 2018b), “indagar para descubrir algo” (RAE, 2018a), aventurarnos a probar posibilidades. Cage decía, refiriéndose a la música experimental, que “la palabra «experimental» es apta, siempre que se entienda no como la descripción de un acto que luego será juzgado en términos de fracaso o éxito, sino simplemente como acto cuyo resultado es desconocido” (2012, p. 13).

Estos posicionamientos, cercanos a lo lúdico, y la exploración de lo desconocido son inherentes a muchas prácticas artísticas contemporáneas y los consideramos necesarios para propiciar soluciones creativas y no meramente reproductivas. Sin embargo, parece que resultan altamente disruptivos para el funcionamiento previsto de la actividad investigadora académica. La mayoría de los mecanismos de ayudas, evaluación y control de la actividad investigadora universitaria, parecen excluir o minusvalorar prácticas que no prevean un posible resultado medible o una aplicación práctica con cierta inmediatez. Desde las instancias académicas de evaluación se tiende a favorecer metodologías institucionales, convencionales y burocráticas que, a nuestro parecer, empobrecen los procesos y resultados investigadores. A pesar de ello, la innovación surge como una forma de sortear las múltiples limitaciones y restricciones.

Juguetear, como decía Kaprow, puede ser un beneficio psicológico y social, además de su constatada utilidad para el descubrimiento (2007, p. 31). Pero para que el juego permita activar potenciales positivos debería evitarse la competitividad y desterrar la amenaza del fracaso y del miedo al error, porque impiden la exploración de lo desconocido y el tanteo de nuevas posibilidades. En todo caso, conviene precisar que la acción de jugar no es lo mismo que el juego, a pesar de que ambos consideren la fantasía libre y cierta espontaneidad, puedan tener estructuras claras y requieran de habilidades especiales (Kaprow, 2007, p. 62). El juego es el mecanismo que articula las reglas y estipula las ideas de victoria y derrota en los juegos competitivos. Jugar, por su parte, es la acción que “ofrece satisfacción, no a través del resultado práctico establecido, de un logro inmediato, sino mediante la participación continua como fin último” (Kaprow, 2007, p. 63).

Por todo ello consideramos lo lúdico, el juego no competitivo, la actividad de jugar y juguetear, como recursos fundamentales en nuestros procesos de experimentación e investigación y tratamos de activarlo como metodología exploratoria y participativa en nuestros proyectos prácticos.

4. procesos colaborativos

Los grupos de investigación, más allá de una estructura organizativa reglada del sistema académico, son estructuras colectivas que deberían propiciar la colaboración entre investigadores. Sin embargo, muchas veces, en estos grupos se generan relaciones jerárquicas que limitan la participación de algunos miembros o se producen funcionamientos parcelados y excesivamente aislados con fines meramente productivos. En el caso de IAM-Lab, quisimos intentar desde un principio funcionar como un laboratorio experimental, también en el aspecto metodológico de nuestras formas de operar como grupo. De hecho, la creación colectiva, sus metodologías y otros factores relacionados, los consideramos también temas objeto de estudio de nuestra actividad investigadora, aspectos que además canalizamos también a algunas actividades docentes que realizamos varios de los miembros del grupo (IAM-Lab).

Igualmente, nuestra propia práctica artística, así como muchos de los temas de interés que compartimos las componentes del grupo, requieren de la activación de colaboraciones entre nosotras con colaboradoras externas, y también la puesta en marcha de aspectos participativos, interactivos o comunitarios. Baste como ejemplo la siguiente cita de Jenkins para referirse al papel de la inteligencia colectiva en los procesos interactivos mediáticos:

Ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades. La inteligencia colectiva puede verse como una fuente alternativa de poder mediático. Estamos aprendiendo a usar ese poder mediante nuestras interacciones cotidianas en el seno de la cultura de la convergencia. (Jenkins, 2008, p. 15)

Considerando estas cuestiones, en los distintos proyectos que realizamos tratamos de explorar diversas formas de hacer juntos. Activar un juego, proponernos pequeñas interferencias para provocar un pensamiento divergente o afrontar nuevos retos, conlleva un ejercicio de confianza mutua. Todo trabajo colaborativo implica necesariamente ciertas dosis de conflicto y procesos de negociación. Todos estos factores comportan asumir riesgos y corresponsabilidades, suponiendo también una atención a los procesos, un ejercicio reflexivo y crítico que enriquece todo debate, así como una escucha a los factores emocionales y vitales.



Figura 2. Exposición *La senda es peligrosa*. Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga, 2018. Procesos participativos.

5. El viaje como marco activador y articulador de procesos

Un viaje es un proceso abierto a situaciones e incidencias múltiples que permite generar un marco de juego para explorar el azar y lo imprevisto. Un viaje se despliega en el tiempo, incluso antes de haberse iniciado, proyectando deseos. En su transcurso realizamos acciones, nos encontramos y suceden cosas, tomamos pequeñas decisiones y vivimos experiencias que muy posiblemente llegarán a transformarnos. El viaje es una actividad recurrente para activar procesos creativos. Carol Dunlop y Julio Cortázar crearon juntos un interesante experimento literario, visual y vital, construido a partir de un viaje absurdo por autopista, entre París-Marsella, del que da una pequeña cuenta este fragmento:

Sólo más tarde aprendimos a establecer con toda libertad nuestros propios juegos con sus reglas mudas y esenciales. Para dar un sentido a las cosas cuando era necesario. Esqueletos de algunos caminos que sin ellas sólo serían imaginación estéril o nada. Este viaje sin sus reglas no pasaría de una estupidez (recorrer el país entre París y Marsella sólo tiene un interés turístico, mientras que hacer el viaje...). ¿Pero hay que creer que una regla pierde su fuerza por haber sido transgredida? (1983, pp. 54).

Considerando estas cuestiones, y a raíz de una invitación para realizar una exposición sobre nuestra actividad investigadora, decidimos aprovechar la ocasión para articular un proyecto colectivo como grupo a partir de la experiencia de un viaje de ida y vuelta que nos permitiría activar y desarrollar un juego compartido (IAM-Lab, 2019). El proceso se inició con aportaciones de los miembros del grupo

de algún objeto con el que estaba trabajando o quisiera compartir para esta experiencia. Nos enfrentamos al viaje como si fuésemos exploradoras, compartiendo materiales y ciertas intenciones, sabiendo que el viaje es siempre un proceso de transformación, sin tener un proyecto cerrado. El lugar y las interacciones sociales fueron definiendo el proyecto en el camino. Una invasión, una línea, un movimiento, una parada... La estrategia del viaje a veces nos empuja a trazar una senda, pero sabiendo que el camino se hará a medida que avancemos. El viaje como proceso se convirtió en el escenario perfecto para la aparición de ciertos elementos discursivos que se fueron componiendo en el trayecto, y a los que se sumaron otras variables: azar, objetos, situaciones, personas o paisajes, creando con todo ello una narrativa que se define tras la experiencia del proceso.

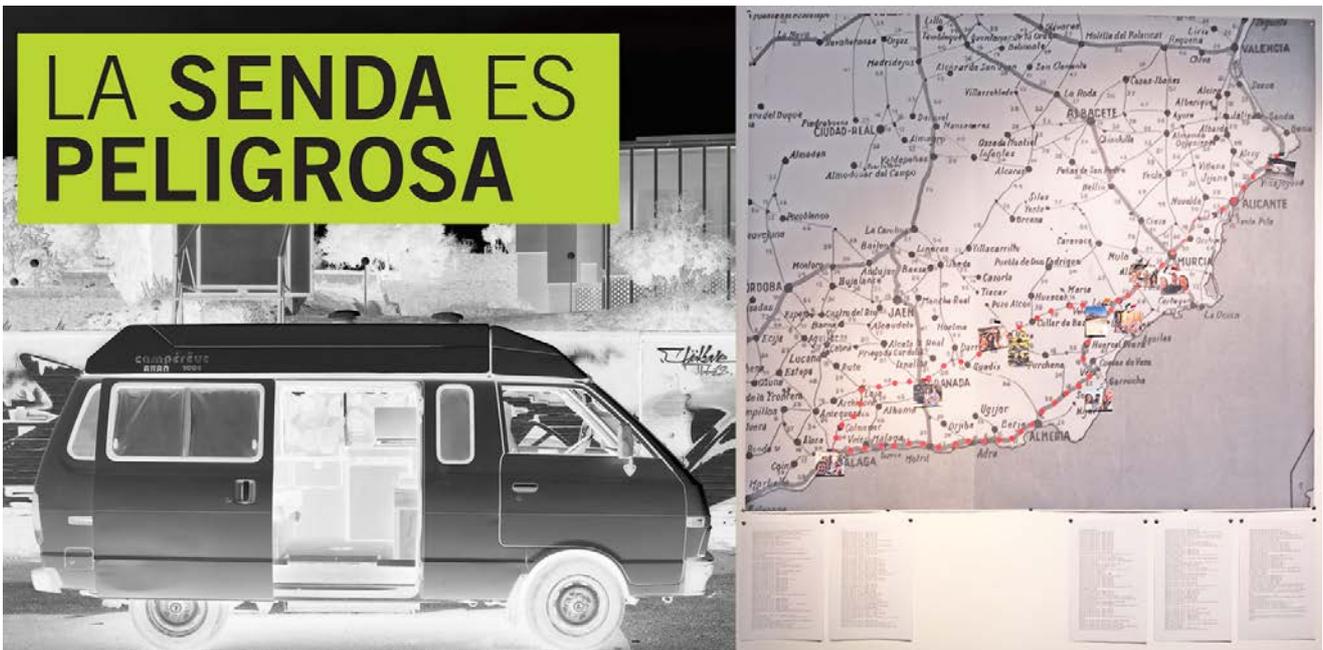


Figura 3. Exposición *La senda es peligrosa*. Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga, 2018. Furgoneta con la que se realizó el primer viaje, mapa de la ruta y extractos del hilo de whatsapp mantenido en el proceso del viaje.

EL ENSAYO VISUAL COMO DISPOSITIVO DE EXPERIMENTACIÓN Y RESULTADOS

A modo de conclusión de este breve recorrido por las claves de la actividad investigadora del grupo IAM-Lab, consideramos relevante destacar nuestra apuesta por una práctica artística reflexiva, que considera imprescindible la atención a lo vital y lo experimental, una práctica centrada en lo visual como un marco de acción problematizado, híbrido, «impuro» y complejo. Contextualizamos nuestra actividad investigadora en el marco de las prácticas artísticas intermedia y transmedia, ya que nos permiten explorar y articular el potencial de múltiples temas que nos interesan, como la problemática de los medios, la cultura visual, los estudios culturales, lo contextual y el arte público. Además, estas prácticas nos permiten priorizar la atención a los procesos y factores que intervienen en su desarrollo como lo temporal, el azar, lo imprevisto, la improvisación o las estrategias creativas, así como explorar metodologías sobre lo lúdico y los potenciales del juego, los procesos colaborativos, participativos e interactivos.

Así considerando la visualidad como una articulación multisensorial, nos interesa explorar las posibilidades de diversas formas de ensayo visual como dispositivo para articular los procesos y resultados de nuestras investigaciones artísticas. Por ello, las exposiciones realizadas hasta ahora como grupo, las entendemos dentro de esta lógica, no tanto como meras instalaciones, sino como dispositivos experimentales que pretenden articular diálogos cruzando puntos de vista, que tratan de generar tejido de capas interrelacionadas, con el objetivo articular ensayos para la producción de sentido estético.



Figura 4. vistas de la exposición *La senda es peligrosa*. Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga, 2018.

FUENTES REFERENCIALES

Bal, M. (2016). *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Madrid: Akal.

Cage, J. (2011). *Visual Art. John Cage en conversación con Joan Retallack*. Santiago de Chile: Metales pesados.

Cage, J. (2012). *Silencio*. Madrid: Árdora.

Deleuze, G. y Guattari, F. (1999). *¿Qué es la filosofía?*. Barcelona: Anagrama. (1ª Ed. original 1991).

Dunlop, C., Cortazar, J. (1983). *Los autonautas de las cosmopista. O un viaje atemporal París-Marsella*. Barcelona: Muchnik.

Fundación La Posta: <http://fundacionlaposta.org/es/interferencias/>

Higgins, D. (2001) Intermedia, *Leonardo*, 34 (1), 49-54, con apéndice de Hannah Higgins. Recuperado de <https://muse.jhu.edu/article/19618/pdf>

IAM-Lab (2019). *La Senda es peligrosa*. Sevilla: Maringa Estudio.

IAM-Lab. Blog: <http://iamlab.umh.es/>

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Kaprow, A. (2007): *La educación del des-artista*. Madrid: Árdora.

Marín García, T. (2017). Claves para tomar posición en los debates sobre investigación artística: conflictos y retos de un saber múltiple, cambiante y cuestionador. Contexto español (1978-2017). En, Irma Vilà y Pau Alsina (coords.), *Arte e investigación. Artnodes*, N.º 20, pp. 39-47. UOC.

Mitchell, W. T. J. (2005). No existen medios visuales. En Brea, J. L. (ed.). (2005), *La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.

Real Academia Española. (2018a). Investigación. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=M3a7YOZ>

Real Academia Española. (2018b). Investigación básica. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=M3YxV5t>

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

Sennett, R. (2012). *Juntos*. Barcelona: Anagrama.

Walker, J. A.; Chaplin, S. (2002). *Una introducción a la cultura visual*. Madrid: Ediciones Octaedro.

Martínez Ballester, José Juan.

Técnico de escultura, medios audiovisuales e imagen digital; Universitat Politècnica de València; Facultat de Belles Arts de San Carlos; Departamento de escultura; Laboratorio de Creaciones Intermedia; Artxiviu de l'Horta.

En los alrededores de la rotonda. Caso de estudio de un artista marginal

Around roundabout. Case study of a marginal artist

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte marginal, art brut, pancartismo.

KEY WORDS

Outsider art, raw art, bannerism.

RESUMEN

El Arte Marginal, también conocido principalmente como Art Brut, Outsider Art o también Raw Art, forma parte de un grupo de manifestaciones artísticas poco o nada consideradas por el mundo del arte contemporáneo, invisibilizadas al fin y al cabo tanto por la crítica como por el público y, por supuesto, los propios artistas.

Se da la paradoja por otro lado de que en algunos de los lugares en los que tradicionalmente se exhibe el arte público contemporáneo oficial, es decir supuestamente aplaudido o por aplaudir, como por ejemplo puedan las rotondas de nuestras ciudades y carreteras, se llevan realizando intervenciones cuya firma y autoridad son más que discutibles, por no decir claramente desafortunadas.

Si bien estas ejecuciones tienen lugar en el centro de las rotondas, nosotros venimos desde hace tiempo ocupándonos y actuando sobre y como fenómenos que tienen lugar en sus alrededores, sus márgenes al fin y al cabo.

Como parte de estas acciones e investigaciones sacamos aquí a la luz el caso de, llamémosle 'Vicente' ("la víctima Vicente", en sus propias palabras'), un grafista que lleva años exhibiendo sus mensajes de auxilio pintados sobre cartones y tableros colocados en diversos puntos de la comarca de L'Horta de València, principalmente en carreteras y poblaciones de L'Horta Nord.

Fruto de nuestra investigación, mostraremos algunos de sus trabajos y ubicaciones, así como entrevistas en las que este artista heterógrafo nos narra cuáles son sus pulsiones y motivaciones, así como reflexiones e hipótesis al respecto.

ABSTRACT

The Marginal Art, also known mainly as Art Brut, Outsider Art or also Raw Art, is part of a group of artistic manifestations little or nothing considered by the world of contemporary art, invisible after all, both by critics and by the public and, of course, the artists themselves.

There is a paradox on the other hand that in some of the places where official contemporary public art is traditionally exhibited, that is supposedly applauded or applauded, such as the roundabouts of our cities and roads, interventions have been carried out whose signature and authority are more than debatable, not to say clearly unfortunate.

Although these executions take place in the center of the roundabouts, we have been occupying for a long time, occupying ourselves and acting on and as phenomena that take place in their surroundings, their margins after all.

As a result of these actions and investigations we bring to light the case of, let's call it 'Vicente' ("the victim Vicente, in his own words"), a graphic designer who has been displaying his messages of help painted on cardboard and boards placed for years. in different points of the region of L'Horta de València, mainly on roads and towns of L'Horta Nord.

As a result of our research, we will show some of his works and locations, as well as interviews in which this heterograph artist tells us what his drives and motivations are, as well as reflections and hypotheses about them.

INTRODUCCIÓN

El Arte Marginal, también conocido principalmente como Art Brut (Arte Bruto), Outsider Art o también Raw Art, forma parte de un grupo de manifestaciones artísticas poco o nada consideradas por el mundo del arte contemporáneo, invisibilizadas al fin y al cabo tanto por la crítica como por el público y, por supuesto, los propios artistas.

Todas estas denominaciones se adaptan perfectamente a su significado, definen sin duda su contenido, aunque siempre podemos profundizar en su sentido. Art Brut, por ejemplo, no se refiere como podríamos pensar en arte 'a lo bruto', sino más bien al arte 'en bruto', tal y como lo traduce Cari Baena (1992) en la edición en castellano del clásico de Jean Dubuffet, El hombre de la calle ante la obra de arte; esto es, se trata de un sentido más bien de 'arte puro', sin tratar o mediatizar, sin cocinar, realizado por brutos, o lo que es lo mismo, sin educar, cerriles; e igualmente crudo, como resulta de uno de los sentidos de raw, lo que nos remite a las oposiciones entre cultura y naturaleza, procesado y no procesado que asentara Levi-Strauss (1986).

Outsider Art, o Arte Marginal, parece asimismo referirse al arte producido por personas marginales, fuera de la sociedad, y también enajenadas; sin embargo, también podemos entender, y así lo hacemos, que se trata de autores y autoras que se encuentran al margen del mundo del arte, en donde son precisamente y en todo caso minoritarias, y por ello exactamente debemos considerarlas como originales, en todos los sentidos que contiene esta palabra.

Es un hecho además que del mismo modo que el arte contemporáneo se apropia de métodos, procesos y conceptos de las artes populares, más conocidas generalmente como artesanías, igualmente se incorporan a los quehaceres artísticos profesionalizados -y a sus enseñanzas- técnicas, modos de hacer -y de ver- más característicos de las expresiones naif y autodidactas.

Se da la paradoja, por otro lado, de que en algunos de los lugares en los que tradicionalmente se exhibe el arte público contemporáneo oficial, es decir supuestamente aplaudido o por aplaudir, como por ejemplo puedan ser las rotondas de nuestras ciudades y carreteras, se llevan realizando intervenciones cuya firma y autoridad son más que discutibles, por no decir claramente desafortunadas. Si bien estas ejecuciones tienen lugar en el centro de las rotondas, nosotros venimos desde hace tiempo ocupándonos y actuando sobre y como fenómenos que tienen lugar en sus alrededores, sus márgenes al fin y al cabo.

PINTAR EN DEFENSA PROPIA

En los años 70, en la ciudad de València, caminaba por sus calles un personaje, probablemente enajenado, clamando a voz en grito "¡SOCORRO!". Lo que se conoce comúnmente como un turulato, o lo que es lo mismo, quizás afectado por el síndrome de Tourette. Se le podía ver caminando por la calzada, sujetando a su lado una bicicleta en cuyo portaequipajes llevaba un bidón metálico.

Más tarde en esta misma ciudad, en los años 80, se podía contemplar a otro actuante de espíritu completamente distinto que circulaba en bicicleta llamativamente ataviado, haciendo sonar diversos instrumentos como platillos o campanillas y con unos carteles en los que se podía, por ejemplo, leer lo siguiente: "YO CONTAMINO ALEGRÍA Y PAZ. QUE FLAMENCO VA EL TIO. PORQUESERA" o "HAGA FRIO O CALOR EN BICICLETA SE VIAJA MEJOR". Conocido como el "Tío Pepe", José García Ballester fue un mecánico y biciactivista que tenía un taller de bicicletas (Villa Quitapenas) en el barrio del Cabanyal, en València. Imágenes fotográficas del mismo pudieron verse en la exposición y correspondiente publicación del fotógrafo José García Poveda La València d'El Flaco (2017), mostrada en el Centre Cultural La Nau de la Universitat de València, así como también la muestra dedicada a este personaje en el teatro El Musical de València en 2018, Tío Pepe. Cabanyal.

Realizar proclamas a través de carteles, pancartas o pasquines es una actividad que se viene realizando desde tiempos inmemoriales, ya sea a nivel individual como colectivo, de forma anónima o pública y notoria, espontánea o planificadamente, e incluso con nocturnidad y alevosía. Se trata de un tipo de manifestación, además, que puede ser enclavada tanto dentro del mundo del arte, como de la política o la sociología, y que ha venido siendo realizada igualmente por gente que se aplica a ello de un modo generalmente poco perfeccionista. No olvidemos que, esencialmente, es un tipo de obra efímera, que responde a un uso y tiempo determinados, casi siempre manufacturado, lo que determina ese carácter improvisado incluso cuando es realizado por artistas profesionalizados.

Nuestras primeras aproximaciones a este tema fueron publicadas en el póster del primer congreso de Investigadores en arte, El arte necesario (2013), PANCARTE2011. Allí, además de proponer una tipografía específicamente diseñada para pancartas, realizamos un recorrido de propuestas relacionadas con lo que entonces denominamos pancartismo a lo largo de la historia del arte y los artistas. Así mismo nos ocupamos de estas investigaciones en nuestra tesis Gramáticas de la heterografía: Trazado de propuestas propias e impropias alrededor de la escritura y la gráfica heteróclitas (2016), principalmente en el capítulo 6, Heterografías en movimiento: Breve historia del pancartismo. También investigamos sobre los pasquines y las Statue Parlanti, en nuestro comunicado para el II Congreso de la ANIAV, <real|virtual> Grafitos, pancartas, pasquines y otros relatos iconoclastas (2015).

Desde entonces, hemos seguido indagando, documentando y creando acciones y obras alrededor de estos temas. Como parte de estas acciones e investigaciones sacamos aquí a la luz el caso de, llamémosle 'Vicente' ("la víctima Vicente", en sus propias palabras), un grafista que lleva años exhibiendo sus mensajes de auxilio pintados sobre cartones y tableros colocados en diversos puntos de la comarca de L'Horta de València, principalmente en carreteras y poblaciones de L'Horta Nord.

RONDANDO ROTONDAS

Si circulamos por cualquier carretera, nos enfrentaremos desde ella a múltiples estímulos visuales y mensajes, sean estos intencionados o no. Vallas publicitarias, señales viarias, esculturas monumentales, cruces, murales e intervenciones públicas... La mayoría, o al menos las más provienen de corporaciones públicas y privadas (ayuntamientos, empresas, Tráfico y Obras Públicas, etc.). Sin embargo, también nos podemos encontrar con multitud de intervenciones y acciones realizadas por gente anónima que emplean estos mismos lugares superponiéndose a los mismos, alternando con ellos o simplemente situándose a su alrededor. Conocida es la querencia de los estamentos en colocarse en el centro de lo visible, pero existe una multitud, elevada a n, empeñada en tomar para sí su parte del protagonismo visual del espacio público. No solo hablamos de artistas callejeros supuestamente anónimos que firman con su nombre o seudónimo aquí y allá, sino de personas que tratan de mandar un mensaje a través de los medios que se tienen más a mano y en los espacios que les producen mayor impacto visual en los lugares de máximo tránsito. Desde puestos de venta de productos hortícolas a autoestopistas con su destino en una cartela; pendones en los balcones (balconadas) con protestas sobre los más diversos temas vecinales y sociales, mayoría y precisamente sobre los problemas principalmente sonoros ocasionados por el exceso de circulación de personas y vehículos, o como se ha visto recientemente: banderas nacionalistas en reivindicaciones soberanistas, lazos de cualesquiera colores según la reivindicación pertinente, etc.

En nuestro caso, si paseamos o circulamos por la periferia de la ciudad de València, nos podemos encontrar con una serie de carteles realizados sobre soportes diversos y colocados junto a las calzadas de l'Horta Nord. Igualmente, aunque con menor presencia, los hemos podido encontrar en otros puntos de la comarca de l'Horta, incluso los hemos encontrado en el centro de sus poblaciones. Están realizados sobre puertas, cartones, trozos de táblex o contrachapado... a los que se le aplica una primera imprimación blanca o al menos clara sobre la que más tarde se inscriben los mensajes. Los dibujos suelen ser casi siempre de figuras humanas, en una antropomorfía muy elemental: un círculo sobre un rectángulo suele bastar; pero también y principalmente motocicletas, aviones, helicópteros, trenes o camiones y autos con sirena como por ejemplo ambulancias: vehículos ruidosos al fin y al cabo; igualmente campanas, unas estructuras que semejan altavoces o emisores sónicos; también algunos signos que representan las emisiones de ruido en forma de puntitos emitidos por estos vehículos. Por otro lado, los textos, siempre en mayúsculas, hacen generalmente alusión a las torturas de que el autor se siente víctima a causa de todos estos sonidos: detenido, crimen, ejecutando con ambulancias, ruido, odio, aviones, motos, sirenas, campanas, día y noche, sin descanso, basta de asesinatos, secretas intentándolo con el metro, etc. También hace ocasionalmente alusiones a los lugares en que ejecuta o sitúa sus obras lugares como este que reza: LLEVO VALENCIA BURJASOT MONCADA ROCAFORT Y GODELLA"

Toda una década hace que periódica y sistemáticamente vengán apareciendo y nosotros documentando (desde 2011) estas imágenes delirantes. Lo hicimos inicialmente por curiosidad o un interés todavía indefinido, pero progresivamente en aumento, dedicándole un pequeño apartado en nuestra tesis, lo que nos indujo a proceder de una manera más seria y sistemática nuestra investigación. Así fue como iniciamos, además de la labor de archivo y documentación, la de su búsqueda para la realización de una entrevista. Empero, el autor resultaba tremendamente escurridizo. Inicialmente llegamos por fin a localizar dos lugares que podríamos calificar como sus 'estudios', cerca de donde más profusión había de sus producciones. Uno en el barrio de Benicalap de València, cerca de la Ciudad Fallera y otro en la huerta de Godella. Se tratan en realidad de un rincón acotado entre malas hierbas y de un espacio al pie del muro de un convento. Allí el autor hace acopio de soportes, pinturas, agua, botes, brochas, rodillos y demás enseres que le son necesarios para llevar a cabo sus obras. Tras muchas horas empleadas en esperas cerca de estos dos lugares, inquisiciones a vecinos, agricultores y merodeantes, cámaras ocultas y demás pérdidas de tiempo logramos por fin encontrarnos con él, acorralarle literalmente al borde de la Real Acequia de Moncada y grabar una conversación entre ambos.

No podemos decir que se trate de una buena entrevista, relajados y cómodos, en la que el entrevistado se encuentra libre y feliz de exponer sus ideas mientras el entrevistador permanece callado, sin robarle protagonismo, y dejando fluir sus pensamientos en forma verbal; con la cámara sobre un trípode y la iluminación adecuadamente controlada. Más bien al contrario. Venía caminando por el borde de la acequia, en un punto en que esta tiene dos metros de ancho y alto, de entre los que seguro que más de uno sería de profundidad. En cuanto nos vio, lo primero que hizo fue darse media vuelta y a duras penas le logramos alcanzar a base de gritos y

aspavientos para que se detuviese. Tomando cámara en mano, tras unos inicios afables en los que pedirle permiso, en una zona sombría y haciendo equilibrios para no caer al agua, logramos extraer algo de información de una persona más esquiva aún en sus palabras que en su presencia. Aun así, logramos realizar una suerte de entrevista en la que antes que hacer preguntas, más tratábamos de evitar que saliera por piernas. Aunque le emplazáramos a posteriores reuniones, siempre ha resultado informal, y solo podemos, de momento, ofrecer los resultados de aquel encuentro: <https://vimeo.com/152602390>.

De nombre Vicente, “Vicente, la víctima del estado”, según sus propias palabras vive en algún sitio indeterminado de l’Horta Nord: “Yo estoy escondido. Yo vivo en un sitio escondido, me tengo que esconder de ellos. Donde no me puedan rodear. (...) Cerca, cerca es una amplia zona. Yo estoy por aquí por esta zona, amplia, por todos estos campos. Estoy por acá pero no te voy a decir dónde estoy escondido. (...) No puedo estar en las ciudades ni na porque me rodean ahí con las sirenas tengo que esconderme de ellos tengo que huir de ellos. (...) Pero es una amplia zona en la que estoy por acá. Burjassot, Torreïel...”

Las motivaciones de su trabajo no pueden ser más tajantes: “una defensa propia; no soy artista ni nada de eso, hombre” y según parece comenzó con ello durante algún momento de la Guerra de Irak (2003-2011). Este consiste, en definitiva, en ir moviendo sus afiches por toda la huerta, repintándolos y cambiándolos: “Hombre yo también los quito; yo quito y pongo. Yo los quito y a lo mejor me tiro una semana sin ponerlos y los vuelvo a poner otra vez. (...) Pero que ahora iba a quitar otra vez y lo iba a pintar ese de blanco y mañana pues ya no sé cuándo me toquen ya pongo otra cosa”.

En nuestra conversación con él, razonaba igual que en sus textos y dibujos acerca de lo que le mueve a realizarlos: “Es que voy cambiando los carteles. Según me hacen en un día los voy cambiando. Lo que más hacen en un día lo pongo. Por ejemplo hoy me han torturado con aviones ¿no?, pues he puesto aviones. Y hoy hay coches de policía (...) todos los días no, todos los días no puedo. Es que no lo sé yo cuándo voy a hacerlo. Es cuando me cargo mucho. Cuando ya me cabreo mucho, ya los pinto y los pongo. si me torturan mucho ese día los pinto y los pongo, pero si no, no. (...) Así como hoy ha sido un día más o menos tranquilo. Solo he oído unas campanadas, un avión que ha pasado y ya está y un coche de policía y ya está hoy”.

Como puede verse, el detonante de su frenética actividad suele ser, por un lado, la molestia que le producen los sonidos de sirenas, pitidos de automóviles, ruidos de motores, pero por otro también cabe destacar su obsesión con las estelas que en el cielo trazan los aviones. Afirma que lo hacen con algún sentido: “Cuando esté despejado miras al cielo y verás a los aviones haciendo rayas; que es que por donde voy me van haciendo rayas, rayas y cruces con aviones de vapor, me van haciendo rayas. No sé qué traman con las rayas, de no ser que traten de dejarme el cerebro en blanco”.

Y cualquier cosa menos en blanco; ni el cerebro ni nuestra historia, ni el lienzo ni el verbo. Algo ocurre que nos insta a salir de nosotros mismos y llenar de significado, de trazas nuestro entorno; y esta pulsión es la misma en un artista marginal que en artista consagrado. “Tan solo pretendemos establecer un vínculo entre nosotros y el mundo, el momento de contacto entre el carbón y el muro, la tiza y la pizarra, la huella y la arena, el rotulador y el cartón son nuestros puntos de unión con el universo: la línea que trazamos no es de separación, sino de comunión” (Martínez, 2015), aunque ciertamente es tan vaporosa como las estelas de vapor que un avión genera en el cielo.

FUENTES REFERENCIALES

AA. VV. (2017). *La València d’El Flaco*. València: Universitat de València.

AA. VV. (2006). *Art Brut. Genio y delirio*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.

Medem, J., Barrera, L. y Peñafiel, I. (productores) y Barrera, L. y Peñafiel, I. (directores). (2007). ¿Qué tienes debajo del sombrero? [Vídeo documental] España: Alicia produce.

De Certeau, M. (2007). *La invención de lo cotidiano. 1. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.

Dubuffet, J. (1975). *Escritos sobre arte*. Barcelona: Barral.

Dubuffet, J. (1992). *El hombre de la calle ante la obra de arte*. Madrid: Debate.

Jouannais, J.-Y. (2009). *Artistas sin obra. “I would prefer not to”*. Barcelona: Acantilado.

Levi-Strauss, C. (1986). *Mitológicas. I, Lo crudo y lo cocido*. México: Fondo de Cultura Económica.

Peiry, L. (2001). *L'Art Brut*. París: Flammarion.

Martínez Ballester, J. J. (2013). PANCARTE2011. En: E. M. Pérez García (Dir.), *I Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. El arte necesario. La investigación artística en un contexto de crisis*. València: Facultat de Belles Arts UPV.

Martínez Ballester, J. J. (2015). Grafitos, pancartas, pasquines, estatuas parlantes y otros relatos iconoclastas. En: E. M. Pérez García (Dir.), *II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. <real|virtual>*. València: Facultat de Belles Arts UPV.

Martínez Ballester, J. J. (2016). *Gramáticas de la heterografía: Trazado de propuestas propias e impropias alrededor de la escritura y la gráfica heteróclitas* (tesis doctoral). Universitat Politècnica de València, València.

Mitchell, J. (2000). *El secreto de Joe Gould*. Barcelona: Anagrama.

Rhodes, C. (2002). *Outsider Art: alternativas espontáneas*. Barcelona: Destino.

Torrío Cuadrado, E. (2018). *Estatuas que hablan. Antología de pasquines sobre España*. Madrid: Sílex.

Tuchman, M., Eiel, C. S. (1993). *Visiones paralelas: Artistas modernos y arte marginal*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Weinstock, Ch., Alexander, E. W. y Tucci, S. (productores), Tucci, S. (Director). (2000). *El secreto de Joe Gould*. EE. UU.: Laurenfilm.

Volpe, D. (2013). *Arte Outsider: Aproximación a la construcción artística de las manifestaciones creativas al margen del sistema del Arte*. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.

Martínez Barragán Carlos.

Filiación, en su caso: cargo (profesor, investigador, alumno), Universidad, Departamento, grupo.

Empatía. Principio metodológico de análisis de la representación

Empathy. Methodological principle for analysis of representation

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Empatía, metodología, Edith Stein, prosopopeya.

KEY WORDS

Empathy, methodology, Edith Stein, prosopopeial.

RESUMEN

Uno de los pasos necesarios para realizar Investigación Derivada de la Práctica Artística es la personificación cada elemento de la representación (en su totalidad o en partes significantes). Una vez personificados los elementos de la representación, entonces y por ello, se produce la empatía, esto es, la vivencia en el espectador del acto creativo a partir del darse de la obra. Si la vivencia de las obras (su percepción, su contemplación) es considerada como un fenómeno indubitable e incancelable (Stein 2004, pg. 21), dicha vivencia se convierte en la forma más directa de conocer la obra. De este modo, el reconocimiento del hecho creativo se da a ver en el aquí y ahora del espectador y el de la experiencia de la obra. Este trabajo recuperará la propuesta de Edith Stein y su Tesis doctoral "El problema de la Empatía. 2004" para tratar de establecer que la empatía permite vivenciar la originalidad del hecho creativo permitiendo al espectador ser consciente y, por lo tanto, ser capaz de expresar su experiencia y acercarse cognoscitivamente a lo que acontece con y en la obra de arte.

ABSTRACT

One of the necessary steps to make Art Practice as Research is the personification of each element of the representation (in its totality or in significant parts). Once the elements of the representation have been personified, empathy is produced, that is, the experience in the spectator of the creative act from the moment the work is given. If the experience of the works (their perception, their contemplation) is considered an indubitable and incancelable phenomenon (Stein 2004, pg. 21), this experience becomes the most direct way of knowing the work. In this way, the recognition of the creative fact is shown in the here and now of the spectator and the experience of the creation. This work will recover Edith Stein's proposal and her doctoral thesis "The problem of empathy. 2004" to try to establish that empathy allows to experience the originality of the creative fact allowing the spectator to be conscious and, therefore, to be able to express his experience and to approach cognitively to what happens with and in the work of art.

INTRODUCCIÓN

1. "Principio", actitud metodológica.

Esta ponencia está basada en el concepto de empatía que Edith Stein desarrolló en su tesis doctoral a raíz de una laguna que ella detectó en las propuestas de Husserl, su director de tesis, que señala a la empatía como la forma en la que podemos superar la incapacidad de comunicar la experiencia vivida (el solipsismo trascendental) al otro, una propuesta de intersubjetividad trascendental (Infante del Rosal, 2012) que pretende ir más allá del puro reconocimiento de tipos y símbolos emocionales del otro en nuestro yo (Lipps y la propuesta psicológica de la empatía).

Cuando nos referimos a la empatía como problema cognoscitivo, necesariamente debemos abordarla desde la posición filosófica que la desarrolló con rigor, profundidad y con diversidad de obras y autores; debemos abordarla desde la fenomenología, desde la

metodología que ha puesto como principio la consciencia presente del mundo, de las cosas y del mismo hecho de ser consciente. Presencia que es el vivenciar del yo; vivencia que es recibir lo que nos es dado a través de los sentidos. Es este hecho perceptual, el único dato indubitable que poseemos. Todo lo demás puede ser factible de poner en duda, en cuanto a su existencia, en cuanto a su duración o en cuanto a su apariencia.

Desde el vivenciar del yo, desde esa certeza, desde ese recibir lo que nos es dado, es desde donde podemos conocer al otro. Y ese darse del otro -que es el darse de uno mismo y de todo el mundo- es impulso que se encamina a terminar con la distinción, a disolver el yo y el otro en un conocimiento trascendente.

A diferencia de la psicología, la filosofía considera la empatía como un acto gnoseológico, en el que las emociones son datos que manifiestan más que los meros sentimientos y que nos llevan a cuestiones más complejas, como la consciencia del yo, la confrontación del yo con el otro, la aceptación del otro como yo y la consciencia del yo como el otro.

METODOLOGÍA

2. La metodología que seguimos en esta comunicación se aproxima a la del reduccionismo fenomenológico, trazado y empleado por la autora de referencia, Edith Stein. Pero no seguimos estrictamente la metodología reduccionista porque no dejamos al "mundo" fuera de nuestro argumento y reflexión. La percepción de la obra y de los registros intencionales y emocionales que el autor produce y deja en la obra de arte, son indispensables para nuestro razonamiento. Y, además, es una elección consciente ya que la obra como objeto, no sólo nos es necesaria sino querida, buscada y cuidada. No nos es suficiente el mundo indubitable de la percepción personal y la constatación de la vivencia. Si el concepto de empatía nos aporta un avance significativo en la confección de una posible metodología de la investigación derivada de la práctica artística es el hecho de que el otro es el camino del conocimiento, y el otro se personifica en la obra y por la obra.

DESARROLLO

3. Vivencia originaria y no originaria. Conocimiento del mundo por medio del reconocimiento del otro.

Las vivencias originarias y las no originarias en las que Stein basa su reduccionismo fenomenológico eidético, nos ayudarán a resolver algunas lagunas que habíamos encontrado a la hora de proponer la empatía como parte de una metodología de la investigación derivada de la práctica artística. Las vivencias originarias, las que ocurren en el presente y que son el único dato cierto que tenemos de nosotros y del mundo (Stein, 2004. p. 21) son las que se ponen en marcha en el momento de la producción de la obra. Es en el presente continuo, que se experimenta durante la creación de la obra, en el que el mundo se descubre de una forma inédita y que no es posible de acceder a él de otra forma. Los testimonios que han dejado los artistas sobre los momentos de creación son una muy buena fuente de información acerca de lo portentoso de esos momentos. El vivenciar en la creación se presenta en toda su potencia y en aspectos que se han tratado desde perspectivas diferentes. Desde la catarsis aristotélica, a la transformación de la materia (en una perspectiva marxista), pasando por el establecimiento de reglas de significación de la existencia (Dewey), hasta llegar al acto de resistencia contra la muerte de Deleuze.

Debemos señalar que aquí la vivencia originaria nos interesa porque en ella, el artista deja una serie de rastros y huellas de diferente naturaleza y niveles que permite al espectador (y al creador mismo) tener la conciencia anímica del otro al alcance. Esta conciencia del otro por medio del darse en los signos es la empatía. Ampliaremos el concepto conforme vayamos examinando algunos de sus elementos constitutivos.

Ahora bien, la vivencia originaria empática una vez convertida en pasado se puede recordar por medio de la presentificación, esto es, traer al presente cosas que existen en nuestra memoria como vivencias originarias. También es posible presentificar cosas que no han ocurrido aún, pero que son realidad vivenciada por el yo. Las fantasías no son, entonces, presentificaciones de vivencias reales, sino ... *forma no originaria de vivencias presentes; teniendo en cuenta que <<presente>> no alude a un ahora del tiempo objetivo sino al ahora vivenciado que, en este caso, sólo se puede objetivar en un ahora <<neutral>> del tiempo de la fantasía.* (Stein, 2004. p 26.)

Así, en el momento de la creación artística se conectan las vivencias originarias con las vivencias no originarias en diferentes niveles y con diferentes intensidades, produciendo un acto empático, de recordación, de fantasía y culminación de la espera. Un acto complejo que, sin embargo, es posible de examinarse y analizarse.

La empatía, al contrario que el recuerdo o la fantasía, no se incluían en las acciones conscientes del acto creativo, y es este uno de los grandes apuntes que debemos a Stein al proponer a la empatía como la clave necesaria para conocer el mundo a partir de la consciencia del otro en uno mismo. Es recurrente que maestros artistas inculcaran en sus discípulos la necesidad de desarrollar la fantasía, por un lado, y que, por el otro, se cultivaran en el conocimiento de narraciones (mitología e iconografía) que sirvieran como de compendio simbólico dispuesto a ser usado, según fuera el caso. (Dentro del recuerdo también podemos situar a los conocimientos técnicos que se han adquirido en el ejercicio de un oficio como actos de vivencia originaria y que quedan latentes en la memoria y que son presentificados en el momento de la ejecución de la obra). Sin embargo, la empatía (como pathos) se recomendaba cultivar como habilidades de la locución, como una más de las cualidades morales del espíritu o una de las posibilidades de conseguir una emoción común entre todos los espectadores y no tanto como proceso de conocimiento del mundo, del otro y del yo. Tal vez por eso, Stein se aleja de la definición de Lipps que centra el acto empático en el reconocimiento de gestos simbólicos más que en el hecho de que el reconocimiento es una parte de la recepción del darse del otro. O sea, como lo hemos mencionado anteriormente, la empatía según Stein, es un acto de conocimiento profundo del mundo y no sólo saber “leer” los gestos emotivos del otro para recordarlos en nosotros mismos.

4. Niveles de recepción del darse del otro.

En la empatía entran en juego diferentes fenómenos complejos de los que el componente emocional es el elemento tal vez más característico. Pero esto no quiere decir que otros fenómenos se excluyan en el acto empático o que todos ocurran de la misma forma y en la misma intensidad.

Tenemos tres grados de actuación o modalidades de actuación en todos los casos considerados de presentificación de vivencias (la memoria y la espera, la empatía y la fantasía) que se corresponden a la siguiente definición: 1.0, la aparición de la vivencia; 2.0, la explicitación plenaria; 3.0, la objetivación comprensiva de la vivencia explicitada. (Stein, 2004. p. 27)

Si seguimos el razonamiento posterior de Stein y concordamos con ella en que la explicitación plenaria es el aspecto definitorio de la empatía, también podemos ver que los otros dos niveles aparecen en todos los fenómenos empáticos. Es decir, si yo me alegro empáticamente de la alegría de otro, la alegría aparece como vivencia presente y como catapulta de vivencias pasadas traídas al momento presente. Y, ¿en qué medida son constitutivas de la vivencia? ¿El recuerdo pesa más que la vivencia originaria? O ¿Es tan definitoria la experiencia “explícita plenaria” que ahoga todo recuerdo o proyección fantástica? Sabemos por vivencia propias recordadas, que lo más probable es que ocurra todo esto a la vez en niveles difícilmente determinados a posteriori. Y hasta una emoción puede estar desdibujada a tal grado que solo sea en nuestra vivencia una aproximación.

Es posible que la sonrisa de un amigo nos mueva a la alegría, aunque el motivo de su alegría sea para nosotros contrario a esa emoción y que en ese mismo momento nos invada la vergüenza por el motivo de alegría en nuestro amigo. O, al contrario, ver la tristeza de una compañera reflejada en su rostro nos puede llevar a experimentar una empatía superlativa al traer las propias vivencias y recuerdos abrumadores y superar el mismo nivel emocional de nuestra amiga. En ambos casos, somos capaces de reconocer los gestos, los ademanes y los signos que nos ofrece el otro y, al mismo tiempo, ser capaces de sumar diferentes niveles de emocionalidad y recuerdos, o proyectar fantasías

Estos diferentes niveles de intensidad y reconocimiento serán parte esencial en nuestra proposición metodológica ya que, gracias a ello, podremos crear diferentes niveles de descripciones de los diferentes aspectos de la investigación derivada de la práctica artística.

5. Personificación de huellas y registros.

Hemos descrito la empatía en los términos que nos ayuden a establecerla como herramienta de análisis de la representación. Recordamos que nos basamos en la propuesta de Stein ya que esta nos ayuda a concebir la empatía como una herramienta metodológica en toda la extensión del término. El instrumento de análisis es congruente con su objeto de estudio, es isomórfico.

Pero para empezar a utilizar a la empatía como herramienta de análisis, antes debemos echar mano de un recurso retórico, o más bien poético, que se conecta perfectamente con la concepción fenomenológica de Stein sobre el recuerdo y la fantasía. Este recurso es la prosopopeya, recurso que ya hemos mencionado en otro trabajo anterior, pero como proyección simbólica (Martínez 2016).

La proyección simbólica que realiza el sujeto hacia el objeto y que se da gracias a que el objeto tiene una configuración específica y no otra, es lo que permite que podamos realizar una interpretación de sentido sobre el significado de nuestra percepción. Por lo tanto, la captación de la proyección es un conocimiento tanto del objeto, como del sujeto que percibe y proyecta porque sobre las proyecciones surgen elementos valorativos que sólo pueden serlo a través de la creación de juicios creados expreso a la situación percibida y vivida. (Martínez, 2016. p.15).

En este documento haremos más específica dicha proyección y la nombraremos de acuerdo a su naturaleza poética, ya que nos ayudará a aclarar la presentificación de la vivencia en el acto empático que proponemos como clave del reconocimiento emocional de la obra artística.

Las vivencias originarias se quedan como asociaciones de eventos relacionados entre sí con una intensidad acorde al impacto emocional y sensitivo del evento. En las asociaciones intervienen todos los aspectos de las vivencias originarias y todos los sentidos a la vez. Cada aspecto de la vivencia originaria queda impreso en la memoria. Gestos, olores, texturas, formas, tamaños, configuraciones generales, palabras, pensamientos, símbolos visuales y auditivos, etc. conforman un sello que imprime una nota de recuerdo almacenada en la memoria. De acuerdo al impacto que todo ello ha tenido en nosotros, adquiere un sitio específico en nuestra memoria. Somos capaces de traer al presente, más o menos de manera voluntaria, aquel raudal de elementos que conforman un recuerdo significativo y emocional. Y si percibimos una conjunción azarosa de elementos en un momento dado, También es posible que esa unión nos traslade a un estado emocional vivenciado.

Ahora bien, cuando realizamos una representación, imprimimos en ella elementos configurantes que responden a las intencionalidades expresivas emocionales, simbólicas e iconográficas que queremos comunicar y expresar. Esta configuración no es una simple agrupación de objetos sino una estructuración de signos que responden, entre otras cosas, a una emocionalidad concreta, emocionalidad vivencial que queda registrada en la obra.

Una vez configurada, ese registro es un objeto cargado de contenido emocional y simbólico que está expuesto a la vivencia del otro. Y es aquí en donde la prosopopeya se pone en marcha. Percibimos no solo los elementos formales de la configuración sino también la carga emocional que, de manera originaria, ha vivenciado el autor de la representación. Podemos identificar contenidos emocionales y no únicamente simbólicos o icónicos. Esta recepción del registro emocional de la obra es la que nos abre la posibilidad de un encuentro con las vivencias ajenas vivenciadas desde el interior del registro, o sea, desde la obra.

Es cuando la obra, la representación, por medio de la empatía, se convierte en un acto cognoscitivo porque a partir de él, podemos adentrarnos en el yo ajeno desde el nuestro, lo que inaugura una serie de constataciones sobre la existencia, como por ejemplo: la constatación del yo, la identificación y la asociación, la consciencia del otro como tal y en referencia a mí, la evidencia de ser el otro en cuanto a identificación, la disolución del objeto y del sujeto, el acto de presentificar emociones e intencionalidades, entre otras. Y además también podemos identificar símbolos, usos y costumbres del creador de la representación, de su momento histórico y geográfico, además de los aspectos éticos, estéticos, psicológicos, antropológicos, que se manifiesta en la obra. La empatía, a través de la personificación y con los recursos de la presentificación de los recuerdos y las fantasías, es el elemento que provoca en el espectador una revisión más afondo del simple reconocimiento de la configuración de la representación. Es la que nos induce a la investigación.

La prosopopeya resulta ser la vía de acceso al registro de la emotividad plasmada en la obra por el autor. La vivencia corporal de la experiencia es la base de toda experiencia emocional. Sin la afectación del cuerpo, la emoción se convierte en una descripción sin anclaje y en cierto sentido, sin significado. La prosopopeya de la configuración de todos los aspectos formales de la obra nos conduce a "revivir" emocionalmente el proceso creativo registrado por los materiales. Y es así como nos emociona un retrato de Pinazo, un video de Viola o una instalación de On Kawara.

También la obra es un acto cognoscitivo cuando somos ajenos a las emociones que se nos presentan; entonces tenemos la oportunidad de vivenciar originariamente tales emociones, lo que le otorga a la obra una capacidad de instrucción y de revelación al espectador. Ahora bien, esto no quiere decir que experimentemos la vivencia del otro con todas sus consecuencias a través de la empatía. Recordemos que la vivencia originaria, que es la vivencia del autor que construye la representación, se da sólo en el individuo que pone en marcha todas sus capacidades para generarla. Cuando se recuerda o fantasea, en el momento en que se transfiere la emoción a la vivencia, en ese momento deja de ser emoción recordada o fantaseada y en su lugar se asienta la emoción vivencial, aunque su contenido no sea originario. Es decir, nosotros, como espectadores de dicha obra, solo vivenciamos originariamente el acto de ser espectadores, vivencia que no es para nada insignificante, pero que es de naturaleza diferente a la vivencia originaria de la creación.

CONCLUSIONES

Podemos concluir que la empatía es la capacidad de aprender, a partir de las emociones propias, la consciencia del otro por sí mismo, y el conocimiento del otro desde el yo. Es un acto cognoscitivo que va más allá del puro reconocimiento de emociones ajenas y la capacidad de vivenciarlas en nosotros. Es la forma en la que podemos entablar comunicación con el otro sobre aspectos emocionales de las vivencias, porque la experiencia del otro sobre esa vivencia emocional es capaz de lograr una verdadera comunicación.

La obra de arte se crea mediante la configuración formal de signos y símbolos utilizando materiales de diferente naturaleza. Esta configuración la realiza el autor desde una intencionalidad específica que está imbuida de un momento emocional concreto y singular. Esa intencionalidad y emotividad se registra en la obra por medio de los materiales y la configuración particular de cada parte de la obra. Gestos, signos, símbolos, materiales y soportes se mezclan en una unión inseparable en la obra. Inseparables, pero no indistinguibles. Podemos percibir cada parte de la obra y tener una conciencia aproximada de procesos, intencionalidades y emociones con las que se ha producido la obra. Y es aquí donde la empatía se expone como instrumento de conocimiento. Las emociones que imbuían al autor en el momento de la creación están registradas en la obra, pero sólo personificándola a ella y a cada una de sus partes y configuraciones, en particular y en general, es como somos capaces de vivenciar el mundo emocional del autor. Lo vivenciamos de dos formas. no originariamente, desde el reconocimiento de la emotividad ajena, y originariamente, desde experiencia de la percepción de la obra. También aquí, la capacidad cognoscitiva de la empatía por medio de la prosopopeya se manifiesta ya que el espectador es capaz de aprender nuevas emociones y nuevas sutilezas de las ya conocidas, creadas por las relaciones novedosas de una obra de arte.

FUENTES REFERENCIALES

Casals, A., y Chiuminatto, P. (2017). Hablar por otros: Variaciones de la personificación en dos odas de Pablo Neruda. *Nueva revista del Pacífico*, 66, 29-53.

Infante del Rosal, F. (2013). Ficción en la idea de empatía de Edith Stein. *Ideas y valores*, 62 (153), 137-155.

Martínez B. C. (2016). *Herramientas cualitativas derivadas de la inteligencia emocional para la investigación en Bellas Artes*. En V Encuentro Latinoamericano de Metodología de las Ciencias Sociales (ELMeCS) *Métodos, metodologías y nuevas epistemologías en las ciencias sociales: desafíos para el conocimiento profundo de Nuestra América*. Mendoza, FCPYS-UNCUYO. Recuperado de <http://elmece.fahce.unlp.edu.ar> - ISSN 2408-3976 (pág. 2).

Ricoeur, P. (2000). Narratividad, fenomenología y hermenéutica. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, 25, 189-207.

Stein, E., y Bono, J. L. C. (2004). *Sobre el problema de la empatía*. Editorial Trotta.

Martínez Martín, Sergio.

Alumno Máster en Producción Artística, Universitat Politècnica de València.

Quando las imágenes toman el archivo

When images take the archive

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE:

Archivo, imagen, visibilidad, arte.

KEY WORDS

Archive, image, visibility, art.

RESUMEN

El paradigma del archivo se ha instaurado en los circuitos artísticos desde mediados del siglo XX como una práctica institucional. Sin embargo, la práctica artística del archivo se ha convertido en un "arte registral", como lo denominaría Isidoro Valcárcel Medina en 2008, ya que en muchos casos ha perdido el contacto con su posible intencionalidad e implicación. Por lo tanto, es necesario entender que su contenido, las imágenes, son las que conforman realmente los archivos y, por ende, deben tener prioridad en este género. Se presentan dos preguntas fundamentales al respecto para entender la diferencia: ¿qué podría ser el archivo?, y ¿qué podría ser una imagen?. Esta práctica artística del archivo sigue vigente hoy en día y corre el riesgo de continuar cometiendo errores que han estado presentes desde sus inicios. En consecuencia, es necesario acercarse al archivo desde las problemáticas que viene con el mismo, desde la obligación de seleccionar y olvidar, hasta las interpretaciones que se generan bajo este tipo de modelos de visibilidad. Así pues, la presente investigación trata de aproximarse a una mirada sobre el uso del archivo que prioriza otras formas de entender una imagen. De este modo, se buscará analizar la mirada sobre el concepto de la imagen y la visibilidad que adquiere cuando estructura un archivo.

ABSTRACT

The paradigm of the archive has been established in artistic circuits since the mid-twentieth century as an institutional practice. However, the artistic practice has become a "registry art", as what is called by Isidoro Valcárcel Medina in 2008, it has lost contact with their possible intentionality and involvement. Therefore, it is necessary to understand that their content, images, are what really make up the archives and, therefore, should have priority in this genre. Two fundamental questions are presented in this regard to understand the difference: What could archive be?, and what could an image be?. This artistic practice of the archive is still valid today and correlates the risk of continuing to make mistakes that were present at the beginning. Consequently, it is necessary to bring the archive closer to the problems that come with it, the obligation to select and forget, and the interpretations that occur in this type of visibility models. Therefore, this present investigation tries to approach a view on the use of the archive that prioritizes other ways of understanding an image. In this way, it will analyze the look on the concept of the image and the visibility that is acquired when an archive is structured.

INTRODUCCIÓN

Isidoro Valcárcel Medina fue claro: "Sepulremos el archivo, aunque no lo olvidemos" (Valcárcel, 2010). Este artista definió el archivo como una compartimentación, un almacén de una *memoria de hecho y no de hechos*. De este modo, afina llamándolo un *arte registral* en el cual su contenido está desprovisto de toda intencionalidad y es entendido como un listado de nombres y cifras.

La polémica de la práctica artística del archivo ronda en base a un uso indiscriminado del término y de la forma. Términos como *fiebre* o *furor* definen cómo esta práctica se ha institucionalizado y ha agarrado la visibilidad del propio uso del archivo. Este es considerado como un dispositivo que suscita la sospecha sobre su propia naturaleza formal, estructurada en límites, y sobre las lagunas que se generan en base a estos contornos. Una *compulsión de repetición* que solo busca almacenar y recopilar, transformando

todo su contenido en documentos legibles en base a una mirada conclusiva. Frente a este tipo de formulación de la forma archivística, otros han sido los que han tratado de replantearlo desde otras perspectivas. Un ejemplo de otro tipo de enfoque sería hacerlo desde una *arqueología* de los enunciados que, estos mismos, contienen desde la propia necesidad del olvido hasta su ausencia. Paradigmas como el del sistema del archivo o la propia fuerza anarquística del olvido, plantean visiones que deben volverse a poner en cuestión para encontrar otra mirada hacia la interpretación del archivo desde la práctica artística y, sobre todo, en la configuración de sus contenidos.

La presente investigación trata de encontrar un enfoque en el que el contenido de los archivos, las imágenes, vuelvan a ser el centro de la mirada al emplear la forma archivística. Por lo tanto, la hipótesis que se maneja es la posibilidad de entender el archivo desde sus imágenes y no el de emplear unas imágenes para conformar un archivo. Para ello, es necesario preguntarse sobre las probabilidades de posibilidad que otorgan los archivos como contenedores de las imágenes y, de este modo, alejarlos de la osificación sobre la que se suele trabajar al plantear un archivo desde la práctica artística. Así pues, los objetivos que se persiguen se organizan alrededor de establecer una visión que facilite la comprensión del desarrollo de los conceptos de archivo e imagen tratando de argumentar la relación que se crea entre ambos.

METODOLOGÍA

La metodología empleada para este trabajo viene a raíz del estudio de los autores que han planteado desde la cuestión sobre el contexto que envuelve al archivo como un estudio de las imágenes en particular. El enfoque llevado a cabo para este caso lo da el contexto sobre el que se está investigando el planteamiento: la formación en arte. Así pues, se precisa de una metodología basada en la investigación artística que versa sobre el estudio de sus prácticas vinculadas al paradigma del archivo y, además, en el análisis recogido de las reflexiones que varios autores han reflejado en su propio trabajo desde ámbitos que van desde la filosofía a la historia del arte.

Esto requiere, por tanto, de estrategias propias de la investigación artística de carácter cualitativo. Para este trabajo en concreto, se analizarán hermenéuticamente los textos y discusiones que han propiciado un contexto de debate con respecto de los objetos de estudio que aquí se plantean. Sin embargo, y debido a la naturaleza de este trabajo en particular, será necesario interpretar los datos desde una postura que favorezca la interrelación de las imágenes puestas en común. Cómo se desarrollará más adelante, el montaje como herramienta será imprescindible para encontrar ejemplos que, desde la práctica artística y el empleo de la relación heterogénea de su contenido, refuercen otras conexiones con el archivo y el contenido de los mismos. De igual manera que la concepción del *museo imaginario* (Malraux, 2017), se trata de encontrar otras relaciones entre las imágenes que acerquen la experiencia individual desde otras perspectivas al archivo. La finalidad, por lo tanto, es tratar de hacer una posibilidad de *arqueología* (Foucault, 2017) hacia las imágenes que muestre las capacidades de lo *visible* y lo *decible* mediante la forma del archivo.

Del archivo a las imágenes

Ana María Guasch estipula la propuesta de una organización que ya implicase la palabra “archivo”, que viene del llamado *Provenienzprinzip* o “principio de procedencia” en las propuestas del historiador Philipp Ernst Spieß, pero estas no serán plenamente implantadas hasta el proyecto de reordenación de los *Archives du Royaume* y de la *Bibliothèque impériale* por Natalis de Wailly a finales del siglo XIX (2015, p. 16). El “principio de procedencia” estructuraba los archivos por su origen y no se clasificaban, por ende, por su contenido. De este modo, los archivos, *a priori*, eran espacios neutros que se clasificaban por su procedencia siendo gestionados como meros documentos y registros. Por lo tanto, los archivos eran espacios organizados con documentos o restos que se transforman en fragmentos con lo que estructurar la historia. Guasch, además, describe cómo el historiador Leopold von Ranke trató de producir relatos de historia mediante el archivo, siendo este el único punto de partida. Se hacía, por lo tanto, un trabajo con el pasado que trataba de organizar los relatos a través de sus fragmentos.

Rastreado unos inicios en el uso del archivo más allá de la biblioteca, Guasch propone el nombre de una serie de trabajos que denomina como *protoarchivos*. Estos se hacen desde de la práctica literaria como lo es el *Libro de los Pasajes* de Walter Benjamin iniciado en 1927, desde la práctica artística con los primeros archivos conseguidos tras la fotografía en serie de autores como Eugène Atget o August Sander, pero será desde la práctica historiográfica donde se encuentran las bases que proponen un ejemplo para la implicación sobre las imágenes dentro de un archivo. El historiador del arte Aby Warburg gestiona con su trabajo del *Atlas Mnemosyne*, iniciado en 1925, un archivo “visual” de relaciones entre diferentes documentos (desde fotografías a textos) tratando de encontrar gestos comunes a través del tiempo. Warburg acuña para ello el concepto de *engrama cultural*, entendiéndolo como las huellas de lo que queda de cada cultura, siendo impresas cómo registro sobre las imágenes que producen. Se plantea, de este modo, un archivo visual atravesado por las heterogeneidades y las discontinuidades generando un conjunto de relaciones subjetivas lejos de un orden cronológico. Walter Benjamin plantea, a su vez, esta nueva figura del historiador-arqueólogo en el que el objeto de estudio es el análisis del fragmento (Guasch, 2015, p. 25). Por ende, el archivo se convierte en una herramienta de análisis formada en base a una agrupación subjetiva de los fragmentos recopilados y puestos en común bajo un determinado marco.

Estos marcos se convierten en estructuras de multiplicidades relacionales de datos con los que generar los discursos a través de los trabajos artísticos. El artista se convierte, mediante el archivo, en un historiador (Godfrey, 2007). El *giro etnográfico* que adopta el arte a mediados del siglo XX se debe a la comprensión del artista como un sujeto social que entra, por lo tanto, en el campo de la antropología para analizar la cultura (Foster, 2016). El archivo se entronca, desde este momento, con la práctica artística conceptual y comienza a institucionalizarse. Al igual que con *Atlas Mnemosyne*, la práctica artística se interesará por la recuperación de la memoria y sobre el cuestionamiento de las condiciones en las que se escriben los relatos. El archivo, a través del arte, se aleja de su origen como registro del tiempo contingente. En esta misma época, Michel Foucault reflexionará sobre el archivo describiéndolo como *la ley de lo que puede ser dicho*, siendo este además *incontorneable* debido a que solo se puede dar por fragmentos (2017, p.171). Propondrá, para ello, la *arqueología* como método para analizar el archivo, siendo este un trabajo interno del mismo que se adentra en su interior y organiza, ordena y estructura describiendo relaciones y elaborando los discursos. Por ende, sería el contenido fragmentado del archivo lo que estructuraría los discursos que se pudiesen proponer desde el mismo.

El arte, en adelante, se servirá del archivo como contenedor de recopilación de discursos vinculados con el nuevo papel del artista como etnólogo. Esto hace que las propuestas conceptuales que pensaban alrededor del archivo en los años sesenta se lleguen a la concepción del archivo como una base de datos, estos se harán en base a relaciones rizomáticas de combinación y multiplicidad a partir de los años ochenta (Spieker, 2008). Se podría comprender el archivo como un dispositivo, entendiendo un dispositivo como un aparato en el cual las relaciones de subjetividad de los seres humanos los convierten, a estos, en sujetos culturales vinculados a su entorno (Agamben, 2015). El archivo se emplea como un instrumento para cuestionar la condición histórica, el concepto de autoría, la representación, replantear la memoria o reflexionar sobre la estructuración de subjetividad (Guasch, 2013, p. 179). Con estos y otros motivos, el dispositivo archivístico ha sido foco de atención de varias disciplinas que han tratado de reflexionar tanto entorno al mismo como sobre su uso. La definición de Isidoro Valcárcel Medina respondería a un *furor de archivo*, como lo llama Suely Rolnik (2009), que se ha limitado en continuar desde la práctica artística un uso del contenedor como una mera base de datos. El riesgo se convierte en un perder la conexión sobre la propia naturaleza del archivo. Por ello, regresar al mismo mediante su contenido parece una de las vías con las que encauzar el debate sobre su uso.

Tomar posición desde la imagen

No perderse en la *fiebre del archivo* (Derrida, 1997) y aproximarse, tanto a su contenido como a las ausencias del mismo, requiere implicar la experiencia individual. Georges Didi-Huberman describe esta tarea desde la concepción de *tomar posición* como un trabajo de situarse en el tiempo, donde apelar a nuestra memoria e implicarse con ella (2013). El objeto de estudio que le sirve para describir este posicionamiento lo hará con la obra desde el exilio de Bertolt Brecht y, sobre todo, con su libro *Kriegsfiel*. Brecht, en ese caso en particular, recorta imágenes de los medios de comunicación durante la Segunda Guerra Mundial y los agrupa en un libro describiendo el contenido de cada imagen mediante un epigrama de cuatro versos para *hacer hablar* a las imágenes. Huberman describe el proceso del trabajo de Brecht explicando la implicación de este con su momento histórico y dejándose *afectar* por la información que recopila. Trata, por tanto, de deconstruir para luego remontar, por su propia cuenta y, de este modo, *decir* mejor (2016). Plantea a su vez, “una red de anacronismos salidos de sus propios montajes o construcciones de hipótesis” (2013, p. 20). Así pues, el montaje de los fragmentos que va recopilando Brecht constituyen una visión de su entorno mediante la estructuración de un archivo en forma de libro.

Por otro lado, para poder continuar, cabría hacerse primero la pregunta sobre qué se considera una imagen actualmente. Parte de este debate entorno a la imagen se ha llevado desde la intención de realizar una ontología de la propia imagen (García, 2011). Se trataría de rastrear desde su etimología hasta los distintos conflictos entorno a la misma, reflejados en las reacciones que han llevado a la imagen a sus diferentes interpretaciones, analizando posiciones que van desde la iconodulia hasta la iconoclastia (Freedberg, 2015). La imagen, por lo tanto, ha sido un elemento de conflicto que ha llevado al órgano de la vista y a la mirada desde la confianza a la desconfianza y viceversa (Garcés, 2013). Por ello, parte de la problemática actual es actuar sobre la misma desconfianza que provocan las imágenes (Baudrillard, 2016) o la sobreproducción de las mismas. Sin embargo, hay otros autores que no ven que el problema verse sobre el exceso de imágenes, sino que sería más bien un problema de selección de las mismas y la posición que se toma frente a ellas. Jacques Rancière describe cómo, esta misma queja sobre el exceso, ya se discutió en el siglo XIX en el que se acusaba de que las clases populares no serían capaces de enfrentar los mensajes que proliferaban gracias a los nuevos medios de producción (2017). Es en esta línea de debate donde las imágenes cobran otro protagonismo desplazando la discusión desde la ontología hasta las formas de producción.

Michel Melot desarrolla una historia de las imágenes que está estrechamente vinculada con sus medios de producción (2010). Con esta misma idea, Walter Benjamin comenzó uno de sus más famosos ensayos tratando de exponer el *materialismo histórico* como un fundamento para los cambios entre los medios que se emplean para la creación y difusión de imágenes (2016). En esta misma línea, Hans Belting desarrolla una antropología en la que las imágenes son sus artefactos de estudio convirtiéndose, por tanto, en objetos de conocimiento (2012, p. 15). Belting especifica también que “la imagen tiene siempre una cualidad mental y el medio siempre una cualidad material” (2012, p. 39). Se puede observar que parte del debate entorno a la imagen tiene un componente en el que el medio es imprescindible para la representación de la imagen, la forma se hace necesaria para que sea visible mediante un cuerpo, entendido como un medio. Belting insiste en que incluso una imagen puede percibirse con una nueva mirada si es a través de un nuevo medio

(2012, p. 12), tal y como Walter Benjamin también definió anteriormente (2016). En este punto, Belting propone una *historia de las imágenes* que tenga en cuenta los medios de reproducción y una *implicación* en las imágenes. Para ello, comenta como Aby Warburg, cansado de una "historia del arte estetizante", buscó otros modos de acercarse a la imagen y lo hizo a través del *giro antropológico* junto al concepto de las *migraciones*. Estas migraciones serían relaciones interculturales, intermediales y anacrónicas que distinguen un tiempo en cuanto al pasado de la imagen y el presente en el que es percibida (Didi-Huberman, 2008). Es, por tanto, imprescindible para estos autores, centrarse en la imagen desde sus posibilidades de producción y el contexto en el que son percibidas. Un ejemplo del potencial intercultural e intermedial de las imágenes sería el exhaustivo desarrollo que propone Serge Gruzinski. Este se basa en las políticas de la imagen, en el que analiza la acción y la reacción frente a estas, del México colonial y barroco (2003).

Por lo tanto, la imagen es un concepto extenso que se ha tratado de entender desde posturas ontológicas y de producción, entre otras que exceden este análisis. Como un posible resumen de la cuestión, W.J.T. Mitchell propone un esquema sobre las diferentes maneras en las que la imagen se ha entendido a lo largo del tiempo. Estas formas van ligadas desde la materialidad, como las gráficas pasando por las ópticas y perceptivas, hasta llegar a las formas inmateriales como pueden ser las mentales e incluso las verbales (2011, p. 110). Las imágenes se entienden como significantes de transmisión de significados, siendo los elementos imprescindibles que conforman los contenedores en las que pueden ser recopilados. Por lo tanto, se observa el potencial que tienen las imágenes para influir en su contexto pero que, aún así, requieren de la posición de los individuos sobre estas. Para ejemplificar lo anterior mencionado se podría exponer la pintura de Gerhard Richter *Taunte Marianne* (1965). Esta misma podría ser capaz de afectar e implicar al individuo si se conociese que este retrato, aparentemente inocente, trae consigo el relato de cómo la tía del artista fue asesinada por el régimen nazi bajo los programas eugenésicos. Del mismo modo, podemos entender como el trabajo videográfico de Jean-Luc Godard *Histoire(s) du cinéma* (1998) o, más recientemente, *Le livre d'image* (2017) cómo son las propias imágenes recopiladas y montadas las que conforman un enorme archivo que trabaja en función de su contenido y no al contrario, generando otra visibilidad a través del fragmento y el montaje, proponiendo de esta manera otras posibilidades de relatos.

CONCLUSIONES

Recuperando la hipótesis planteada, se confirma que las imágenes estructuran los archivos y que han sido las diferentes metodologías empleadas para estudiar las imágenes las que han ido variando la mirada que se ha tenido sobre las mismas. A pesar de la concisión con la que se ha tenido que abordar la argumentación, se pueden relacionar el cómo han sido conceptos como historia, memoria, huella, fragmento, visibilidad, entre otros, los que han hecho que, a través de las prácticas artísticas, se hayan construido otras relaciones frente a lo visible y lo invisible, encontrando en la forma del archivo un aliado que permite otras analogías de construcción de imaginarios. Sin embargo, es necesario poder comprender que sin las imágenes no habría archivos y se ha observado cómo estos mismos no han sido posibles sin el material con el que crearlos. Por lo tanto, se entiende como ya no solo hay que centrar el análisis y la mirada en las imágenes, sino también *tomar posición* frente a ese contenido e *implicarse* en su contexto. Es, de este modo, una labor de recuperación de la mirada con la imagen como herramienta *pese a todo* (Didi-Huberman, 2016). Un ejemplo de este tipo de planteamientos lo expone Marina Garcés con lo que llama una *visión periférica* (2013). Una mirada que busca en lo desenfocado de lo enfocado, el mismo lugar sobre el que se generan los archivos. Se verifica por tanto, y a través de los ejemplos propuestos en el escrito, la dependencia de los archivos con las imágenes. Estas serían los verdaderos elementos con las que poder establecer nuevos paradigmas y encontrar, en los *ángulos ciegos*, el rastro de algo que aún precisa de nuestra atención (Garcés, 2013, p. 114).

FUENTES REFERENCIALES

- Agamben, G. (2015). *¿Qué es un dispositivo?*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (2016). *Cultura y simulacro* (12ª ed.). Barcelona: Editorial Kairós.
- Belting, H. (2012). *Antropología de la imagen* (3ªed.). España: Katz Editores.
- Benjamin, W. (2016). *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica* (6ª ed.). Madrid: Casimiro libros.
- Derrida, J. (1997). *Mal de archivo: una impresión freudiana*. Madrid: Trotta.
- Didi-Huberman, G. (2008). *Ante el tiempo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

- Didi-Huberman, G. (2012). *Arde la imagen*. Oaxaca: Ediciones Ve.
- Didi-Huberman, G. (2013). *Cuando las imágenes toman posición*. Madrid: Machado Grupo de Distribución.
- Didi-Huberman, G. (2016). *Imágenes pese a todo* (6ª ed.). Barcelona: Espasa Libros.
- Foster, H. (2016). *El retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Ediciones Akal.
- Foucault, M. (2017). *La arqueología del saber* (4ª ed.). México: Siglo XXI Editores.
- Freedberg, D. (2009). *El poder de las imágenes: estudios sobre la historia y la teoría de la respuesta*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Garcés, M. (2013). *Un mundo común*. Barcelona: Edicions Bellaterra.
- García, A. (2011). *Filosofía de la imagen*. Salamanca: España. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Godfrey, M. (2007). *The Artist as Historian*. *October 120* (primavera 2007), pp. 140-172.
- Gruzinski, S. (2003) *La guerra de las imágenes: Desde Cristóbal Colón a Blade Runner (1492-2019)*. Madrid: S.L. Fondo de Cultura Económica de España.
- Guasch, A. M. (2013). *Arte y Archivo, 1920-2010: Genealogías, tipologías y discontinuidades* (2ª ed.). Madrid: Ediciones Akal.
- Malraux, A. (2017). *El museo imaginario*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Melot, M. (2010). *Breve historia de la imagen*. Madrid: Siruela.
- Rancière, J. (2017). *El teatro de imágenes*. En: Jaar, A. (Ed.), *La política de las imágenes*. Santiago de Chile: ediciones/metales pesados.
- Rolnik, S. (2009). Furor de archivo. *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, 7, 115-129.
- Spieker, S. (2008). *The Big Archive: Art from Bureaucracy*. Londres: The MIT Press.
- Valcárcel Medina, I. (2010). *El objeto y el fin*. En: Estévez González, F., y Santa Ana, M. (Eds.), *Memorias y olvidos del archivo*. Madrid: Outer Ediciones.
- William J. T., M. (2011). *¿Qué es una imagen?*. En: A. García (Ed.), *Filosofía de la imagen*. Salamanca, España: Ediciones Universidad de Salamanca.

Martínez Torrecilla, Carmen Bibiana.

Investigadora, no doctora. En el grupo ARTEC (Advanced Research and Technological Expansion in Computer Graphics), en el IRTIC (Instituto de Robótica y Tecnologías de la Información y de la Comunicación) de la Universitat de València.

Pérez Aixendri, Manolo.

Profesor de Departamento de Informática de la Universitat de València. Técnico de soporte a la Investigación en el IRTIC.

Naharro Navarro, Toño.

Artista/Artesano por cuenta propia.

Tomás Marín, Toni.

Artista por cuenta propia.

Sinergias entre arte, paisaje natural y tecnología a través de "Dime algo dulce, cariño"

Synergies between Art, natural lanscape and technology through "Tell me something sweet, sweetie"

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Sinergia, entornos sensibles, paisaje natural, paisaje virtual.

KEY WORDS

Synergy, sensitive environments, natural landscape, virtual landscape.

RESUMEN

Las conexiones artísticas que se producen en la actualidad entre: el barro, en todo su potencial, y la tecnología electrónica y digital, en todas sus facetas, es un territorio inédito, desconocido, en el que aparece una nueva mirada salvaje, exótica desde un prisma artístico. Las sinergias que surgen, entre el material más primigenio que es el barro, dúctil por excelencia, con los materiales que definen el arte de los nuevos medios, crean nuevos espacios de experimentación e investigación en las artes visuales. Es en esta nueva correlación, es donde se sitúa la obra "Dime algo dulce cariño", presentada en la XVI Edición de ARTE EN LA TIERRA, que se celebró el pasado agosto en La Rioja. El objetivo principal de este proyecto, se enmarca en la construcción de un espacio sensible de conexión/interacción con el territorio, en el que el público se comunicara y reconectara con el planeta tierra. Para crear este vínculo con el paisaje rural, se construyó un conjunto escultórico que conformaba un espacio de diálogo y de comunicación, en el que predominó el factor humano.

ABSTRACT

The artistic connections that are currently produced between: mud, in all its potential, and electronic and digital technology, in all its facets, is an unknown territory, unknown, in which a new wild, exotic look appears from a artistic prism. The synergies that arise, between the most primitive material that is the clay, the ductile par excellence, the materials that define the art of the new media, the

new spaces of experimentation and the investigation in the visual arts. It is in this new correlation, is where the work "Tell me something sweet love," published in the 16th Edition of ART IN THE EARTH, which was held last August in La Rioja. The main objective of this project is the search for information in the sensitive space of connection / interaction with the territory, public communication and reconstruction with the planet earth. In order to create this link with the rural landscape, a set of sculptures was built that make up a space for dialogue and communication, in which the human factor predominated.

INTRODUCCIÓN

Arte en la Tierra es un certamen internacional, de arte en la naturaleza que se celebra en Santa Lucía de Ocón. Comenzó siendo en el año 2003, una iniciativa pionera del escultor canario Felix Reyes, afincando en La Rioja, que estrenó con artistas locales. A lo largo de los años esta convocatoria ha ido evolucionando (Calonge, 2007) y la suma de su labor con la de su compañera, la artista Rosa Castellot y la comisaria Susana Baldor, ha conseguido que se convierta en un evento internacional, además de un hito artístico en el norte de la península. Conociendo el apoyo y la implicación de los habitantes del pueblo, que ceden sus campos y ayudan en la elaboración de las obras, se presentó "Dime algo dulce, cariño" a dicha cita cultural consolidada, siendo aprobada por unanimidad por el jurado.

Mencionada obra, fundamentó su investigación, en la creación de un espacio sensible de interacción, capaz de recoger las emociones de los visitantes en los mensajes que dedicaron a la tierra. Para conseguirlo, se estableció un laboratorio experimental en el que se integraron los materiales orgánicos de la zona, con tecnología básica de grabación, creando a partir de esa fusión, un espacio de comunicación sin precedente, en este acontecimiento riojano. Dicho laboratorio experimental, se desarrolló con la cooperación de los habitantes de la zona. Así como, en el proyecto "Nidos de equilibrio" de la artista Ana Laura Cantera, en el que involucra el concepto de comunidad en la realización de su obra. Construyendo en conjunto, un objetivo común, para poder coexistir con nuestro entorno natural de una forma más equilibrada, modificando nuestras prácticas en pos de la sustentabilidad (Cantera, 2015).

Por tanto, el estudio presentado, no solo explora nuevas formas de expresión e interacción situadas en un entorno natural, asimismo se beneficia de los aspectos más comunitarios de la elaboración de la obra, al crear un taller de trabajo colaborativo para su desarrollo. Este carácter le otorga un complemento y acentúa los aspectos simbólicos de la obra, en su apariencia más comunitaria, en donde se reconcilia la humanidad con la naturaleza.

Fases del trabajo colaborativo para la elaboración de la obra

Para crear esta obra, el proceso de realización se dividió en tres fases principales: la fase de proyección, la fase de producción y la fase de posproducción.

Para diseñar la fase de proyección, se forjó un equipo colaborativo de trabajo con: el escultor Toni Tomás y el alfarero contemporáneo Toño Naharro, y la artista Bibiana Martínez. En esta fase, se bocetaron el conjunto de esculturas de gran formato que iban a configurar el círculo totémico, con formas inspiradas en antiguos respiraderos naturales de bodegas de la zona. Se calcularon los tamaños, los materiales y los tiempos de elaboración, así como el ajuste de los gastos, al presupuesto conseguido.

En la siguiente fase, la de producción, se desarrolló durante una semana de convivencia. Esta parte fue coordinada por todo el equipo de artistas, y pudo ser resuelta por la ayuda de más de 30 personas de la zona (Figura1). El escultor Toni Tomás había creado las estructuras de los seis volúmenes soldando varillas de hierro, que definió con la escala humana y paisajista adecuada. Posteriormente se pasó a cubrir las estructuras de hierro, con una especie de "vestido", formados por malla metálica y tela de arpillera, a los que el artista Toño Naharro adaptó la tonelada de barro en polvo, que había recopilado de los cuatro puntos cardinales de la región. Una vez cubiertas todas las estructuras, el artista Naharro se encontró con 70 metros lineales para poder expresarse con pigmentos, trazos, dibujos tribales, con los caracteres que determinan su obra.



Figura 1. Imágenes de la fase de producción de la obra. Elaboración propia.

Por último, Bibiana Martínez integró las grabadoras de audio en el interior de tres de los tótems, que con anterioridad habían sido preparadas, por el técnico de investigación Manolo Pérez, en los laboratorios del IRTIC de la Universitat de València (Figura2).



Figura 2. Imágenes del trabajo realizado con las grabadoras. Elaboración propia.

Para realizar las grabaciones de los mensajes, incluimos en los tótems, grabadoras de bolsillo modificadas para poder realizar grabaciones durante todo el periodo de exposición. Las grabadoras contaban con una memoria de 8Gb cada una y con inicio de grabación automático al detectar sonido. Esto permitía que el espacio de almacenamiento fuera suficiente puesto que, durante gran parte del día la grabadora permanecería inactiva. El principal problema a salvar era la duración de la batería. Se descartó la posibilidad de enchufarlas a un cargador puesto que no había corriente donde se realizaría la instalación. Se pensó en realizar una carga solar. Se realizaron pruebas con distintas placas solares que generaran el voltaje necesario para las placas, pero el presupuesto no permitió obtener intensidad suficiente para cargar los dispositivos. La solución final pasó por alimentar las placas mediante una batería de coche. La batería entrega 12V mientras que las grabadoras necesitan 5V por lo que añadimos al circuito un regulador de voltaje para ajustar a los valores adecuados. Dado el bajo consumo de las grabadoras y la alta capacidad de carga de la batería de coche, el sistema pudo mantenerse autónomo durante todo el periodo de exposición.

Y por último la fase de posproducción, en esta parte Bibiana Martínez edita el material recopilado en las grabaciones, en los laboratorios de ARTEC. Posteriormente son incorporados en dos lugares distintos: en la exposición que se realizó en ESDIR la Escuela de Diseño de la Ciudad de Logroño, el pasado mes de febrero. Se escuchaban los mensajes a la tierra como sonido de fondo de la exposición. La segunda en la ubicación de los mensajes de voz, es en la web (<https://www.uv.es/bibiana/dimealgodulcecarinyo/index.html>), después de bocetar en 3D y texturizar el grupo escultórico e integrarlo en un entorno virtual, estos modelos junto a los mensajes registrados, se integraron en la plataforma de trabajo en tiempo real Unity¹, donde se generó una interacción sencilla con el paisaje virtual.

¹ Unity 3D es una herramienta que nos ayuda a desarrollar videojuegos para diversas plataformas mediante un editor y scripting para crear videojuegos con un acabado profesional. (<https://unity.com/>)

METODOLOGÍA

El objetivo principal, de la obra que presentamos en esta investigación, era crear un espacio comunicación con el planeta tierra, un ambiente de conexión en el que se propiciara una interacción emotiva del espectador. En la que se reflejara, por un lado, una sensación de permanencia espacio-temporal del lugar, una evocación de familiaridad con las formas totémicas y por otro parte, un efecto de fuerza de la naturaleza, trasgrediendo la visión de ese paisaje rural cotidiano, con el que conviven los habitantes de la comarca.

Para conseguir este espacio sensible de comunicación, hemos nutrido nuestra investigación de varias fuentes, una de ellas sería: el *modus operandi* del equipo artístico Studio Azzurro: el grupo de carácter colaborativo de artistas de nuevos medios, fundado en 1982 por Fabio Cirifino, Paolo Rosa y Leonardo Sangiorgi en Milán. Sus obras generan reflexiones teóricas y planteamientos éticos, habitats artísticos en donde el público participa, no solo como espectador si no como co-artífice, convirtiéndose en parte primordial de la obra. El diseño del proyecto "Dime algo dulce, cariño" se basó concretamente, en el estudio de la exposición AMBIENTES SENSIBLES que

presentó en la Sala Parpalló de la ciudad de Valencia en el año 2008. En dicha muestra expusieron "entornos sensibles", "interfaces naturales" que desaparecen como obra quedando en la memoria como experiencias vividas (Molina, 2008). Estas líneas de trabajo, determinan uno de los objetivos de esta investigación artística como: la búsqueda de un espacio de actuación en la que se elimine la tecnología de la visión del espectador, para crear una interacción espontánea sin artificios, en el que la obra se convierta en espacio-ambiente-escena en el que prevalezca el factor humano.

Otra de las fuentes en las que está basada esta investigación es la obra de la artista Eve Ariza presentada en la Bienal de Venecia del 2017, titulada "Murmuri". Una instalación elaborada artesanalmente, para la que se tornearon 9.500 boles de barro. Estos miles de contenedores no funcionales, colocados a modo de mural en la pared, actuaban como receptores de murmullos, de sonidos que facilitaba el visitante. A partir de una forma milenaria, como es el recipiente, la artista andorrana crea una auténtica experiencia sensorial, con un lenguaje universal. Liberando del contenido narrativo tradicional al barro, la obra provoca de entrada, un diálogo físico con el espectador. Por lo que, la esencia utilitaria del objeto desaparece y su forma sencilla se transforma en verdadero símbolo de la conexión interhumana (Ambattle, 2017). Percibiendo esta fuerte capacidad del material en la obra de Ariza, hemos propuesto en esta investigación la transformación del barro, en un material de diálogo y de conexión con el público. Y el trabajo manual/físico como un lugar de encuentro de cohesión y de comunicación.

DESARROLLO

El visitante fué informado con anterioridad, de que podía dejar mensajes a la tierra, y en el caso de lo que hiciera, estos podían ser registrados. De todos modos, en algún caso el espectador de forma intuitiva, se acercaba para dejar su mensaje, a las bocas comunicadoras que se habían acoplado a tres de los totems. Estos orificios se habían integrado con la intención de abrir una ventana con el espacio interior de la pieza. Característica que originó que las esculturas se convirtieran en canales de comunicación y que se estableciera una interacción con la obra, mucho más natural y espontánea. Se colocaron la grabadoras de bolsillo con sensor de voz en el interior de los volúmenes a la altura de las aperturas, así estas pudieron registrar de una forma más nítida los sonidos. Asimismo, desaparecieron de la vista del espectador, lo que convertía el espacio de interacción en un ambiente sin artificios centrando la atención en el paisaje natural intervenido (Figura 3).

Los mensajes de voz, los murmullos, los ruidos que envolvían el espacio de "Dime algo dulce, cariño" de Santa Lucía Ocón, son el resultado de la investigación presentada en este Congreso de ANIAV 2019. Estos serían la conssecuencia de la interacción y se podrían catalogar, analizando los sentimientos y las sensaciones, que acontecieron en el espectador en el momento de reconectarse con la tierra y hablar con ella. La temática de los mensajes, ha sido de algún modo, encauzada por el título de la intervención paisajística y ha abarcado desde: saludos de cortesía, saludos de reverencia, agradecimientos, una gran cantidad de comunicados de amor y de cariño a la tierra y a la población de Santa Lucía en concreto, hasta cantos de esperanza y de ánimos al medio ambiente, peticiones de disculpas, de ayuda y de deseos, como si dirigieran a la diosa de la naturaleza con poderes sobrenaturales.



Figura 3. Captura del video realizado por el artista Demetrio Navaridas, que documentó ARTE EN LA TIERRA 2018.

CONCLUSIONES

Transformamos con "Dime algo dulce, cariño" la visión del horizonte de Santa Lucía de Ocón, situando un conjunto escultórico de gran formato, en un campo de labranza que cedió un lugareño. Creamos un espacio interacción, una experiencia estética efímera e intangible, eliminando la tecnología de la vista de los espectadores; logrando con ello, crear un entorno sensible de interacción, en el que el visitante se reconectara a la tierra y de una manera espontánea se comunicara con ella, dejándole un mensaje de voz.

Situando esta obra en el paisaje rural, rehumanizamos el territorio con la ayuda del pueblo, abanderando con esta acción la defensa del patrimonio natural y cultural. Por lo que, con "Dime algo dulce, cariño" reivindicamos el paisaje creando conciencia ecológica, a partir del vínculo de afectos entre: los lugareños, la tierra y los sentimientos que le profesan. Por lo tanto, reutilizamos los sentimientos del pueblo hacia su entorno, como base para crear esta topofilia² del paisaje, como uno de los criterios que sirven para conservar un lugar. En este estudio llegamos al entendimiento de que la reivindicación moderna del paisaje puede ser una de las claves para la reformulación de la conciencia ecológica, la base de una nueva cultura de vuelta a la naturaleza (Astibia, 2016).

FUENTES REFERENCIALES

Ambatlle, M. (2017). MURMURI. Pabellón de Andorra. 57 Bienal de arte Venecia. Principado de Andorra. 2077.

Astibia, H. (2016). Sobre el paisaje y su relación con el arte y la naturaleza. *Euskonews* (Eusko Ikaskuntza - Sociedad de Estudios Vascos), 708. ISSN 1139-3629.

Calonge, M. (2007). Poesía visual en las tierras de Santa Lucía. *Belezos: Revista de cultura popular y tradiciones de La Rioja*, Nº 5, 4-15. Fundación Caja Rioja. ISSN 1886-4333.

Cantera, A. (2015). *CO-CREACIONES HIBRIDAS: Horizontalidad y relaciones entre la naturaleza y el hombre, desde el arte, las nuevas tecnologías y el desarrollo sustentable*. Universidad Nacional de Tres de Febrero, Argentina.

Molina F, A. (2008). *Studio Azzurro. Ambientes sensibles*. Sala Parpalló, Valencia. Diputación de Valencia. Sala Parpalló, 2008. ISSN 978-84-7795-498-9.

² En este caso, la topofilia del paisaje, sería una forma de establecer relaciones emotivas entre pobladores y el paisaje rural que habitan.

Miquel Bartual, Mijo.
Universidad Politécnica de Valencia.

Visualizar la fragilidad: representaciones de la catástrofe ecológica

Visualizing fragility: representations of the ecological disaster

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE:

Catástrofe ecológica, visualización, emociones, modelos políticos, autoritarismos.

KEY WORDS

Ecological disaster, visualization, emotions, political models, authoritarianisms.

RESUMEN

En este período de crisis ecosistémica generalizada, resulta de especial importancia encontrar vías que puedan ayudarnos a entender y asumir el momento crítico en el que nos encontramos. La constatación de esta urgencia puede llevarnos a producir imágenes con la intención de activar respuestas emocionales que lleven a la acción pero que, sin embargo, resulten contraproducentes en un doble sentido. Por una parte, pueden producir miedo y bloqueo; por otra, si profundizamos en las consecuencias que estas emociones pueden tener en nuestra percepción del mundo, podría darse que el impacto de dichas representaciones derivara sin mucho refuerzo exterior en la justificación de propuestas autoritarias en la política, ante la necesidad de reaccionar con rapidez al horizonte catastrófico.

Esta transformación ya en marcha de las formas democráticas puede conllevar asimismo la aceptación de un porcentaje de "pérdidas", de "exceso poblacional" que debería sacrificarse por tanto, generando un cambio de paradigma en el que el neocapitalismo moral escondiera nuevas formas de tanatocracia. Si bien la enorme fragilidad que vive nuestra especie debería motivar una respuesta articulada y solidaria a nivel planetario, tememos que las maneras en las que la transmitimos esta urgencia, las representaciones que elegimos, puedan contribuir a generar este determinado tipo de respuestas. Por ello, consideramos esencial reflexionar al respecto de manera que podamos encarar la premura de esta tarea, sin por ello admitir una merma radical en las formas de democracia ni un ejercicio cómplice de biopoder sobre los más afectados.

ABSTRACT

in this period of generalized ecosystem crisis, it is especially important to find ways that can help us understand and assume the critical moment in which we find ourselves. The verification of this urgency can lead us to produce images with the intention of activating emotional responses that lead to action, but which nevertheless turn out to be counterproductive in a double sense. On the one hand, they can produce fear and blockage; On the other hand, if we delve into the consequences that these emotions can have on our perception of the world, it could be that the impact of these representations derived without much external reinforcement in the justification of authoritarian proposals in politics, given the need to react quickly to catastrophic horizon.

This transformation already under way of democratic forms can also lead to the acceptance of a percentage of "losses", of "population excess" that should be sacrificed therefore, generating a paradigm shift in which moral neocapitalism hid new forms of tanatocracy. Although the enormous fragility that our species lives should motivate an articulated and solidary response on a planetary level, we fear that the ways in which we transmit this urgency, the representations we choose, can contribute to generating this type of responses. Therefore, we consider essential to reflect on this matter so that we can face the hurry of this task, without admitting a radical reduction in the forms of democracy or an accomplice exercise of biopower on the most affected.

INTRODUCCIÓN

Desde la estética, se ha trabajado profusamente en el campo de relaciones entre la imagen artística, las emociones que provoca y su capacidad para transformarse en una herramienta política. Todo ello nos ha ayudado a entender la importancia que tiene el régimen de lo sensible en la percepción del mundo, no únicamente en lo que se refiere a la imagen artística sino a la imagen mediática que circula incansablemente por nuestros imaginarios. Este universo visual modula la orientación estética de los sujetos a través de las emociones que amplía o acalla, las imágenes que muestra o las que retira de la circulación, o las que directamente, no permite que emerjan. En un mundo saturado de imágenes en donde los canales en los que circula, hoy en día fundamentalmente digitales, están controlados y dirigidos por intereses mercantiles, redirigir esta influencia a estas esferas más complejas resulta muy sencillo. De esta manera, se puede modular la opinión pública sobre temas candentes, de manera que las imágenes funcionen como un foco o una cortina de humo. Este fenómeno que ya se ha analizado hasta el agotamiento no ha hecho más que acentuarse de forma cada vez más acusada, mediante el uso del Big Data que permite manipular de forma muy contundente cuestiones tan peligrosas como la intención de voto.

Sin necesidad de llegar al caso extremo de usos claramente denunciados, uno de los efectos de esta deriva sería la conversión de la opinión propia en un ámbito sometido a sospecha, esa opinión que no es la mía pero que sin embargo he hecho propia, ese rastro de *cookies* que han activado mis futuros deseos, ese ser que no soy yo pero en el que me he convertido por las noticias y las imágenes que han puesto bajo mis ojos. Y todo ello convive con el espejismo de la información total. Por tanto, no está de más reflexionar sobre qué estímulos desencadenan determinadas emociones y qué emociones llevan a determinados horizontes de posibilidad, especialmente en relación con la transformación radical de nuestras condiciones de vida: aquella que va a suponer el pleno desarrollo del cambio climático. Este punto de inflexión de la Humanidad resulta aún más absurdo sobre todo porque no se trata de un fenómeno natural contra el que no podamos actuar sino que somos nosotros mismos el cataclismo, la naturaleza desatada, la fuerza salvaje que pliega órdenes y mandatos y nos somete a todos a su propio destino, ese que nos hemos labrado.

Por tanto, en este artículo, pretendemos plantear una reflexión sobre los diferentes tipos de comunicación que se establecen desde los medios de comunicación y las instancias representativas en relación a dicha problemática, para analizar los recursos comunicativos que se utilizan así como para establecer diferencias entre los mecanismos de respuesta emocional que activamos para paliar el efecto que esa información puede tener sobre nuestra conciencia. Nuestra tesis es que las maneras de visualizar esta cuestión están directamente relacionadas con la reacción emocional que producen en nosotras así como con la orientación política que se establece como más deseable. Inicialmente, vamos a plantear cuatro ejemplos diferentes con los que hablar de cómo intentamos transmitir esa urgencia y si el mecanismo de presentación y/o representación cumple su cometido, es decir, llevarnos a modificar radicalmente nuestra deriva, tras asumir la brevedad del plazo que nos queda y la fragilidad de la vida (en concreto, de la vida de la Humanidad, que no del planeta), sin por ello renunciar a consensos de base en el ámbito democrático.

Aceptación racional

Partiremos de la creación del término *Antropoceno* porque lo que se nombra tiene más probabilidades de ser mirado, de ser reconocido fenomenológicamente, y por tanto, de influir en la visión que tenemos tanto de nuestro presente como de nuestro horizonte. Este término fue acuñado por Crutzen/Stoermer¹ en el 2000 para hacer referencia a la nueva era geológica que sucede al Holoceno, determinada por el grado de impacto global de las actividades humanas. A raíz de esta apreciación, el Comité Internacional de Estratigrafía asume la situación extrema en la que nos encontramos en términos climáticos y se encuentra en proceso de ratificar la existencia de una nueva era geológica que resume mediante los siguientes puntos:

- Aumento de la temperatura media: +4^º en 2050 y aumento del nivel del mar: 1m-5m para fin de siglo.
- Modificación de la atmósfera por los gases de invernadero: metano, óxido de nitrógeno y dióxido de carbono.
- Degradación de la biósfera: pérdida de biodiversidad cifrada en el 20% en 2030, destrucción de ecosistemas por agricultura, deforestación y urbanización.
- Cambio en los ciclos biogeoquímicos del agua, el nitrógeno y el fósforo.
- Desaparición de los beneficios añadidos por la biosfera a los humanos: polinización, regulación de la cantidad y calidad del agua.

Todo ello implica que en un escenario optimista, a finales del siglo XXI entre el 12% y el 39% de la superficie del globo estará sometida a condiciones climáticas a las que los organismos vivos actuales no han estado nunca confrontados (Nature, 2016). Esta cruda descripción que hacen del Antropoceno, enunciando dato tras dato la extensión del desastre, utiliza la misma estrategia de transmisión que hemos utilizado desde que la ciencia se irguió como único relato de verdad posible: la afirmación empírica cuantitativa.

1 Crutzen, P.J. and Stoermer, E.F. (2000) The "Anthropocene". Global Change Newsletter, 41, 17.

Desgraciadamente la respuesta a este asalto de cifras suele ser la asimilación racional y el bloqueo de emociones, puesto que estamos acostumbrados a tratar los datos con la frialdad que ellos mismos imponen y por tanto, poder archivarlos como información pertinente a recuperar en caso de necesidad (Fowles, 2015). Ya desde la Ilustración, el proyecto moderno ha consistido en separar a las personas de las cosas (quien es sujeto y quien solo puede ser objeto y en qué grado), en ordenar el mundo, y por tanto, establecer una distancia que impida, por ejemplo, que sintamos empatía hacia animales no humanos, término reciente que muestra un acercamiento a nuestra condición común. Añadir *no humanos* al termino *animal* es más certero que añadir *racional* para nombrarnos puesto que, vista nuestra capacidad para gestionar lo que sabemos, que es bien poco y bien poca, nuestra condición racional queda muy a menudo en entredicho.

Más adelante veremos cómo nuestra racionalidad actúa por el *bien mejor*, eludiendo identificarse no solo con animales no humanos sino con ecosistemas y entornos, separándose de la catástrofe auto-impuesta a la espera de un *deus ex machina* tecnológico que nos salve de todo mal. Resumiendo, si nuestra esperanza radica en que, confrontados a los datos incuestionables, actuemos de forma racional y admitamos que no nos queda otra opción que reaccionar y realizar una transición forzada, poniendo los medios para ello, no parece que vayamos a tener mucho éxito y por tanto, simplemente nos extinguiremos de una forma larga, dolorosa y miserable.

Visibilización antropocéntrica



Figura 1. Reloj del Apocalipsis. Fuente: <https://thebulletin.org/>

Este enfoque es en cierto modo similar al anterior, con la diferencia que utiliza una estrategia visual analógica para transmitir la urgencia del momento en el que nos encontramos y data nada más y nada menos que de 1947. Ese año, un grupo de científicos de la Universidad de Chicago, los adalides de la ciencia en su estado más avanzado, agrupados en la Junta directiva del *Bulletin of the Atomic Scientists* (*Boletín de Científicos Atómicos*), crean el Reloj del Apocalipsis, también llamado Reloj del Juicio Final. Este es un reloj simbólico que hace referencia a la inminencia del fin de la especie humana que se encuentra siempre "a minutos de la medianoche", donde la medianoche representa la extinción de la Humanidad.

Originalmente, la analogía hacía referencia a la amenaza de guerra nuclear global, pero la amenaza climática ha sido reconocida como catástrofe de similar amplitud desde hace un tiempo así como otras derivas de las ciencias que pudieran infligir daños irreparables. Periódicamente se corrige el número de minutos restantes para la medianoche, lo que mide el grado de amenaza nuclear, ambiental y tecnológica para la Humanidad. La creación de esta analogía temporal es fruto de la conciencia de que esta información debería transmitirse por una vía no convencional para aumentar su impacto. Por ello, el cofundador de la revista, Hyman Goldsmith, le pidió a la artista Martyl Langsdorf que diseñara una portada para la edición de la revista de junio de 1947 en donde se representara dicha cuestión.

El 26 de enero de 2017, el reloj se adelantó desde "tres minutos para la medianoche", donde estaba desde el 19 de enero de 2017, a "2 minutos y medio para la medianoche". No obstante, este hecho tuvo un impacto más bien reducido, en primer lugar, porque excepto en ámbitos científicos, la difusión del gesto ha sido muy reducida. En segundo lugar, porque a pesar del dramatismo de la imagen (véase la expresión circunspecta de los dos científicos certificando nuestra próxima desaparición), se centra en una visión antropocéntrica extremadamente reducida que nos lleva a aquiescer únicamente como si de un acta notarial se tratara. Esta

certificación sigue intentando operar en el ámbito de lo racional, como si el conocimiento sin más tuviera la capacidad de llevarnos a la acción. En el aspecto emocional, los científicos de gesto adusto nos producen más bien una cierta hilaridad en su intento de provocar reacciones mediante una treta analógica, por muy serios que se muestren al anunciar el fin del mundo (humano).

A su favor, la presencia corporal, la mirada que nos dirigen cuestionando responsabilidades de persona a persona. Igualmente, el hecho de centrarse en nuestra desaparición tampoco contribuye a que tengamos una visión más amplia de la situación general de nuestro ecosistema ni nos ofrece pistas sobre modos de interrumpir o por lo menos paliar esta deriva. Como ya hemos dicho, certifica una muerte segura que, al fin y al cabo, es el único horizonte que sabemos cierto, contra el que hemos construido una ceguera sostenida frente a la que no ha habido *Vanitas* que pudiera.

Relativismo póstumo

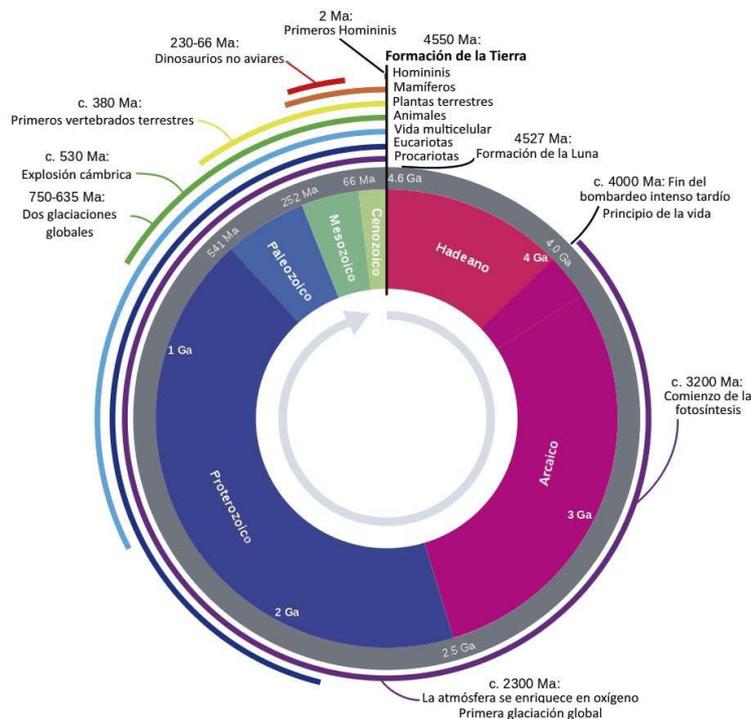


Figura 2: Escala de Tiempo Geológico. Fuente: http://www.wikiwand.com/es/Historia_geol%C3%B3gica_de_la_Tierra

Este diagrama ya permite tener una visión más amplia de nuestra importancia como especie y nos sitúa en un lugar más adecuado a la hora de visibilizar nuestra existencia. Nos coloca en situación de tener que asumir nuestra irrelevancia en términos de tiempo y nuestra responsabilidad en términos de autodestrucción. No nos deja escapatoria: se acercan los tiempos posthumanos, somos una excepción con tendencias suicidas y el universo nos será negado. Si bien los diagramas nos acercan a un conocimiento a golpe de vista mucho más eficaz que largos informes documentados, ya que en general no pensamos dedicarle mucho tiempo a esto de nuestra propia desaparición, tampoco mueven a la acción ya que, como en los dos casos anteriores, decretan un estado irreversible de cosas.

Como plantea Garcés (Garcés, 2017), tras la postmodernidad, hemos desembarcado en la globalización negativa: nuestra condición póstuma. Si en la primera asistimos a la muerte de los grandes relatos, para pasar al presente eterno del consumo; en esta nos enfrentamos a la inversión de la concepción moderna de la Historia: la imposición de un nuevo relato único y lineal, el de la destrucción irreversible de nuestras condiciones de vida. Como bien plantea la autora, deberíamos preguntarnos qué es lo que nos lleva a admitir sin discusiones este único relato, como si no tuviéramos capacidad alguna de reacción, ni de responsabilización.

Bruno Latour (Latour, 2017) contesta a esta cuestión argumentando que la invisibilización previa del cambio climático, (con actitudes negacionistas ejemplares como la de los E.E.U.U.) así como el auge de los nacionalismos que podemos observar tanto en los discursos de Donald Trump, como en la ambigua posición de Inglaterra en relación al Brexit o en los procesos de independencia catalana, responden a una conciencia clara de que no hay Tierra para todos. Este argumento irá calando en nosotros a través de

discursos en los que el “apego” al territorio esconde procesos de exclusión y, avanzada la transformación climática, de sacrificio de grandes sectores de la población para los que no habrá refugio posible. La construcción de este panorama desolador, ese “Para nosotros, pero no para todos. Para ellos, el dejar morir”, la tanatocracia como régimen que sustituye a la biopolítica foucaultiana, va a ser un elemento central de este milenio, acompañado de políticas que legitiman la transgresión del concepto de derechos humanos tal y como lo hemos esgrimido para imponernos como “civilización” a todas las demás existentes en el planeta.

Distanciamiento estético



Figura 3. Acte IV Nature/Mimesis as resistance. Fuente: <http://kaderattia.de/>

Dentro de este apartado, podríamos incluir innumerables obras de arte que se están produciendo en los últimos tiempos; obras que intentan evitar la espectacularización del desastre y que optan por maneras más intelectualizadas de contarnos las cosas para evitar el sentimiento de horror que nos produce, o bien para evitar la banalización de lo mostrado que acaba siendo un elemento más dentro de una especie de bazar visual donde podemos encontrar obras más o menos politizadas, más o menos espectaculares, más o menos certeras o tergiversadas. Este debate es largo y resbaloso, puesto que aborda la relación del arte con la verdad así como con la moral. No pretendemos ser capaces de resumirlo (mucho menos resolverlo), en un par de párrafos y dejaremos para el lector la tarea de sacar sus propias conclusiones de nuestro relato. Por el momento, nos bastará, como hemos hecho en los demás ejemplos, analizar una obra e intentar extender su análisis a muchas otras por analogía.

En este caso se trata de una video-instalación del artista franco-argelino Kader Attia, titulada “Act 4: Nature / Mimesis as Resistance”² (2013). La instalación consta de un vídeo de 2:18 minutos en el que aparece el ave lira australiana. Esta especie es muy conocida por su magnífica capacidad de imitar a la perfección casi cualquier sonido. Attia se apropia de un fragmento de famoso documental británico de la BBC titulado *La Vida de las Aves*, en donde este pájaro imita, entre otras cosas, el sonido de una cámara, el canto de una cucaburra, la alarma de un coche, y el ruido de una motosierra. Esta capacidad de mimetizarse con el ambiente supone la inclusión de sonidos artificiales, cuestionando abiertamente la distinción entre naturaleza y cultura y constituyendo una imagen precisa de la extensión de lo humano, es decir, puro Antropoceno destilado, puro dilema contemporáneo. Si bien la analogía está muy conseguida, la generación de una imagen que condense lo que supone el Antropoceno, en términos de impacto no funciona ya que nos deja en la cómoda posición de observadores aquiescentes.

Si tratamos de encontrar una respuesta precisa a la pregunta de cómo mostrar el horror, de hecho, podríamos trazar una historia de la estética colocando este asunto en el centro. Desde la belleza de la ruina hasta lo sublime de la destrucción, hemos sido educados para disfrutar del espectáculo de la catástrofe (preferentemente ajena o lejana, en cualquier caso la catástrofe del Otro). Esta estrategia si bien nos ha permitido difundir conflictos, guerras, hambrunas, etc. también nos han impedido desarrollar empatía y previsión. Consumir desastres ajenos no nos protege de los propios.

2 <https://vimeo.com/69424732>

Otro posible enfoque es el planteado por Bertold Brecht que desarrolla su *Verfremdungseffekt*, su teoría del extrañamiento, para evitar la catarsis teatral del público. Según su teoría, se producen dos momentos en la contemplación, un primero en el que el público desarrolla empatía porque no hay conocimiento sin identificación; y un segundo, en el que se establece la distancia para poder realizar un análisis a través de la ironía y el distanciamiento, generando ese efecto de extrañamiento. De esta manera, el público se identifica plenamente con el destino de sus actores emocionalmente, para posteriormente despertar un análisis crítico que pueda cuestionar las ideas y decisiones representadas en escena. Nosotras ya hemos visto que salir de registro emocional no mejora la capacidad de reacción porque la razón, como buen piloto de navío, actúa siempre por la salvación, es decir, no duda en ocultar bajo la alfombra del des-conocimiento aquello que le resulta intolerable. La razón no está interesada en la verdad sino en la supervivencia, por lo que está dispuesta a hacer pactos con el mismo diablo.



Figura 4. Fukushima, dos años después. Fuente: https://www.elmundo.es/albumes/2013/03/07/fukushima/reproductor_v2.xml

Para Swanson, Tsing y Bubandt (2015), el Antropoceno es en este sentido un concepto de ciencia ficción, una idea que nos saca del espacio y tiempo familiares para observar nuestro contexto como si perteneciera a una tierra lejana. Podemos asistir a la paradoja de un mundo impregnado de nosotros pero sin nosotros. Desde este futuro teñido de ficción, podemos generar todo tipo de fantasías entre las que se encuentra el espejismo del *tecnofix*, que se basa en la esperanza de que los avances científicos y tecnológicos vayan encontrando soluciones a nuestros diferentes problemas ecológicos. Lo que no tienen en cuenta es lo que Yayo Herrero (2018) denomina “bienes fondo”: algunos recursos naturales se consideran bienes de fondo, porque se agotarán si se los consume a una tasa mayor a la de su renovación, mientras que otros tienen la lógica de los bienes flujo, y por tanto se renuevan. Según la disponibilidad en el tiempo, la tasa de generación o regeneración y el ritmo de uso o consumo, se determina qué recurso es renovable y cuál no. Desgraciadamente, la tecnología poco va a poder hacer en este sentido pero no obstante, quizás debido al componente de salvación que lleva implícito (al *deus ex machina* del que hablábamos antes), la geoingeniería “emerge como la nueva ciencia y mercado que recibirá cada vez más atención e inversiones por los grandes gobiernos y corporaciones. Este mensaje bipolar de una nueva ciencia en medio de la devastación ambiental es estimulante para algunos, y parece haber llegado en un momento oportuno” (Soto, 2017), es decir, el pacto con el diablo para llegar al paraíso o por lo menos, para prolongar nuestra estancia en la tierra.

La idea del “buen” Antropoceno supone volver a activar la gran narrativa de la modernidad (Hamilton, 2016), una idea de progreso que nos ha llevado a encallarnos donde estamos, a explotar nuestros bienes de fondo como si fueran renovables y a lanzarnos a una huida hacia delante en la que nos consumimos. Los ecomodernistas nos quieren convencer prometiendo que la civilización occidental va a reinventarse para sortear la crisis ecológica sin cuestionar los motivos que nos han llevado a ella, dirigiéndonos hacia un tipo de capitalismo “verde”, que a lo largo del siglo XXI tenga la capacidad de corregir y reparar los desastres ambientales. Desgraciadamente, este neocapitalismo moral, que quiere poner orden en el mundo porque sabe “lo que está bien y lo que está mal”, se viste de ropajes autoritarios, porque cuando el miedo se apodera de nosotros, estamos dispuestos a prescindir de libertades y derechos a cambio de sobrevivir.

Por tanto, no podemos dejar que el miedo nos lleve a admitir lo salvaje, la desregularización de las formas de gobierno de las que ya hablaba Hobbes y que podemos observar allá donde los gobiernos de la razón han dado paso a los gobiernos del miedo, que curiosamente, suelen coincidir con aquellos que poseen bienes de fondo, combustibles fósiles o reservas amazónicas. Roguemos por que la ecología restrictiva no produzca la aniquilación de derechos y posibilidades, el sacrificio de grandes masas poblacionales que no

se “han ganado” el derecho a sobrevivir, el excedente poblacional en los tiempos de las inteligencias artificiales. Estemos vigilantes a los dobles discursos y salgamos a las calles negándonos a bajar el listón de la democracia y a ser llamados por ello radicales.

CONCLUSIONES

Si queremos concluir después de haber abierto tantas líneas de debate, tendríamos que decir que la creación de imágenes visuales con la intención de activar una respuesta que promueva acciones contra la catástrofe ecológica resulta controvertida, ya que puede llevar al efecto contrario al buscado, que el miedo que nos produce la realidad nos lleve a la ceguera o bien a olvido de los acuerdos democráticos por los que hemos luchado duramente en los últimos dos siglos. En su ensayo *La equivalencia de las catástrofes (Después de Fukushima)*, el filósofo Jean-Luc Nancy hace un llamamiento a mantenernos “expuestos”, que es prácticamente una tarea de sabios ya que supone ser conscientes de la catástrofe a la que vamos a tener que hacer frente y sin embargo, intentar actuar con la misma ecuanimidad con la que realizamos pactos políticos de convivencia y consideramos que había valores universales ante los que no podíamos claudicar, sin por ello, engañarnos respecto a nuestras posibilidades de supervivencia digna (Davies & Turpin, 2015). Si nos movemos demasiado rápido, según Nancy, incluso las catástrofes serán silenciadas inútilmente. “Estamos siendo expuestos a una catástrofe del significado” afirma Nancy, añadiendo: “No nos demos prisa en ocultar esta exposición bajo seda de color rosa, azul, rojo, negro. Déjenos continuar estando expuestos, y déjenos pensar sobre lo que nos está sucediendo: déjenos pensar que somos nosotros los que estamos llegando, o estamos yéndonos” (Nancy, 2012).

FUENTES REFERENCIALES

- Brecht, B. (2004). *Escritos sobre teatro*. Barcelona: ALBA Editorial.
- Davis, H. y Turpin, E. (2015). *Art in the Anthropocene: Encounters Among Aesthetics, Politics, Environments and Epistemologies*. Londres: Open Humanities Press.
- Fowles, J. (2015). *El árbol*. Madrid: Impedimenta.
- Garcés, M. (2017). *Nueva democracia radical*. Barcelona: Anagrama.
- Hamilton, C.; Gemenne, F.; Bonneuil, C. (2015). *The Anthropocene and the Global Environmental Crisis: Rethinking Modernity in a New Epoch*. London and New York: Routledge.
- Herrero, Y. (2018). Organizar la vida en común en el Antropoceno. *Revista Contexto*, 156.
- Latour, B. (2013). *Políticas de la Naturaleza. Por una democracia de las ciencias*. Barcelona: RBA.
- Latour, B. (2017). *Où atterrir? Comment s'orienter en politique*. Paris: La Découverte.
- Miquel, M. (2018). *La estrategia del lemming en Reinventar lo posible, accionar lo imaginable*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- Nancy, J-L. (2012). *L'équivalence des catastrophes (Après Fukushima)*. Galilée: Paris.
- Pollock, G. (2008). *Sin olvidar África: Dialécticas de atender/desatender, de ver/negar, de saber/entender en la posición del espectador ante la obra de Alfredo Jaar*. En A. Jaar, *La política de las imágenes* (pp.91-130). Santiago de Chile: Metales pesados.
- Rancière, J. (2008). *El teatro de imágenes*. En A. Jaar, *La política de las imágenes* (pp.69-89). Santiago de Chile: Metales pesados.
- Rancière, J. (2009). *El reparto de lo sensible: estética y política*. Santiago de Chile: LOM Editorial.
- de Soto Suárez, P. (2016). *Antropoceno, Capitaloceno, Chthuluceno, Viviendo Con El Problema En Fukushima* (tesis doctoral). Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro.
- Swanson, H A., Bubandt, N. y Tsing, A. (2015). Less Than One But More Than Many: Anthropocene as Science Fiction and Scholarship-in-the-Making. *Environment and Society: Advances in Research*, 6 (1), 149-166.

Miranda Mas, Carlos.

Profesor Titular de Pintura, Universidad de Málaga, Departamento de Arte y Arquitectura, Grupo de Investigación "Poéticas de la ficción en las artes de la contemporaneidad".

Fascinaciones aplicadas: discursos artísticos de (re)colección

Applied fascinations: artistic discourses of (re) collection

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte contemporáneo, Coleccionismo, Recopilación, Resignificación, Crítica institucional.

KEY WORDS

Contemporary Art, Collecting, Compilation, Resignification, Institutional Criticism.

RESUMEN

Esta comunicación propone la investigación de un cruce entre campos del sistema artístico tan aparentemente alejados entre sí como interdependientes en su configuración histórica: si el *artista* y el *coleccionista* han sido tradicionalmente dos figuras casi antagónicas en sus correspondientes roles de productor y consumidor, uno como generador de discursos liminares y el otro como cosificador institucionalizante de éstos, hoy nos encontramos con toda una serie de poéticas que hacen condición de operación lingüística de la recopilación de objetos culturales de una misma clase. Así, este estudio se focaliza en dilucidar las relaciones que pueden establecerse entre los dos tipos de *mirada* que implican las figuras implicadas, la escrutadora de lo real en el caso del artista y la seguidora de compleción en el del coleccionista, para deducir esos modos de prácticas artísticas que las sintetizan como lectura recopiladora para resignificar materiales previos y, por tanto, constituir nuevos sentidos de acceso a la complejidad del mundo. Para ello, propongo un recorrido por diversos proyectos de otros tantos artistas que, mediante el agenciamiento de estas estrategias de colección, nos proporcionan un variado abanico de retóricas muy reveladoras de lo que entiendo como unas formas de economía política de la representación particularmente definitorias de las posibilidades críticas que hoy pueden articularse desde la producción artística. Me sirvo, pues, del análisis comparado de muy diferentes obras para establecer los intereses y modos de recolección que en ellas se emplean, de manera que pueda dilucidarse un nexo común que permita comprender esa mirada que, más allá de la mítica idea de *creación* romántica, y, sobre todo, *mucho más acá*, piensa haciendo mediante la recopilación, selección y resignificación relacional de lo ya dado, en un ejercicio político de las imágenes que *opera* en y ante algunas de las condiciones más determinantes de nuestra contemporaneidad.

ABSTRACT

This paper proposes the investigation of a cross between fields of the artistic system so apparently far apart as interdependent in their historical configuration. The artist and the collector have traditionally been two almost antagonistic figures in their corresponding roles of producer and consumer, one as a generator of liminal discourses and the other as an institutionalizing seer of these. But today we find a whole series of poetics that make linguistic operation condition of the collection of cultural objects of the same class. Thus, this study focuses on elucidating the relationships that can be established between the two types of view implied by the figures involved: the scrutinizing of the real in the case of the artist and the follower of completion in that of the collector, in order to deduce these modes of artistic practices that synthesize them as a reading compiler to resignify previous materials and, therefore, constitute new meanings of access to the complexity of the world. To do this, I propose a tour of various projects by as many artists who, through the agency of these collection strategies, provide us with a wide range of very revealing rhetorics of what I understand as particularly representative forms of political economy of representation. critical possibilities that today can be articulated from the artistic production. I use, then, the comparative analysis of very different works to establish the interests and modes of collection that are used in them, so that a common link can be elucidated to understand that look that, beyond the mythical idea of romantic creation, and, above all, much more here, thinks doing by means of the collection, selection and relational resignification of what has already been given, in a political exercise of the images that it operates in and before some of the most determining conditions of our contemporaneity.

INTRODUCCIÓN

Atenderé a continuación algunas razones de producción y discursividad de tres proyectos que fundamentan su proceso en la configuración de campos de contranarrativas interdisciplinares, mediante modos de producción semántica que se estructuran a partir de, prácticas de recopilación, recombinación, colección y resignificación relacional de muy diferentes materiales previos. Para ello, parto del presupuesto de que el principal modo de acceso hoy al acontecer del mundo es internautico (google, youtube, redes sociales, etc.), por lo que, según señala Hito Steyerl (2018), la velocidad y saturación de datos que nos lo representan se produce como un fenómeno quizás aún no suficientemente advertido: la acción de *ver* ha sido desplazada por la decodificación de datos y metadatos, la estadística y el reconocimiento de pautas y modelos de consumo. Pues bien, frente a ello es que reconozco se producen las prácticas de recolección que aquí traigo, ya que se articulan en función de unas lecturas de “lo real” que implican una clara actividad del sujeto en la recepción, selección y ordenación discursiva de *objetos* –cosas tangibles- del mundo, lo cual va mucho más allá de la mera admisión de postproducciones algorítmicas a modo de relato hegemónico de un infinito cosmos de consumibles, para ofrecer miradas que recuperan la complejidad interpretativa de los modos de recepción, pues sólo pueden producirse deconstruyendo lo dado como realidad. Y lo consiguen mediante algo tan tradicional como es el acto de coleccionar.

METODOLOGÍA

En este sentido, voy a presentar concretamente tres proyectos artísticos cruzando distintos métodos de análisis: los siguientes trabajos tanto serán examinados mediante la descripción de sus estructuras como a través de una interpretación de su sentido operacional, con objeto de establecer una secuencia de la que se deduzca una comparativa entre ellos. Pero antes comentar tales obras, me acercaré a ese tipo de *mirada* que implican, pues entiendo que sus particulares modos recolectores establecen una interesante conjunción entre el *hacer lenguaje* del artista y el *hacer compleción* del coleccionista, dos actitudes ante el hecho estético que, más allá de su tradicional antagonismo histórico, pueden mostrar reveladores puntos de contacto.

DESARROLLO

En el año 2000 la directora Agnès Varda estrenaba *Los espigadores y la espigadora*, un filme que el crítico de cine Jordi Batlle (2008) celebraba así:

[...] La mujer o el hombre que antaño se agachaba para recoger trigo se ha convertido, en la era del internauta globalizado, en un homeless urbanita que intenta separar el grano de la paja en un universo proclive a la confusión. Esa sería la primera lectura de esta cinta poliédrica y multitentacular que también habla, con timbre de voz perfectamente adiestrado para la poesía, del propio cine en tanto que material en proceso de reciclaje: en unos tiempos en que la respetabilidad del cine basura y la del cine de alta cultura pueden darse un apretón de manos, no está de más ver cómo la basura real y el desperdicio tienen una próspera función en nuestra sociedad. Los restos de comida de un mercado al atardecer son la metáfora de los restos de imágenes de un siglo de cine que aún pueden servirnos para alimentarnos, nutrirnos y hacernos más fuertes.

En este universo que habitamos, tan “proclive a la confusión”, lecturas sagaces como la de Varda nos muestran, precisamente, “cómo la basura real y el desperdicio tienen una próspera función en nuestra sociedad”, sobre todo si entendemos esa “basura real” como todo lo que *nos llueva* desde fuera de nuestra condición de hiperconexión, y si, más específicamente, nos referimos a artistas que hacen de la recolección su *modus operandi* para articular proyectos. Esta gran metáfora de Varda, que el crítico limita a la historia del cine, la entiendo aquí como un tropo del tipo de pensamiento que genera el artista, a medio camino entre la intuición y la razón en su *lectura del mundo*, aquélla que, diría Nelson Goodman, *hace mundos*. Porque de modos de *leer* sus detalles y, después, de *reescribir* sus relatos, estoy hablando: de lo mismo que reclamaba Walter Benjamin (2005, p. 223) cuando apuntaba que “hay que investigar cómo se elevan las cosas a alegoría en *Las flores del mal*”, por ejemplo. Indagar cómo cualquier cosa puede ser potencia de sentido si –y de ahí la alusión a unos poemas tan liminares como los de esa obra de Baudelaire- es reconocida en sus cualidades transgresoras respecto a su propia ortodoxia cultural.

En los particulares campos de recolección que vamos a visitar, *el que recopila, escoge*, y tal decisión de discriminación de *ciertos* elementos de lo real se funda en una capacidad de lectura que es *sofisticada* porque se da una *clase* particular de objetos que *reconocer*. Ello implica una clara *focalización de la mirada* –siempre activa como proceso continuo de búsqueda-, que vendrá determinada por su atención a todo aquello que se pueda relacionar con el campo de trabajo que define cada proceso proyectual: cada colección. Precisamente, en una de las entradas que dedica al coleccionismo en el *Libro de los Pasajes*, Benjamin (2005, p. 223) se refería a este acto de manera reveladora:

Al coleccionar, lo decisivo es que el objeto sea liberado de todas sus funciones originales para entrar en la más íntima relación pensable con sus semejantes. Esta relación es diametralmente opuesta a la utilidad, y figura bajo la extraña categoría de la compleción. ¿Qué es esta 'compleción'? Es el grandioso intento de superar la completa irracionalidad de su mera presencia integrándolo en un nuevo sistema histórico creado particularmente: la colección.

Revelador, decía, y muy apropiado desde el enfoque que estoy planteando, este análisis del ensayista alemán, porque se expresa en términos *artísticos*, tanto de antiutilitarismo como de compleción, o lo que los artistas llamamos *coherencia* del proyecto. "La completa irracionalidad" de la "mera presencia" de cada objeto de recopilación, en nuestro caso como en la descripción benjaminiana, sólo adquiere sentido en su *enmarcado* mediante el resto de la colección: "La fascinación más profunda del coleccionista consiste en encerrar el objeto individual en un círculo mágico [...] Todo lo recordado, pensado y sabido se convierte en zócalo, marco, pedestal" (Benjamin 2005, p. 223). Si bien aquí un seguidor suyo "de libro" fue Marcel Broodthaers con su ya mítico *Musée d'Art Moderne, Département des Aigles* (1968-72) (David, 1992), innumerables autores han practicado todo tipo de modos de recopilación de los más diversos materiales para su resignificación como discurso artístico. Mas son tres, como decía, los que aquí me interesa relacionar.

Observemos, para empezar, cómo Rogelio López Cuenca trabaja un modo recolector que, si bien es formalmente análogo al del *Département des Aigles* de Broodthaers, adquiere sentidos bien diferentes, pues las *colecciones* del malagueño no actúan sólo sobre el sistema del arte, sino mediante la deconstrucción de los relatos hegemónicos de poder en distintos planos de sus manifestaciones, desde la producción de ciudades-marca a la negación de la historia socio-política de diferentes lugares. Como es bien sabido, el método de investigación que seguía el historiador Aby Warburg a principios del siglo XX era la organización de numerosos paneles (Warburg, 2010), cuyos temas -"colecciones" que serían las que le permitirían pensar y escribir como lo hacía- los deducía de las analogías iconológicas entre obras de toda la Historia del arte con los que los componía y reconfiguraba, rompiendo así la clásica temporalización lineal que, aún hoy, sigue caracterizando al *mainstream* de la disciplina. En 2010, Georges Didi-Huberman, comisariaba la exposición *ATLAS ¿Cómo llevar el mundo a cuestras?* en el Reina Sofía, y explicaba el sentido táctico de este *tan artístico* método warburguiano: "[...] El Atlas es una presentación sinóptica de diferencias, [...] un trabajo de montaje en el que se unen tiempos muy distintos. Es un shock. [...] Cualquier imagen interesante es una confrontación, una coexistencia de tiempos distintos" (Didi-Huberman, 2018).



Figura 1. Taller *Tras las huellas de la ciudad inconsciente*. Rogelio López Cuenca & Elo Vega (coords.) *Los bárbaros. Lugares de memoria del colonialismo español en Madrid*. Sala Alcalá 31, Madrid, 2016.

Pues bien, veamos cómo funciona este método en un proyecto que es resultado del trabajo colectivo que organizaron López Cuenca y Elo Vega en Madrid: el taller *Tras las huellas de la ciudad inconsciente*. Sus resultados se mostraron como parte de la exposición *Los bárbaros* (2016), que tuvo lugar en la sala Alcalá 31 de la ciudad, en una sección de la misma titulada *Los bárbaros. Lugares de memoria del colonialismo español en Madrid* (López Cuenca y Vega, 2016). En efecto, la recopilación de materiales que desmontaban el mito imperial que hoy nos siguen enunciando tantas erecciones conmemorativas en la capital del país, operaba mediante la acumulación de *objetos* en modo de reproducciones de esculturas, pinturas, grabados y fotografías, vídeos, anuncios publicitarios, etc., en cada uno, precisamente, de los *paneles temáticos* dedicados a la órbita de relaciones simbólicas y semánticas de cada monumento. Y esos retablos estaban estructurados como yuxtaposiciones de muchos relatos tal cual, sin tocar. Era el *enmarcado*¹

¹ Mieke Bal, verdadera adalid del concepto de *enmarcado* tal como lo vengo usando, defiende específicamente su capacidad de acción cultural del siguiente modo: "[El enmarcado y el reenmarcado actúan] demostrando de lo que son capaces de hacer los agentes culturales actuales: realizar reflexiones, y no sólo ofrecerlas. [...] De hecho, el enmarcado constituye una forma de performance. Actuar en una actividad de *mise-en-scène* que traspasa la división imaginaria entre lo privado y lo público, entre los campos individuales y colectivos de existencia y vida: ésta es una tarea que corresponde a instituciones culturales como los museos. También es la del arte y la de los artistas que lo producen". (Bal, 2009).

producido por las relaciones internas entre elementos adyacentes en cada panel los que evidenciaban la vigencia, en el pasado y en el presente, del relato histórico *oficial*: sus silencios, ocultaciones y tergiversaciones, y la permanencia de su operatividad en la actualidad. Por tanto, insisto en cómo la clave de este tipo de prácticas reside en esa mirada “de bisturí” que encuentra en la cotidianeidad lo susceptible de ser recopilado y agenciado, porque lo *reconoce* como *acontecimiento* desde el foco del campo de trabajo en el que se esté operando. Miguel Morey (1988, p. 41) explica muy bien el plano actitudinal que requiere este mecanismo:

[...] Existe el acontecimiento salvaje porque existen y vivimos entre rebaños de acontecimientos domésticos. [...] Lo inesperado acarrea consigo un salto de intensidad que nos pone siempre en juego más allá de cualquier acontecimiento doméstico -nos jugamos eso que somos continuamente ante lo inesperado.



Figura 2. Bertrand Lavier. *Walt Disney Productions 1947-2016*. 2016

Nos la jugamos porque estamos en ello, y porque el *juego* es serio lo practicamos con fruición. De ahí proviene el *hallazgo*, el *acontecimiento* de encontrar *otra pieza* para el artilugio-colección. En este sentido, veamos otro proyecto, bien diferente, que surgió del encuentro *casual* (de nuevo, del acontecimiento), *enmarcado*, ahora, en un museo. Visitamos, pues, uno de arte moderno, acompañados de Minnie y Mickey Mouse en el nº 1279 de *Le Journal de Mickey* (1977). Este paseo por las distintas salas del centro, titulado *Traits très abstraits (Trazos demasiado abstractos)*, nos irá desgranando las distintas obras, efectivamente abstractas, que allí se exhiben, ante la mirada ciertamente *extrañada* de un Mickey que no acaba de comprender qué sentido tiene todo aquello. Otro espectador nos ha seguido en la visita. Es el artista francés Bertrand Lavier, quien no sólo está bien atento a los comentarios del ratón, sino que, como buen artista, escruta las obras *en su lenguaje* visual. Y ahí está su gran encuentro: reconoce las claves del código que han utilizado los dibujantes para representar las piezas allí expuestas, uno que se remite al imaginario universal de *lo abstracto*, por supuesto totalmente reducido a una serie de estilemas y tópicos gráficos para ello: verdaderas caricaturas del formalismo. Fascinado por la cuestión, Lavier va a *coleccionar* esas *obras caricaturizadas* que se ven en las diferentes viñetas de la historieta, para traerlas a su producción presencial como cuadros y esculturas a escala humana real (Lavier, 2012). Son, por tanto, *réplicas* de esa colección dibujada por Walt Disney Productions. Y con ellas está generando bucles de sentido: entre lo real y lo ficticio, entre la *presencia* objetual y la narración gráfica, entre los tópicos sobre la abstracción y los evidentes referentes concretos de las piezas dibujadas (Jean Arp o Kandinsky, por ejemplo). Esta semántica que hace del simulacro campo de trabajo, mantiene, sin embargo, y en ello reside el eje operativo de su agenciamiento resignificativo, un tipo de enfoque que ya estaba en la historieta: el tono netamente *humorístico*, que nos permite *jugar* a problematizar nuestros valores de recepción y aceptación del arte moderno y, más concretamente, los de su difusión cultural como relato banalizado.

Los bárbaros y *Walt Disney Productions* nos revelan cómo el plano particularmente interesante y significativo de sus intereses recolectores es su estrategia de movimiento de la *focalización* de la recepción estética, que funciona mediante un fuerte *desplazamiento*: desde la obra como objeto de contemplación a las operaciones de *reenmarcado* como discursos artísticos, de forma que el valor ya no reside tanto en las piezas concretas cuanto en el *proceso* de su resignificación, cada uno ya en función de los campos concretos que los definen. Y el caso del proyecto *Fabiola* de Francis Alÿs es paradigmático en este sentido (Alÿs, 2009). Este autor lleva casi treinta años coleccionando retratos de una mujer de perfil con un velo rojo sobre la cabellera. Pero su elección no es inocente: se trata -de nuevo, recordemos a Bertrand Lavier- de *réplicas*, aquí del retrato que el pintor académico francés Jacques Henner hiciese de Santa Fabiola en 1885, obra que hoy día está desaparecida. Otra vez un *original ausente*, como vemos. El retrato de Henner es una idealización de la santa a partir de la novela que le dedicase el cardenal inglés Nicholas Wiseman en 1884, que tuvo un éxito fulgurante, fue traducido a diez idiomas (aún se sigue reeditando), y generó una extensa devoción a esta figura que se mantiene hoy día en muchos países. El texto estaba basado en su primera biografía, que había redactado San Jerónimo en el s. IV, y narra cómo Fabiola, una patricia romana de riqueza abundante, abandonó a su esposo maltratador para volver a casarse. Viuda de este “segundo” marido a los pocos años, se convierte al cristianismo y dedica el resto de su vida y toda su fortuna a obras de caridad. Santa Fabiola, pues, es patrona oficial del oficio de enfermería y de las mujeres maltratadas. El caso es que el retrato de marras se volvió un icono,

pues su demanda ha hecho que se reproduzca, además de en las típicas estampas, en todo tipo de formatos y materiales, realizadas por devotos y *aficionados*. Es decir, no por artistas de postín sino por personas anónimas. Y esas son las piezas que colecciona Francis Alÿs, buscándolas en mercadillos y tiendas de antigüedades por cualquier lugar al que viaje.



Figura 3. Francis Alÿs. *Fabiola*. 1990 - en curso

Es típico del trabajo de Francis Alÿs el empleo de la paradoja. El fino humor irónico que con el que genera sus proyectos se funda en ella por sistema. Y el de *Fabiola* es un caso paradigmático de proyecto articulado semánticamente como una sucesión de paradojas. Primero, el artista organiza las exposiciones de este proyecto como grandes acumulaciones de *horror vacui*, en las que la repetición del mismo motivo produce un *shock* al contrastar con la casi infinita variedad de sus registros, que nos hablan de una multiplicidad de procedencias -insisto, *amateurs* y *anónimas*- que resulta abrumadora. En segundo lugar, al exponer la colección en lugares habituales del *gran arte*, el conflicto receptivo es mayor. Ello orquesta, precisamente por la ausencia de pretensión discursiva de los retratos, un cosmos que sitúa el hecho de la producción de imágenes en un plano que resulta tan ajeno al contexto museográfico como cotidianamente habitual fuera de la institución arte: no son relatos hegemónicos, sino *intrahistorias*, lo cual cuestiona el propio concepto de hegemonía. En tercer lugar, la presencia *masiva* de esta “repetición de singularidades” excluye de forma radical el concepto de *contemplación estética* ante cada retrato, y nos lleva a reconocer que las funciones totalmente heteronómicas de su producción son mucho más comunes en el mundo que las de una pretendida autonomía de la obra de arte. Son imágenes de admiración o de devoción, no de contemplación.

CONCLUSIONES

Massimiliano Gioni, comisario de la exposición *The Keeper* (New Museum, NY, 2016), se preguntaba: “Ahora que nuestras más preciadas posesiones son completamente intangibles, inmateriales, e invisibles, ¿dónde podemos encontrar refugio? Si todo deviene data, ¿tendrán los objetos más, o menos peso?” (Gioni, 2016). Quizás estas líneas podrían servirle de (esperanzada) respuesta. De un modo u otro, estos tres proyectos articulan una multiplicidad de voces anónimas en las que el concepto de autoría está muy disuelto en el de colectividad. Son tres lecturas de recopilación de cosas que las organizan en colecciones como contrarrelatos, unos muy particulares en los que, bergsonianamente, la percepción no es sino una función de tiempo (Bergson, 2016): estas colecciones, en efecto, generan temporalidades alternativas porque proporcionan otros puntos de vista respecto al mundo. Son, en fin, poéticas políticas que manifiestan diferentes planos de la crítica institucional, y que nos llevan a ámbitos y modos de entenderla que, como hemos visto, devienen directamente de la ubicación procesual -el coleccionismo-, de sus autores como productores, en unas prácticas muy significativas de todo un horizonte de representación característico de nuestro presente.

FUENTES REFERENCIALES

- Alÿs, F. (2009). *Fabiola*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Bal, M. (2009). *Conceptos viajeros en las humanidades. Una guía de viaje*. Murcia: Cendeac.
- Batlle Caminal, J. (2008, mayo 29). Los espigadores y la espigadora. *Fotogramas*. Recuperado 4 de diciembre de 2018, <https://www.fotogramas.es/peliculas-criticas/a8811/los-espigadores-y-la-espigadora/>
- Benjamin, W. (2005). *Libro de los Pasajes*. Madrid: Akal.
- Bergson, H. (2016). *Materia y memoria*. Madrid: Cactus.
- David, C. (Comisaria). (1992): *Marcel Broodthaers*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Entrevista con Georges Didi-Huberman acerca de la exposición ATLAS *¿Cómo llevar el mundo a cuestas?* en el MNCARS. Recuperado de <https://youtu.be/WwVMni3b2Zo>
- Gioni, M. (2016). The Country of Last Things. En Gioni, M. y Bell, N. (Eds.), *The Keeper* (pp. 10-15). Nueva York: New Museum.
- Lavier, B. (2012). *Walt Disney Productions*. París: Éditions Dilecta.
- López Cuenca, R. y Vega, E. (Coords.). (2016). *Los bárbaros. Lugares de memoria del colonialismo español en Madrid*. Madrid: Comunidad de Madrid. Recuperado de: <https://www.lopezcuenca.com/los-barbaros/>
- Morey, M. (1988). *El orden de los acontecimientos. Sobre el saber narrativo*. Barcelona: Península.
- Steyerl, H. (2018). *Arte Duty Free*. Madrid: Caja Negra Ed.
- Varda, A. (Prod.), Varda, A. (Dir.). (2000). *Les glaneurs et la glaneuse*. Francia: Ciné Tamaris.
- Warburg, A. (2010). *Atlas Mnemosyne*. Madrid: Akal.

Molina Guixot, Claudia.

Doctoranda en el programa de doctorado en Arte: Producción e Investigación, Universidad Politécnica de Valencia.

Mirando a través de las ventanas digitales

Looking through digital windows

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Pantalla, digital, mirada, código, materia.

KEY WORDS

Screen, digital, gaze code, matter.

RESUMEN

A lo largo de la historia, ha habido una constante preocupación por representar la realidad mediante imágenes, haciendo visible lo estrictamente mental y/o sensorial. La necesidad por plasmar la apariencia de lo real, originó la fabricación de ventanas y aparatos ópticos basados en la perspectiva o proyección de un espacio real concreto, para poder materializar con exactitud la imagen sobre un soporte que la contuviera.

Esta imagen convertida en objeto, lleva implícito el hecho de estar encuadrada dentro de un área, un fragmento de lo que se percibe a través del ojo humano, mostrando al espectador lo que el artífice de dicha imagen ha decidido, delimitando al observador a ver un determinado espacio de la realidad.

De un tiempo a esta parte, con la llegada de las nuevas tecnologías digitales, estamos constantemente envueltos de delimitadores de imágenes. Vemos el mundo a través de pantallas que generan sus propios códigos mostrando una realidad virtual, una apariencia digital.

En la práctica artística de esta investigación, especialmente la pantalla del ordenador y el escáner, entre otros dispositivos de registro, son los principales responsables para generar o captar imágenes, creando su propia realidad, sin la necesidad de la intervención del ojo humano. Las imágenes generadas por estos dispositivos y contenidas en forma de archivo, solo pueden ser mostradas por las propias máquinas capaces de codificar su lenguaje y traducirlo en forma de pixel, provistas de luz para poder ser percibido por nuestro órgano visual.

Es por eso que, esta premisa nos hace reflexionar sobre la necesidad de materializar la imagen sobre un soporte, como un ejercicio de memoria y de visibilidad, como algo que perdura en el tiempo y que ha de ser extraído de su lugar de origen. Esta última idea está ligada con el concepto de transferencia: la acción de transportar a la imagen de un lugar a otro, para asentarse definitivamente en un soporte que otorgue de corporeidad a la imagen digital.

ABSTRACT

Throughout history, there has been a constant concern to represent reality through images, making the strictly mental and / or sensory visible. The need to capture the appearance of the real, originated the manufacture of windows and optical devices based on the perspective or projection of a concrete real space, in order to accurately materialize the image on a support that contained it.

This image turned into an object, implies the fact of being framed within an area, a fragment of what is perceived through the human eye, showing the viewer what the architect of said image has decided, delimiting the observer to see a determined space of reality.

For a while now, with the arrival of new digital technologies, we are constantly surrounded by image delimiters. We see the world through screens that generate their own codes showing a virtual reality, a digital appearance.

In the artistic practice of this research, especially the computer screen and the scanner, among other recording devices, are the main responsible for generating or capturing images, creating their own reality, without the need for the intervention of the human eye. The images generated by these devices and contained in file form, can only be shown by the machines themselves capable of coding their language and translate it into a pixel, provided with light to be perceived by our visual organ.

That is why, this premise makes us reflect on the need to materialize the image on a support, as an exercise of memory and visibility, as something that lasts over time and that has to be extracted from its place of origin. This last idea is linked to the concept of transfer: the action of transporting the image from one place to another, to settle definitively in a support that gives corporeality to the digital image.

INTRODUCCIÓN

El interés por representar la realidad a través de las imágenes ha sido uno de los objetivos principales en el ámbito artístico. Desde el renacimiento con la creación de artilugios y el estudio de la perspectiva, pasando por la fotografía hasta llegar a nuestros tiempos con tecnología que es capaz de generar y producir imágenes por ella misma.

Este desarrollo tecnológico ha sido el responsable de otorgar un cambio de paradigma al pensamiento primigenio del uso y desarrollo de las imágenes, transformando nuestra manera ver, ahora, a través de pantallas que generan una serie de códigos capaces de ser traducidos para poder percibirlos por nuestra visión.

La tecnología digital está presente hoy día en los estudios y talleres de cualquier artista, formando parte de nuestras herramientas de trabajo, tanto que hemos dotado de autonomía a la propia máquina, capaz de generar obra original. Hemos pasado de mirar a través de ventanas como la de Alberti o Leonardo, a dejar que las máquinas miren por nosotros e interpreten su propia realidad, para ser mostradas en ventanas conformadas por píxeles y luz.

METODOLOGÍA

El presente artículo presenta algunas de las conclusiones extraídas de la Tesis Doctoral en proceso titulada *Procesos de transferencia con tecnologías de impresión inkjet para la creación artística digital* dentro del programa de doctorado Arte: Producción e Investigación. En concreto para este artículo, se expone la parte donde la mirada es el origen para la creación y posterior materialización a través de las diferentes ventanas y pantallas que surgen a lo largo de la historia.

Para su construcción se ha seguido dos vertientes que se diferencian por la parte teórica y de recopilación de datos mediante documentación extraída de fuentes literarias como ensayos, tesis o libros referentes al tema que acontece, así como la selección de artistas pertinentes que reflexionan sobre las nuevas tecnologías aplicadas en el campo artístico.

El segundo de los recursos metodológicos utilizados es la práctica, en donde la propia autora realiza una investigación y exploración sobre los diferentes procesos plásticos para llevar a cabo la transferencia de imágenes emanadas de las impresoras de inyección de tinta, partiendo del escáner como ventana para generar las imágenes digitales.

Como punto de partida, se pone en contexto al lector acerca del surgimiento de las diferentes ventanas para mirar hasta llegar a la actualidad con las ventanas digitales, las pantallas actuales. Seguidamente, las influencias de los diferentes artistas referentes en cada una de las épocas y finalmente la aportación de obra artística propia concluyendo la investigación.

Rubén Tortosa (2011: 42) escribe “Ya no consiste solo en ser digitales, sino analizar el tránsito de lo analógico/digital y lo digital/analógico como flujos de procesos caracterizados por la hibridación de entornos físicos y virtuales.”

DESARROLLO

Esta inquietud por experimentar a través de las imágenes la realidad que nos envuelve ya la planteó Platón, cuando, a través de aquellas sombras proyectadas en la cueva, hacía creer a los hombres de que se trataba de un ente real y no de una iconografía que reproducía el objeto real. Esta experiencia de lo sensible ha sido el principal punto de exploración para muchos artistas. Román Gubern (1996: 8) escribe: “Como ya avanzó Platón, pues quiere hacer creer al observador colocado ante la imagen que está en realidad ante su referente y no ante su copia”.

El Renacimiento supuso una revolución tanto científica como tecnológica para el ámbito de las artes, especialmente en la creación de aparatos ópticos, los cuales facilitaban la labor a la hora de materializar sobre el soporte lo que se contemplaba. La preocupación por representar la realidad dio lugar a instrumentos que cambiaron la forma de mirar como el velo de Alberti o el perspectógrafo de Leonardo. En ese momento, se miraba a través de *ventanas*, artilugios que se interponían de forma paralela entre el observador y el objeto. A partir de este periodo, la incansable exploración de instrumentos para ver dio lugar a nuevos inventos como la cámara oscura, y, ya en el siglo XVIII, gracias a los avances químicos de la época, se descubrió que ocurría una reacción de la luz en las sales de plata, dando paso a la fotografía, una manera de reproducir la realidad sin necesidad de pasar por el dibujo manual.

La fotografía cambió nuestra forma de ver y de concebir las imágenes, fragmentando el espacio que se capturaba y multiplicándolo para alcanzar a un público más extenso. Como señala José Ramón Alcalá (2011: 27) “el heredero artístico de las técnicas de reproducción, impresión y estampación” un proceso de reproducción de imágenes más eficaz. Walter Benjamin apunta (2003: 40) “el ojo capta más rápido de lo que la mano dibuja”.

Evolucionada la técnica de procesos fotográficos y fotomecánicos, artistas del siglo XX, en medio de un paradigma social y cultural de consumo e inmediatez, empezaron a crear con técnicas serigráficas o litográficas. Con ello, empezó la exploración con las tecnologías de reproducción y generación de imágenes automáticas, la fotocopiadora. Una máquina destinada a la multiplicación de documentos, pero que para muchos artistas se postuló como una herramienta capaz de ofrecer nuevos puntos de vista instantáneos en la práctica artística con altas posibilidades creativas. Beatriz Escribano (2016: 37) señala que “por primera vez el artista pulsa un botón y se obtiene una imagen en tiempo real sin necesidad alguna de intermediarios ni procesos de postproducción”. El potencial de estas máquinas quedó demostrado en el trabajo de Sonia L. Sheridan, quien fue una de las primeras artistas que exploró esta herramienta con una intención estética.



Figura 1: “Layering, Stretching and Compressing Sonia in Time”, Sonia Landy Sheridan, 1974. **Fuente** (<http://www.fondation-langlois.org>, © 2008 FDL)

La ventana por la que se mira en este momento pasa por un plano horizontal, donde se ejecuta un proceso que da vida a la imagen. El registro cambia de posición y con ello la manera de trabajar del artista, desde el plano de representación vertical al horizontal, depositando objetos sobre la pantalla, interactuando con la propia máquina, desquitándonos de la distancia técnica de producir una imagen con la cámara, pues ahora ya no estamos detrás del “ojo mecánico”, como lo nombra John Berger (2000: 24), ahora estamos sobre el ojo mecánico de la máquina.) “Una nueva forma de tratar y producir imágenes con su lenguaje autónomo”, como menciona (Rubén Tortosa (2004: 26). Esto quedó patente cuando el artista alemán Jürgen O. Olbrich realizó una pieza performativa donde bailaba un rock’n roll sobre la pantalla de la fotocopiadora, y cuyo resultado fueron las electrografías que mostraban las huellas de sus zapatos. No se trataba de copias sino de espacios temporales que registraban la acción.



Figura 2: Jürgen O. Olbrich, *Photo Copy Rock'n Roll*, 1984.
Fuente (Escribano, 2016). @MIDECIANT

La relación entre el artista y la máquina propició una nueva concepción de la obra artística como fin de un proceso de elaboración práctica. Ahora lo que preocupa no es la obra en sí, sino todo el proceso que se gesta para conseguir la impresión de esa imagen. La experimentación y la interacción con las ventanas de las fotocopadoras originó toda clase de intervenciones artísticas, pasando por el simple hecho de asomar algún objeto a la pantalla e imprimirlo multitud de veces, hasta la propia experimentación directa con el cuerpo, desmembrando o presentando variaciones físicas. Como señala Rubén Tortosa (2011: 36) "El proceso creativo y vital se integran diluyendo las limitaciones entre resultados y creación". La manera de visibilizar dicho acontecimiento solo podía ser a través de la impresión de las imágenes generadas, electrografías que se materializan en la superficie del papel, sin el cual no pueden darse. Obteniendo resultados delimitados por la propia morfología del espacio capturador del aparato y del propio soporte. La imagen concreta se aleja de composiciones equilibradas e imágenes nítidas, lo único que importa es hacer constar el suceso, no importa su imperfección.



Figura 3: II Bienal Internacional de Electrografía y Copy Art, Performance ideada por Jürgen O. Olbrich y ejecutada con la colaboración de Rubén Tortosa. Valencia, 1988. **Fuente** (Tortosa, 2004),

Con la tecnología digital, la constatación del suceso acontecido varía y por tanto la visibilidad de las imágenes. La imagen convertida en materia ya no es necesaria para poder ser visualizada. Las pantallas de los ordenadores ahora son las encargadas de hacer evidente aquello que registramos por medio del escáner o que generamos mediante softwares. La imagen digital es intangible, no se necesita el acercamiento físico para ser contempladas. Se constituyen por medio de códigos binarios que se traducen para ser vistos mediante la pantalla, la ventana digital que nos conduce a una realidad virtual. Como apunta José Ramón Alcalá (2011: 40) “la interpretación del mundo se realiza hoy a través de una interfaz basada en el poder metafórico de la pantalla y su espacio proyectivo eléctricamente infinito”.

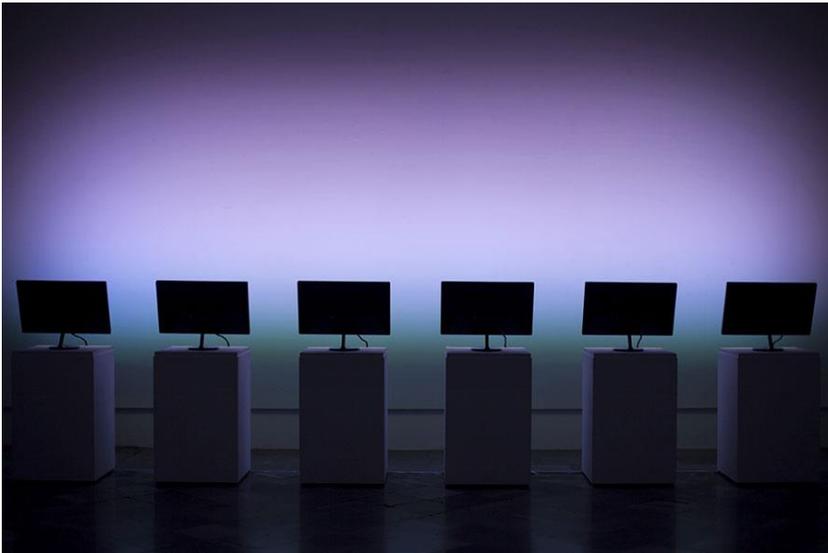


Figura 4: Inma Femenía *Spectrum Screensaver*, 2014. Fuente <https://inmafemenia.com>

En la pieza de Inma Femenía *Spectrum Screensaver* (2014), según palabras de la propia artista “pone de manifiesto fenómenos lumínicos digitales con los que convivimos diariamente y que ya hemos naturalizado, como son el movimiento y las luces características de los salvapantallas de ordenador; imágenes que aparecen y desaparecen, creadas para activarse cuando llevamos un rato sin manipular nuestros teclados.”

La reproducción de las imágenes no solo trascendió como una forma de inmediata de multiplicar, sino también en el modo de grabar esas imágenes sobre un soporte. Esto conllevó un cambio de nomenclaturas en lo que el mundo gráfico que se refiere. La matriz donde se incide para obtener la huella deja de ser corpórea y pasa a ser una matriz intangible tan versátil que es capaz de estar sometida a manipulaciones para alcanzar la imagen deseada. Estas imágenes son guardadas en forma de archivo en la memoria del ordenador a la espera de su extracción. El tiempo y espacio de la imagen ocurrida queda suspendida en la interfaz del ordenador para que, en palabras de José Luis Brea (2010: 13), “pueda de nuevo recuperarse, venir de nuevo a ocurrir”.

Pero en esta inmersión digital la necesidad por traducir lo intangible a físico provoca un movimiento nómada, en donde la imagen se desplaza, ocurriendo una transferencia de códigos que van siendo traducidos por el propio sistema. Este transferir no es solo un modo conceptual de definir lo que ocurre en el circuito de la imagen, “la transferencia: se transportan datos o signos de un punto a otro, y este gesto expresa nuestra época mejor que cualquier otro”, como señala Nicolas Bourriaud (2009: 157) sino también una práctica artística que va más allá del simple hecho de concretar una imagen en el soporte. La mirada se expande, abriendo camino a nuevos recursos estéticos, en donde la imagen se asienta en diferentes materiales que difieren del papel. Lo humano y vital vuelve a formar parte en este proceso, derivando la repetición mecánica propia de los sistemas de impresión, haciendo palpable y visible lo estrictamente digital.



Figura 6: Claudia Molina Guixot, *Sanner front Scanner*, 2018.



Figura 5: Claudia Molina Guixot, *Sin Título*, 2018.



Figura 7, 8 y 9: Claudia Molina Guixot, de la serie *Satellite Colors*, 2018.

CONCLUSIONES

La hibridación de los diferentes interlocutores humano y tecnológico ha provocado un nuevo lenguaje artístico, expandiendo la imagen más allá de un elemento de representación de la realidad, en donde la propia configuración de las máquinas ha ido conformando todo un imaginario, ampliando las barreras de nuestra óptica.

Atraídos por la autonomía y el comportamiento de la ventana del escáner, hemos dejado que ocurran cosas que se codifican para ser mostrado mediante la pantalla del ordenador, a la espera de descubrir lo que ha acontecido en el plano. Como si de rayogramas de trataran, como ya realizara Man Ray exponiendo sobre el papel fotosensible objetos que quedaban plasmados gracias a la exposición de la luz. Una luz que ahora forma parte del circuito electrónico del escáner, barriendo la superficie plana de la ventana de registro.

El funcionamiento ha cambiado, pero la esencia persiste, la obtención de la imagen es todo un hallazgo, ahora digital, permitiéndonos modificar aquello que hemos capturado, guardado, archivado para volverlo a modificar, obteniendo nuevas imágenes y perdiendo su origen. "Ese paso de un código a otro, funda, en las obras contemporáneas, una visión original del espacio-tiempo que cuestiona fuertemente las nociones de origen y de originalidad: la digitalización atenúa la presencia de la fuente, cada generación de imagen sólo representa un mero instante en una cadena sin principio ni fin." (Bourriaud, 2009: 157)

Pero para perdurar en el tiempo de forma estática hay que extraerlo, traduciendo el pixel en materia. La impresora, en nuestro caso de inyección de tinta, traslada y conforma la imagen en gotas que se ordenan para aparentar el aspecto que la pantalla nos ha mostrado. Esto queda patente en las piezas artísticas que la autora presenta como experimentación práctica personal.

FUENTES REFERENCIALES

- Alcalá, J.R. (2011). *La piel de la imagen: Ensayos sobre gráfica en la cultura digital*. Valencia: Sendemà Editorial.
- Berger, J. (2000). *Modos de Ver* (2ª ed.). Barcelona: Ediciones Gustavo Gili.
- Bourriaud, N. (2009). *Radicante*. Argentina: Editorial Lebenglik.
- Brea, J.L. (2010). *Las tres eras de la imagen: Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Ediciones Akal.
- Escribano, B, Alcalá, J.R., Tortosa, R., Soler, A. y Prints, L. (2016). *Procesos: El Artista y la Máquina. Reflexiones en torno al Media Art histórico*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto* (4ª ed.). Barcelona: Editorial Anagrama.
- Pastor, J. y Alcalá J.R. (1997). *Procedimientos de transferencia en la creación artística*. Pontevedra: Diputación de Pontevedra.
- Soler, A. y Castro, K. (Coords). *Impresión piezoeléctrica: la estampa inyectada*. Pontevedra: Universidad de Vigo.
- Soler, A. y Castro, K. (Coords). *Inter(medios): La matriz intangible*. Pontevedra: Universidad de Vigo.
- Tortosa, R. (2011). *La mirada no retiniana: Huellas electrónicas desde el registro horizontal y su visualización mediante la impresión*. Valencia: Sendemà Editorial.
- Tortosa, R. (2004). *Laboratorio de una mirada: Procesos de creación a través de tecnologías electrográficas*. Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Valencia.
- Walter. B. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Itaca.

Monleón Oliva, Vicente.

Alumno de 2º curso del Programa de Doctorado en Didácticas Específicas (Artes Visuales), Universidad de Valencia, Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, grupo de investigación en pedagogías culturales CREARI.

Arte y educación en diversidad sexual. La percepción de la homosexualidad en una clase de 6º curso a través de la técnica del dibujo

Arts and education in sexual diversity. The perception of homosexuality in 6th course through drawing technique

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Diversidad sexual, homosexualidad, educación y dibujo.

KEY WORDS

Sexual Diversity, homosexuality, education and drawing.

RESUMEN

La sexualidad es uno de los temas tabú de los que adolece la educación en el territorio occidental. Se manifiesta una latente reticencia hacia su tratamiento en las aulas, más aún cuando se apuesta por abordarla desde la diversidad. Pero precisamente para avanzar es necesario apostar por esta pluralidad, romper con la norma establecida y desmontar el patriarcado que construye una única identidad entre el colectivo infantil que aparece diferenciado según su sexo. Apostando por superar los convencionalismos de la temática cuando esta se relaciona con el uso del preservativo o la menstruación. No obstante, con la iniciativa propuesta "Arte y educación en diversidad sexual" se pretende posicionar al grupo de estudiantes de sexto curso de una escuela pública de inclusión de Valencia desde un posicionamiento que permita entender la diversidad y respetarla, incluso normativizarla. Este conjunto tiene que contestar a una cuestión a través de la expresión plástica: "Dibuja a dos personas del mismo sexo mostrando su amor en público, ¿cómo te las imaginas?". El ejercicio permite conocer cuáles son los conocimientos de un grupo mixto formado por 18 estudiantes. Averiguando como es la percepción de la clase hacia quienes forman parte del colectivo LGBT. Iniciativas como la presentada son necesarias para que el conjunto de discentes de las escuelas sea educado de una manera global, integral y conducido hacia valores de tolerancia y respeto. La educación debe apostar por una diversidad sexual que prevenga los comportamientos homofóbicos que se desarrollan a medida que quien estudia crece, como consecuencia de no haber recibido una educación que contemple posibilidades más allá de la heteronormatividad.

ABSTRACT

Sexuality is one of the taboo topics that education suffers in the western territory. There is a latent reticence towards its treatment in the classrooms, even more when it is committed to address it from diversity. But precisely to advance it is necessary to bet on this plurality, to break with the established norm and to dismantle the patriarchy that builds a unique identity among the infantile group that appears differentiated according to its sex. Betting on overcoming the conventions of the theme when it is related to the use of condoms or menstruation. However, the proposed initiative "Art and education in sexual diversity" aims to position the group of sixth-year students of a public school of inclusion in Valencia from a position that allows to understand diversity and respect it, even standardize it. This group has to answer an issue through the plastic expression: "Draw two people of the same sex showing their love in public, how do you imagine them?". The exercise allows knowing what the knowledge of a mixed group of 18 students is. Finding out how is the perception of the class towards those who are part of the LGBT collective. Initiatives such as the one presented are necessary so that all of the students in the schools are educated in a global, integral and conducted way towards values of tolerance

and respect. Education should bet on a sexual diversity that prevents homophobic behaviors that develop as the student grows, as a result of not having received an education that contemplates possibilities beyond heteronormativity.

INTRODUCCIÓN

El concepto de homosexualidad es un tópico debatido, cuestionado y criticado (Dowson, 1998) a lo largo de la historia (Boswell, 1980 y 1994; Spencer, 1995; Woods, 1998), pero en líneas generales “se entiende por persona homosexual la atracción afectiva o sexual hacia las personas del mismo género o sexo” (Soler-Quílez, 2015, p. 2954).

Hay una corriente orientada a contribuir a la idea del innatismo biológico como explicación de la homosexualidad, es decir, “se es como se nace” (Escobar, 2007:85). Todo esto se debe, según autores como Tancredi (2005) a que el cerebro durante su gestación y crecimiento no recibe los niveles de testosterona necesarios (de manera que el niño es gay) o los recibe en cantidades superiores a las necesarias (la niña es lesbiana).

En las antiguas civilizaciones como la romana, la maya, la sumeria, la china de la dinastía y/o la griega; las prácticas sexuales entre personas del mismo sexo no solo están permitidas, sino que incluso llegan a considerarse sagradas (Dowson, 1998; Matthews, 1994). Ya en época de Platón, en la Grecia Clásica, se alude a un mito que explica la homosexualidad en hombres y mujeres (Escobar, 2007). Según la mitología clásica los seres andróginos se presentan como bisexuales, es decir, están formados por un hombre y una mujer fusionados en un único cuerpo. Hasta el momento en que Zeus decide castigarles y los subdivide en dos mitades quienes están condenadas a buscarse durante toda la vida, ya que cada individuo solo tiene medio corazón. Esto explica, por un lado, las relaciones heterosexuales y el amor romántico. Pero, por otro lado:

Sin embargo, según el mismo Platón, la atracción de los hombres por otros hombres y de las mujeres por otras mujeres se debía a que hombres y mujeres primitivos también eran dobles, estaban constituidos por dos mujeres o dos hombres unidos. Si descienden de una rama hombre de la humanidad primitiva, los hombres buscan otro hombre y si descienden de la rama mujer, las mujeres se sienten atraídas por las mujeres. (Escobar, 2007, p. 81)

No obstante, con la llegada del cristianismo y de la moral que dicha religión conlleva, en la Edad Media la homosexualidad es considerada un delito perseguido y castigado (Flandrin, 1987; Helminiak, 2003). “Es claro que para la Iglesia católica los actos homosexuales no pueden aprobarse en ningún caso” (Collignon, 2011, p. 141). Entre algunos de los rastreadores de estas prácticas consideradas como obscenas y lascivas destacan los teólogos Tomás de Aquino y San Agustín.

Con todo, se inculca entre la sociedad un pensamiento hermenéutico en lo que se relaciona con las prácticas sexuales (Escobar, 2007); no solo la homosexualidad pasa a ser condenada sino también la masturbación, el sexo oral y cualquier otra práctica que la iglesia pueda considerar como un atentado contra la naturaleza humana. Ciertamente, con arraigo en esta tradición, a día de hoy sentimientos de repudia y odio hacia los homosexuales continúan vigentes. Que, en consecuencia hay que combatir y exterminar.

Esta tradición histórico-cultural conlleva a sentimientos de odio, rechazo, desaprobación y violencia hacia quienes son diferentes, diversos, hacia quienes no cumplen unos patrones arraigados en la sociedad heteropatriarcal. Destacándose como problemática más significativa la escasez de importancia que se le ofrece a introducirla en las aulas. Hay una reticencia e incluso miedo a ser juzgados por las familias por intentar normativizar aquello que un grupo trata de invisibilizar.

MAPAMUNDI HOMOFÓBICO



Figura 1. Mapamundi Homofóbico

Partiendo de esta situación feaciente al contexto escolar occidental actual se considera oportuno acercar el concepto de homosexualidad al último curso de la Educación Primaria, ya que es el periodo educativo que corresponde con la pubertad e inicio del desarrollo sexual de las personas. Se pretende conocer qué ideas tiene un grupo compuesto por 18 estudiantes (8 niños y 8 niñas) acerca de las personas homosexuales a través de la expresión plástica que sigue la técnica del dibujo. El colectivo tiene que plasmar sobre una hoja en blanco de manera individual cómo se imagina a dos personas del mismo sexo manifestando su amor en público. Asimismo, también se propone como objetivos la visibilización de colectivos minoritarios como es el LGBT en lo referentes a gays y lesbianas; así como el desmantelamiento de posibles estereotipos manifestados entre el grupo de discentes en lo que se relaciona con las personas no-normativas.

Dos hipótesis de partida que quieren comprobarse con este estudio de caso son: por un lado, la posibilidad de una mayor visibilización del grupo de hombres gays que de mujeres lesbianas; por otro lado, la existencia de una creencia generalizada que destina cruces entre el sexo, la sexualidad y la orientación sexual, un pensamiento heteronormativo que define a las mujeres lesbianas con sexo de mujer y género masculino, mientras que se percibe a los homosexuales con sexo de hombre y género femenino.

METODOLOGÍA

Se recurre a una metodología de investigación de tipo mixto (Sánchez, 2014; Cedeño, 2012), ya que combina peculiaridades de la cuantitativa y la cualitativa. De tal marena que previamente se procede a un análisis cualitativo de la información que el grupo de discentes comparte a través de sus creaciones artísticas. Pero dicha información se cuantifica y se comparte visualmente en forma de gráficas de barras, recurriéndose por tanto a aspectos de la investigación de corte cuantitativo.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2003) los llamados multi-métodos, métodos mixtos o triangulación metodológica:

[...] Representan el más alto grado de integración o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo. Ambos se entremezclan o combinan en todo el proceso de investigación, o, al menos, en la mayoría de sus etapas (...) agrega complejidad al diseño de estudio; pero contempla todas las ventajas de cada uno de los enfoques. (p. 21)

También se destaca la corriente del a/r/tography (Irween, Beer, Springgay, Grauer, Xiong y Bickel, 2006; la Jevic y Springgay, 2008; Siegesmund, 2012) que empapa esta investigación. Según esta tendencia metodológica la persona que enseña y aquella que investiga se fusionan en un único individuo que pretende indagar sobre la realidad en la que se encuentra a través de cualquier rama de las artes.

DESARROLLO

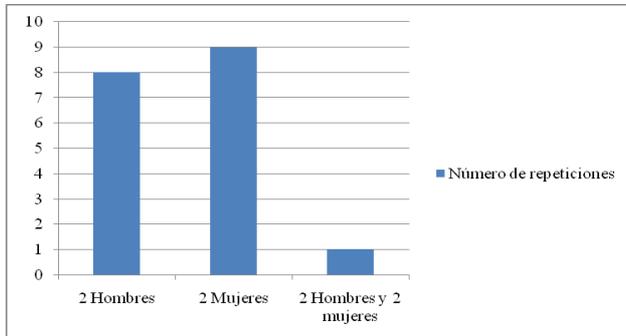


Figura 2. Tipo de pareja homosexual dibujada por los niños y niñas de la clase de sexto

En esta gráfica se aprecia que 9 niñas dibujan una pareja de mujeres lesbianas y 8 chicos a dos hombres homosexuales. Quedando solo 1 niño que decide recrear tanto una pareja gay como otra lésbica. Hay una tendencia a que chicos dibujen hombres y chicas a mujeres. Esto sorprende ya que se constata que la homosexualidad lésbica está bastante visibilizada en la clase, al menos por parte de las mujeres. Este hallazgo sorprende ya que se constata que la homosexualidad lésbica está bastante visibilizada en la clase, al menos por parte de las mujeres (Cencerrado-Malmierca y Cedeira-Serantes, 2006; Mujika, 2007). El propio grupo argumenta que cuando se es chica resulta más sencillo dibujar a personas de su mismo sexo; igual que ocurre con el grupo de niños.

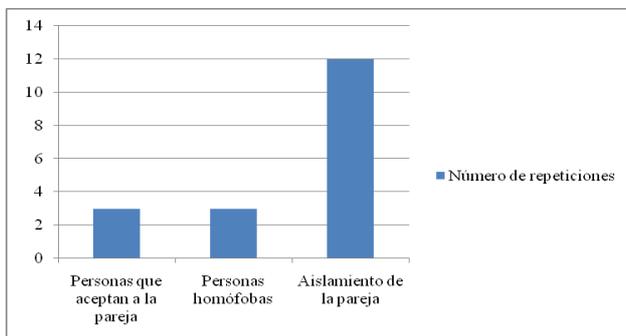


Figura 3. Ambiente que envuelve a la pareja homosexual dibujado por los niños y niñas de clase de sexto

Respecto a esta categoría se aprecia que la mayoría de educandos, 12 concretamente, perciben que las parejas homosexuales están aisladas de la realidad o que, aunque estén en un lugar público se muestran en solitario. Este es un estereotipo con necesidad de romper, la tendencia a aislar a las personas del colectivo LGBT. Se aprecia que 3 discentes dibujan a la pareja homosexual rodeada de personas que las aceptan y otros 3 en un ambiente homofóbico. Por ello, se advierte la necesidad de trabajar para que sean conscientes de la importancia que que reside en la eliminación de la homofobia en la sociedad occidental actual.

Los hombres en su mayoría (Soler-Quílez, 2015; Sánchez, 2009; Dowson, 1998; Mercado, 2009; Tin, 2008) odian a sus respectivos homosexuales, sobre todo a los que son penetrados; para ellos son como mujeres y los consideran inferiores. Sánchez (2009) lo explica de esta manera:

La homofobia es el miedo o rechazo hacia la homosexualidad. Se aplica sólo a los hombres, pero no a las lesbianas; o más precisamente sólo a los hombres que son penetrados analmente en la relación sexual; o sólo a los que se visten de mujer. Al hombre que penetra a otro en muchos casos ni siquiera se le considera homosexual y, por tanto no es sujeto de homofobia. No ocurre lo mismo con el hombre penetrado, al cual se desprecia por considerarlo afeminado. (p. 116)

La homofobia es un resorte del machismo perdurado a lo largo de los siglos. Así se manifiesta con insultos dirigidos a la agresión de los miembros del colectivo LGBT (lesbianas, gays, bisexuales y transexuales). Por ejemplo, esto ocurre con el vocablo "maricón" (Peixoto, Fonseca, Almeida y Almeida, 2012). Cuando los hombres lo utilizan para insultarse entre ellos, pese a ser heterosexuales, están

reivindicando su superioridad respecto a las mujeres, según prejuicios sociales se cree que estos no lloran, todos son fuertes, rudos, toscos, etc. “El temor a que predomine la parte femenina que llevan los hombres heterosexuales desencadenan [...] sentimientos en contra de quienes no coinciden con sus estereotipos y son [...] el origen de la homofobia” (Escobar, 2007, p. 84). Asimismo, la homofobia radica en exclusión social (Escobar, 2007; Lamas, 2004). Los principios e ideología de una sociedad del patriarcado y con autoritarismo causan un fuerte rechazo hacia las personas homosexuales.

A continuación se muestran los ejemplos más significativos:



Figura 4. Pareja de mujeres

Este dibujo está hecho por una niña de la clase. Sirve para mostrar el ejemplo de que una gran mayoría de la clase asocia la idea de homosexualidad con la de relación amorosa. En el dibujo se explicita directamente con la frase “true love”. Sirve para romper con los estereotipos homosexuales. En este caso, ambas mujeres visten faldas y una de estas tiene un pelo desmesuradamente largo.

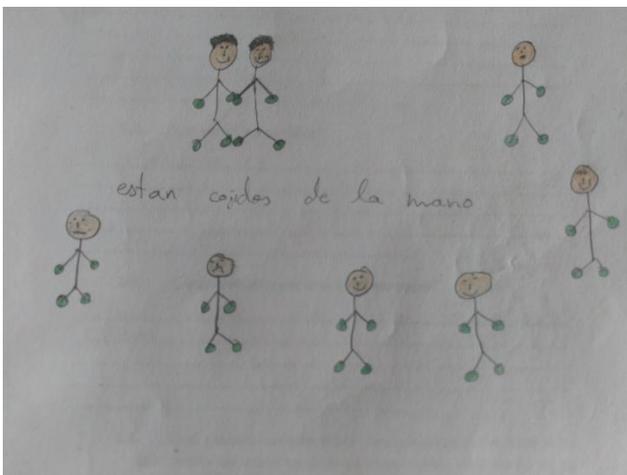


Figura 5. Pareja de hombres rodeada de otros varones [Figura].

Este segundo ejemplo ofrecido por un niño del aula muestra como las parejas homosexuales (en este caso de hombres) se encuentran inmersas en la sociedad. En esta se encuentran personas que apoyan sus relaciones, otros que les atacan y miembros que se muestran indiferentes. Resulta significativo por el amplio rango de posibilidades y actitudes sociales que muestra.

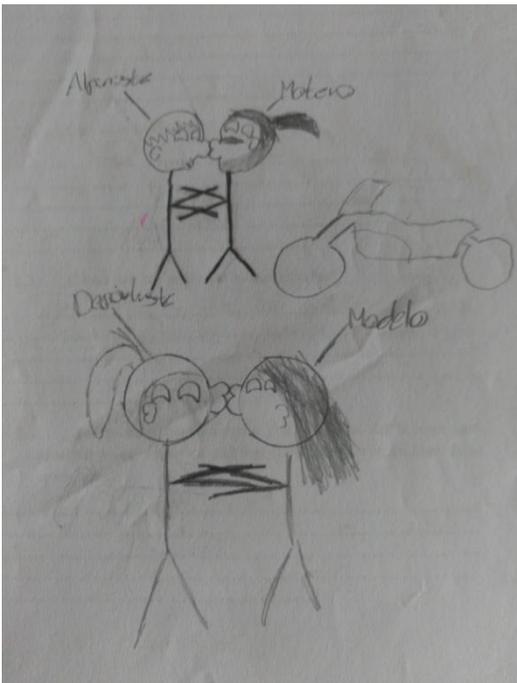


Figura 6. Dos parejas homosexuales [Figura].

Finalmente, el último dibujo también creado por un niño muestra tanto una pareja gay como otra lésbica. De esta manera da a conocer ambas posibilidades de relación homosexual. También, se vuelve significativo el ejemplo ya que muestra un gran número de posibilidades que rompen con los estereotipos: alpinista y motero; deportista y modelo.

En relación con todas las aportaciones destaca que todos los dibujos son de personas más mayores que las del grupo de la clase. No asimilan que la homosexualidad es un tipo de sexualidad que se presenta desde las primeras edades de vida. Por ello hay que educarlos abiertamente y utilizar la propuesta de intervención como un modelo para entender que en un momento dado compañeros y compañeras de clase tienen la posibilidad de compartir abiertamente su orientación sexual. Rompiendo con el miedo que surge hacia dicho tema. Por ejemplo una niña comenta: “pero, ¿estas pruebas que nos vas a pasar es para saber si somos homosexuales?”.

CONCLUSIONES

Con el trabajo compartido se cumple con los objetivos planteados previamente, así como también se responde a las dos hipótesis de partida. Ayudando a construir conocimiento en lo que respecta a temas de diversidad sexual. Para seguir mejorando en educación y conseguir procesos de enseñanza-aprendizaje óptimos que se encaminen hacia un aprendizaje integral de quienes son discentes.

Por un lado, tras la revisión bibliográfica y a raíz de los comentarios compartidos por el grupo de estudio se verifica la reticencia que hay en la implementación de actividades sobre diversidad sexual en las aulas, incomodidad manifestada tanto en las familias como en las plantillas docentes; desencadenando sentimientos de negación hacia dicha realidad por parte de quienes estudian. *A posteriori* generando homofobia en la sociedad. Por ello, si se desea prevenir la aparición de dicho sentimiento de odio e incomprensión de quien no cumple con la normatividad, es necesario hablar abiertamente del tema, normativizándolo y visibilizándolo.

Por otro lado, sorprende la visibilidad que tiene el colectivo de mujeres lesbianas entre quienes configuran la clase, sobre todo entre quienes son niñas. Por ello se aprecia que una tarea idónea para con el colectivo infantil es trabajar y construir empatía hacia dichos grupos. La visibilidad es el primer paso, partir de este momento se debe potenciar en las aulas de Primaria una educación sexual de calidad que apueste por la prevención de la homofobia, no por combatirla una vez ya está desarrollada entre un grupo de menores.

Finalmente, se manifiesta la creencia generalizada de determinados estereotipos fehacientes a la persona homosexual. Los más significativos en este grupo son: el prejuicio de aislamiento del colectivo y la atribución de ciertas feminidades hacia el hombre gay y masculinidades destinadas a la mujer lesbiana.

A partir de estas conclusiones se plantean como perspectiva de futuro la necesidad y el reto de ampliar la muestra de estudio tanto en número como en condiciones contextuales de la población seleccionada. Planteando esta misma actividad para grupos estudiantiles de diferentes escuelas: públicas, privadas y concertadas. Anhelando el triunfo de la llegada de estos temas a la enseñanza religiosa, que necesita abrir sus puertas hacia realidades latentes como lo es la diversidad sexual, siempre en base a la tolerancia y el respeto.

FUENTES REFERENCIALES

- Boswell, J. (1980). *Christianity, social intolerance, and homosexuality*. Chicago: Universidad de Chicago Press.
- Boswell, J. (1994). *Same-sex unions in premodern Europe*. Nueva York: Villard Books.
- Cedeño, N. (2012). La investigación mixta, estrategia andragógica fundamental para fortalecer las capacidades intelectuales superiores. *Revista Res Non Verba*, 2(2), 17-36.
- Cencerrado-Malmierca, L.M. y Cedeira-Serantes, L. (2006). La visibilidad de lesbianas y gays en la literatura infantil y juvenil editada en España. *Educación y Biblioteca*, 152, 89-102.
- Collignon, M.M. (2011). Discursos sociales sobre la sexualidad: narrativas sobre diversidad sexual y prácticas de resistencia. *Nueva época*, 16, 133-160.
- Dowson, T.A. (1998). Homosexualitat, teoria queer i arqueologia. *Cota Zero*, 14, 81-87.
- Escobar, J. (2007). Diversidad sexual y exclusión. *Revista Colombiana de Bioética*, 2(2), 77-94.
- Flandrin, J.L. (1987). La vida sexual matrimonial en la sociedad antigua: de la doctrina de la iglesia a la realidad de los comportamientos. En A. Ariès, M. Bejín, M. Foucault, et al., *Sexualidades occidentales*. México: Paidós.
- Irwin, R.L., Beer, R., Springgay, S., Grauer, K., Xiong, G. y Bickel, B. (2006). The rhizomatic relations of a/r/tography. *Studies in Art Education*, 48(1), 70-88.
- Helminiak, D.A. (2003). *Lo que la Biblia realmente dice sobre la homosexualidad*. Barcelona: Egales.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación* (3ª ed.). México: Editorial Mc Graw-Hill, pp.21.
- La Jevic, L. y Springgay, S. (2008). A/r/tography as an ethics of embodiment: Visual journals in preservice education. *Qualitative inquiry*, 14(1), 67-89.
- Lamas, M. (2004). Explicar la homofobia. A primer plana. *Revista de género y comunicación*, 3 [archivo en línea]. Recuperado de: www.aprimeraplana.org/www/No.11/paginas/homofobia.htm [Consulta: 2018, 7 de abril].
- Matthews, K. (1994). Anarchology of homosexuality? Perspectives from Classical World. En A.S. Cottam, D. Dungworth, S. Scott y J. Taylor (eds.), *Theoretical Roman Archaeology Conference 94*. Oxford: Oxbow Books.
- Mercado, J. (2009). Intolerancia a la diversidad sexual y crímenes por homofobia. Un análisis sociológico. *Sociológica (México)*, 24(69), 123-156.
- Mujika, I. (2007). *Visibilidad y participación social de las mujeres lesbianas en Euskadi*. Euskadi: Ararteko.
- Peixoto, J.M., Fonseca, L., Almeida, A. y Almeida, L. (2012). Escuela y diversidad sexual - ¿Qué realidad? *Educação em Revista. Belo Horizonte*, 28(3), 143-158.
- Sánchez, A.R. (2009). Cuerpo y sexualidad, un derecho: avatares para su construcción en la diversidad sexual. *Sociológica*, 69, 101-122.
- Sánchez, M.C. (2014). La dicotomía cualitativo-cuantitativo: posibilidades de integración y diseños mixtos. *Campo Abierto, vol. monográfico*, 11-30.

Siegesmund, R. (2012). Dewey through a/r/tography. *Visual Arts Research*, 38(2), 99-109.

Soler-Quílez, G. (2015). La diversidad afectivo-sexual en el cómic: material didáctico para el ámbito educativo. En M.T. Tortosa, J.D. Álvarez y N. Pellín (coords.), *XIII Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. Nuevas estrategias organizativas y metodologías en la formación universitaria para responder a la necesidad de adaptación y cambio*. Universidad de Alicante.

Spencer, C. (1995). *Homosexuality: a history*. Londres: Fourth Estate.

Tancredi, L. (2005). *Hard wired Behavior. What neuroscience reveals about morality*. Nueva York: Cambridge.

Tin, L.G. (2008). *El rostro múltiple de la homofobia*. Cuba: Centro Nacional de Educación Sexual. Proyecto sobre Diversidad Sexual.

Woods, G. (1998). *A history of gay literatura: themale tradition*. New Haven: Yale University Press.

Montalvo, Blanca.

TU, UMA, Departamento de Arte y arquitectura, DIANA (Diseño de Interfaces Avanzados).

El arte invisible. En los límites de la percepción

Invisible Art. In the Limits of Perception

TIPO DE TRABAJO: Comunicación

PALABRAS CLAVE

Arte, invisible, percepción, persistencia, visión periférica.

KEY WORDS

Art, invisible, perception, persistence, peripheral vision.

RESUMEN

En esta ponencia propongo analizar un tipo de obra que se crea a partir del juego con los límites de la percepción. Piezas que podemos ubicar en el espectro entre lo visible y lo invisible. Así, el estudio lo he dividido en los tres campos más habituales en los que trabajan estas prácticas artísticas: Desde los juegos con la luz que nos hacen visibles o invisibles parte o la totalidad de la obra, como en *Proyectante de sombra* (1993) de Laboratorio de Luz, o *Glimpse* (2007) de Jim Campbell; a aquellas fundamentadas en el tiempo de visión que fuerzan las capacidades de humanos o máquinas, como las series de fotografías de Hiroshi Sugimoto, *Theatres* (desde 1978).

En suma, una ponencia en la que exploro los límites de lo visible, con ejemplos de obras de arte, al tiempo que analizo una propuesta personal que se fundamenta en la visión periférica, como metáfora política de otras formas de narrar y otros temas.

ABSTRACT

In this paper I propose to analyze a type of art that is created from the game with the limits of perception. Works that we can locate in the spectrum between the visible and the invisible things. Thus, I have divided the study into the three most common fields in which these artistic practices work: From the games with the light that make us visible or invisible part or all of the work, as in *Proyectante de sombra* (1993) Laboratorio de Luz, or *Glimpse* (2007) by Jim Campbell; to those based on the time of vision that force the capabilities of humans or machines, such as the series of photographs by Hiroshi Sugimoto, *Theaters* (since 1978).

In short, a paper in which I explore the limits of the visible in contemporary art from one spectrum to another of the perception word, while analyzing a personal project that focuses on peripheral vision, as a political metaphor for other narrative forms and other themes.

INTRODUCCIÓN

Somos lo que miramos
Plotino

Utiliza Paul Virilio la entrevista de Paul Gsell a Auguste Rodin, publicada en 1911, para hablar del movimiento y la veracidad generada por el artista,

Si el artista consigue producir la impresión de un gesto que se lleva a cabo en varios instantes, su obra es sin duda mucho menos convencional que la imagen científica en la que el tiempo queda bruscamente suspendido (...) La veracidad de la obra depende, pues, en

parte, de esta sollicitación del movimiento del ojo (y eventualmente del cuerpo) del testigo que, para sentir un objeto con un máximo de claridad, debe llevar a cabo un número considerable de movimientos minúsculos y rápidos de un punto al otro de ese objeto (Virilio 1998, 10).

Y opone esta cualidad del arte a las características de lo que llama la *imagen fática*, un tipo de imagen que fuerza la mirada y retiene la atención, un producto *luminoso* que nos atrae y consume, como la luz a las mariposas nocturnas, alejándonos de la percepción en relación al espacio y el contexto, de la memoria y su reflexión. Comentaba su uso propagandístico:

Durante la primera mitad del siglo ese tipo de imagen se extenderá al servicio de poderes totalitarios políticos o económicos, los países aculturados —América del Norte— o desestructurados —Rusia o Alemania, después de la revolución y de la derrota militar—, o dicho de otro modo, en la naciones en estado de menor resistencia moral e intelectual (Virilio 1998, 27).

Pero no podemos dejar de ver la ironía de que éste sea el tipo de imagen preponderante y habitual de la comunicación contemporánea, producida y consumida a velocidades opuestas a las del pensamiento. A la afirmación de Bergson de que *el espíritu es una cosa que dura*, podríamos añadir que es nuestra duración la que piensa, la que experimenta, quizás la que ve.

A continuación revisaremos una serie de obras que proponen una veracidad del arte, y para ello proponen una ralentización de la mirada o una cierta ceguera óptica. Un recurso formal, quizás una estrategia de comunicación, que nos permite acercarnos a conceptos y realidades periféricas, que requieren de otras formas de contar.

1. Juegos de luz

Comentamos en este apartado algunos ejemplos de obras que utilizan la luz de forma esquiva, para ocultar, más que para mostrar. Una estrategia de significado que enlaza los juegos de la técnica con los conceptos filosóficos y políticos a los que aluden de reojo.

Proyectante de Sombra (1993) del grupo de investigación Laboratorio de Luz se exhibió por primera vez en *Iluminaciones Profanas. La tarea del Arte*, comisariada por José Luis Brea en Arteleku, San Sebastian. Cando llegas a la sala sólo se ve una pared vacía iluminada de forma uniforme. Al acercarnos, un dispositivo de sensores de presencia apaga las luces que alumbran la pared. La oscuridad desvela un texto escrito sobre el muro con tinta fosforescente.

El proyecto de Laboratorio de Luz interrogaba los sentidos de la iluminación (en su vertiente física y metafórica), al invertir las relaciones habituales entre luz-oscuridad. Si la lectura se da en la luz, es en este caso la oscuridad quien la posibilita. Sólo en la oscuridad el lenguaje muestra su contenido, pero el tiempo de desvelamiento es breve y dificulta su lectura. Cuando de nuevo se activa la luz, su presencia en vez de mostrar, oculta el texto, aunque tal vez permita desvelar el sentido.

Iluminación que profana su propio significado en la voluntad de ocultar con sus rayos el objeto que en sí mismo es sujeto esclarecedor: el lenguaje. Las palabras invisibles que recorren el espacio iluminado podrán revelar sus verdaderas formas sólo en la oscuridad. Percepción de la lectura o lectura perceptiva de una trama que propicia su imposibilidad como forma de conocimiento incompleta que repite su desaparición en un estado de conciencia invertida pues coloca bajo la luz aquello que oculta. (Laboratorio de Luz, *Proyectante de sombra*)

El título de la obra hace referencia a una de las notas de Duchamp del infra-leve:

Sociedad anónima de los proyectantes / de sombra / representada por todas / las fuentes de luz / (sol, luna, estrellas, velas, fuego - / incidentalmente: / diferentes aspectos / de la reciprocidad - asociación / fuego-luz / (luz negra, / fuego sin humo = ciertas / fuentes de luz / los proyectantes de sombra / trabajan en lo infra- leve (Carbonel, 2012, 107)

La chambre (2015) es una instalación de Josefa L. Poquet, exhibida en la exposición del I Congreso Internacional Mujeres: artistas, tecnólogas, del 26-30 de junio de 2018 en la UPV. El material de la obra son dos imágenes fotográficas extraídas del *álbum familiar* que documenta la emigración de mujeres valencianas a Francia en los inicios de la década de los años 60 del siglo pasado. Dos parejas de proyectores de diapositivas, con una imagen fija cada uno, proyectan, sobre el mismo lugar, la misma fotografía en positivo y negativo. Sólo la interrupción del haz de luz de alguno de ellos por el tránsito del espectador muestra la imagen, que en caso contrario es anulada, y casi invisible.

Esta obra de simplicidad extrema y casi descarnada, provoca que nuestra sombra, aquí y ahora, muestre la sonrisa tímida que en aquel pasado ya lejano exhibían las trabajadoras migrantes, posando con sus mejores ropas para la carta a la familia, allá en España.

Glimpse (2007) es una instalación de Jim Campbell. Consiste en un proyector de diapositivas y otro de vídeo que proyectan las imágenes sobre el mismo lugar en la pared, superponiéndolas. Todas las diapositivas están en blanco, por lo que sólo se observa un rectángulo blanco en la pared. Pero en breve espacio de tiempo entre una diapositiva y otra, la falta de luz de la interrupción, desvela la imagen del vídeo, una serie de películas caseras encontradas grabadas en viejos sistemas de vídeo.

El sistema funciona de tal manera que cada vez que se produce una nueva imagen o un punto de edición en la secuencia de vídeo, el proyector de diapositivas se desplaza a la siguiente diapositiva. Durante este breve período de cambio, la imagen proyectada se vuelve negra y la imagen de la película casera es completamente legible hasta que el cambio de diapositiva se haya completado y el proyector muestra la siguiente diapositiva vacía. En otras palabras, sólo el primer segundo o poco más de cada nueva película es visible. Cuando las dos imágenes se superponen el vídeo es tan tenue que apenas es visible.

2. Tiempos de visión

Casi todas las obras que tratan la luz, llevan implícita la relación con el tiempo. Por continuar con Jim Campbell podemos citar las *Illuminated Average Series (2000-2001)*, unos trabajos en los que cada imagen fija se crea al promediar todos los fotogramas de una secuencia en movimiento.

La primera de la serie, *Hitchcock's Psycho*, es una fotografía retroiluminada¹, consecuencia de la acumulación de la hora y cincuenta minutos que dura la película. Campbell escanea cada fotograma para generar una nueva imagen, resultado de la acumulación, que contiene todos los datos visuales de la película. Las capas digitalizadas han traducido la película original a una imagen que consta de valores promediados de brillo y contraste: la estructura de almacenamiento digital del banco de datos se ha transformado en su equivalente visual. Sin embargo, las imágenes superpuestas siguen mostrando trazas esquemáticas de la acción que una vez se mostró en la pantalla, sobre todo hacia los bordes más oscuros, mientras que en el centro aparece la luz, que ha atravesado todas las capas de la imagen, y deja tras de sí una mancha blanca.

La serie *Theaters (1976-)* de Hiroshi Sugimoto, utiliza también la luz que atraviesa el tiempo. Frente a las fotografías vemos teatros vacíos. Pero la información de nuestros ojos es falsa, pues no lo estaban cuando se tomaron las imágenes. El fotógrafo deja el obturador abierto durante la proyección de la película y lo cierra cuando termina. De modo que cada imagen está sobreexpuesta, es la acumulación de cientos de imágenes que se acumulan en la pantalla blanca, que ilumina un cine vacío, aunque había espectadores cuando la imagen se realizó, el tiempo muestra su ausencia. Esta serie que Sugimoto comenzó hace más de cuarenta años sigue vigente. Sus largos tiempos de exposición ocultan y muestran a partes iguales, provocando una mirada lenta y reflexiva en el espectador. En sus manos la luz ciega y oculta.

3. La visión periférica

Hablar de la visión es hoy, una reacción a la distancia, la pasividad y el aislamiento que dominan nuestras vidas en tanto que espectadores: espectadores de la historia, espectadores culturales, espectadores de nuestras propias vidas. A continuación presento un proyecto personal, fundamentado en la investigación plástica en torno a la visión periférica, la invisibilidad y la capacidad de percepción como forma de pensamiento y acción.

La visión periférica fue descubierta como propiedad de la retina a finales del s. XIX y lo que señaló fue precisamente la heterogeneidad de sensibilidades que componen la visión humana. Es aquella que nos permite abarcar hasta casi 180° con nuestra vista. Cuando leemos, vemos una película, o conducimos, sólo nos fijamos en la palabra, el centro de la imagen o la carretera, en una parte de la imagen central que abarca 30° : estamos utilizando lo que se llama visión central. Con ella sólo nos fijamos en lo que vemos cuando enfocamos la vista en el objeto que observamos. Pero la visión periférica es imprescindible para nuestro movimiento y acciones, pese a que la información que nos ofrece está desenfocada y la percibimos sólo en segundo término. Nuestra forma de mirar el mundo es una acción política. Atender a los márgenes, a la periferia, es casi una actitud contracultural que requiere entrenamiento y reflexión, *el propio conocer se instala en un ámbito de lo entre:*

¿Qué es eso de una imagen del mundo? (...) La palabra «imagen» hace pensar en primer lugar en la reproducción de algo. Según esto, la imagen del mundo sería una especie de cuadro de lo entre en su totalidad. Pero el término 'imagen del mundo' quiere decir mucho más que esto. Con esa palabra nos referimos al propio mundo, a él, lo entre en su totalidad, tal como nos resulta vinculante y nos impone su medida. «Imagen» no significa aquí un calco, sino aquello que resuena en el giro alemán: «wir sind über etwas im Bilde», es decir, «estamos al tanto de algo». Esto quiere decir que la propia cosa se aparece ante nosotros precisamente tal como está ella respecto a nosotros. Hacerse con una imagen de algo significa situar a lo entre mismo ante sí para ver qué ocurre con él y mantenerlo siempre ante sí en esa posición. Pero aún falta una determinación esencial en la esencia de la imagen. «Estar al tanto de algo» no sólo significa que lo entre se nos representa, sino que en todo lo que le pertenece y forma parte de él se presenta ante nosotros como sistema. «Estar al tanto» también implica estar enterado, estar preparado y tomar las consiguientes disposiciones (Heidegger 2010, 73-24)

La imagen del mundo que hace casi un siglo reivindicó Heidegger es una imagen que predispone al conocimiento y la acción. No una imagen sedentaria y contemplativa, sino una imagen capaz de mostrar *lo entre en su totalidad*. No una *imagen fática* definida y

¹ La obra consta en la web del artista como una caja de luz, pero en la exposición *Future Cinema*, realizada en el ZKM en 2002, era una diapositiva proyectada, como se indica en los créditos del catálogo (Weibel & Shaw, 2002, 620)

brillante, sino quizás una imagen borrosa y periférica, lenta y provocadora de la acción y la toma de conciencia. Quizás una salida para vencer ese *régimen de co-aislamiento* del que habla Sloterdijk.

Es una mirada que se sustrae al movimiento del cuerpo y a sus potencias perceptivas y que cancela, de este modo, nuestra relación con el *entre*, es decir, con el mundo como aquello que hay entre nosotros y que está entretrejido, necesariamente, de visibilidad y de invisibilidad (...). En la periferia, saber y no-saber, nitidez y desenfoque, presencia y ausencia, luz y opacidad, imagen y tiempo, vidente y visible se dan la mano, se entrelazan como las dos manos de mi cuerpo cuando se tocan entre sí, según la famosa imagen de Merleau-Ponty (Garcés, 2009, 16).

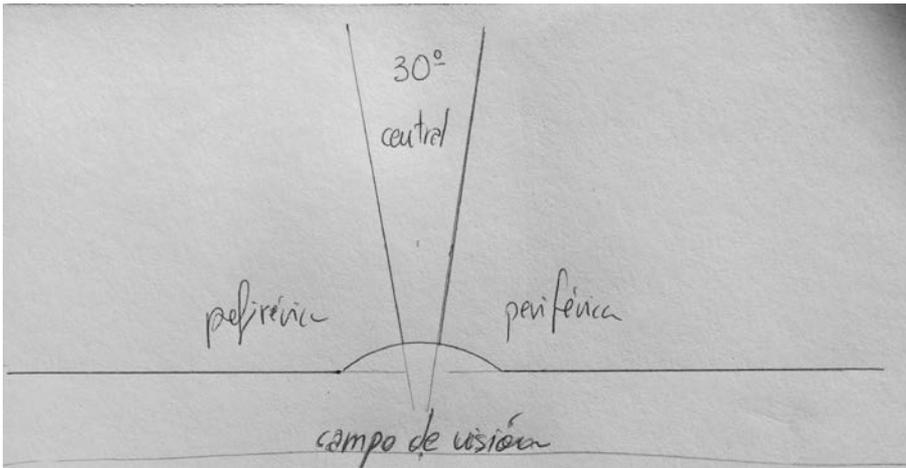


Figura 1. Esquema visión periférica (Imagen de la autora)

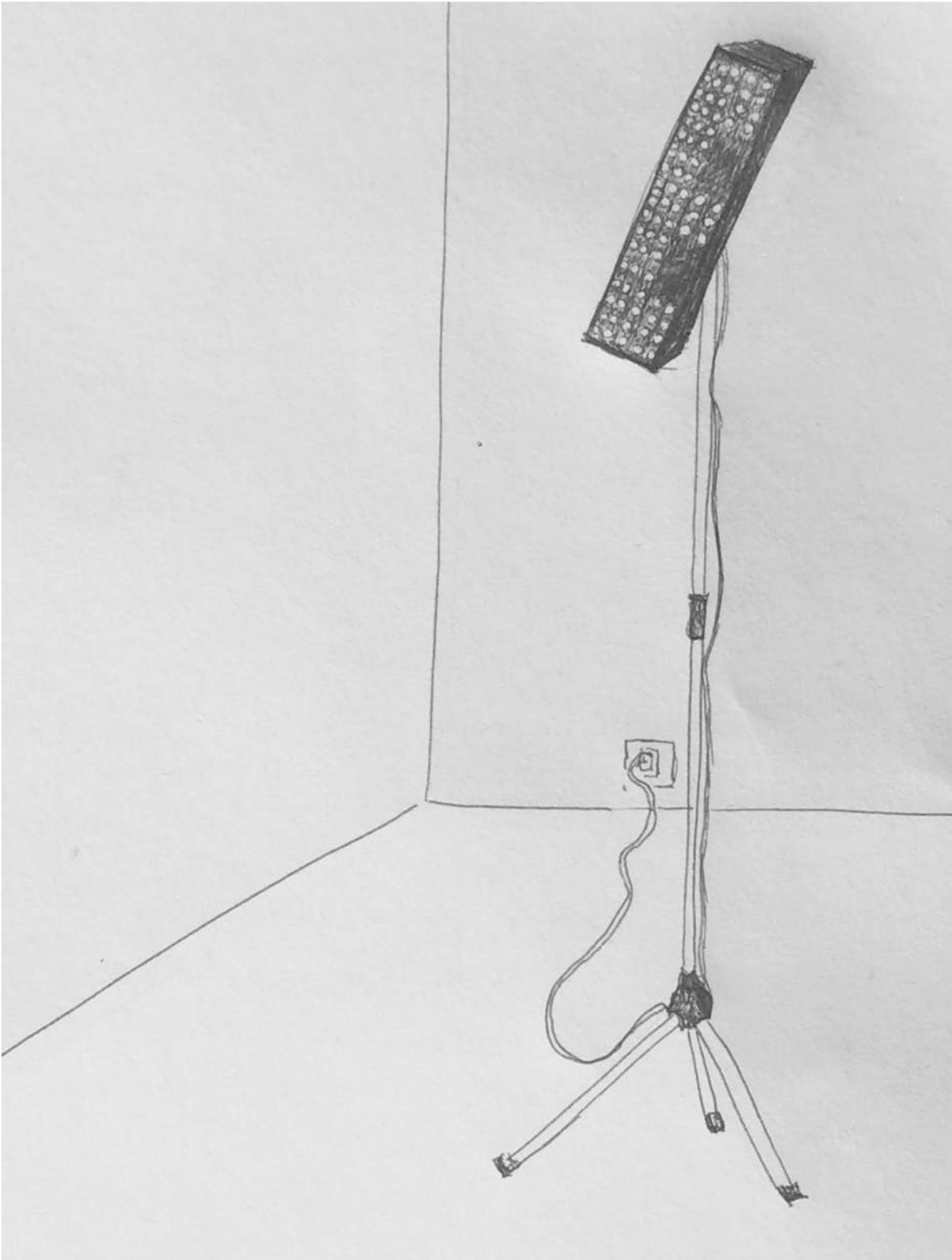


Figura 2. *Poema*, pantalla de leds y pie de micro. 2019. (Imagen de la autora)

Poema (2019)

Poema es la primera pieza de la serie *Luz ciega*, en las que exploro la relación de lo visible y lo invisible. Un luminoso de leds sobre la base de un micrófono cromado muestra un rectángulo con puntos que se iluminan de forma críptica. Cuando lo miramos de frente la alternancia de luces que se encienden y apagan parece un código secreto indescifrable. Sólo cuando dejamos de prestarle atención y fijamos nuestra mirada en otro elemento, al quedarse la pieza entre los 30º y los 180º de nuestra visión periférica, somos capaces de detectar la alternancia de luz como un flujo de texto. El gesto natural es girar la cabeza y prestarle atención, pero de nuevo se oculta a la mirada frontal. *Poema* es una obra para mirar sin mirar, con el rabillo del ojo.

La pantalla se convierte más que en imagen, en tiempo. Como la línea roja vertical que marca el presente en los programas de edición de vídeo, aquí la pantalla de Leds muestra un instante del flujo de texto (como se muestra en Figura 3).

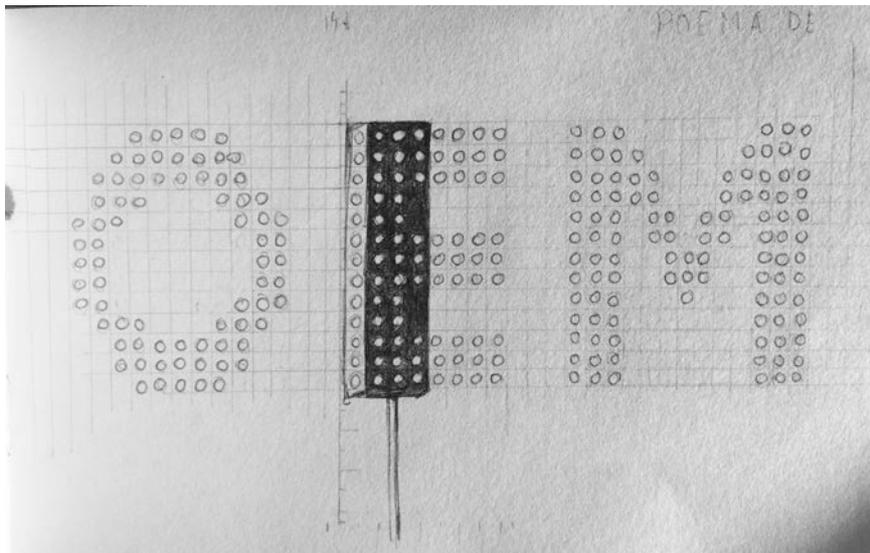


Figura 3. *Poema*, detalle. (Imagen de la autora)

Demasiada luz, ciega. La serie a la que pertenece *Poema* está inspirada es esa idea de la sobreexposición como una manera de contar sin contar. Mostrar para que todo siga igual. Vivo en una costa a la que llegan miles de inmigrantes cada año. Pateras que se cruzan en el Mediterráneo con enormes cruceros de lujo, rápidas lanchas para el transporte de droga o regatas de barcos veleros. La migración nunca fue el problema, sólo la pobreza y la desesperación. Casi cada día hay una noticia en algún medio de comunicación sobre este tema. Vemos las caras tristes de niños o mujeres embarazadas que arriesgan la vida. Los barcos que los recogieron sin puerto donde dejarlos. Las mantas térmicas de los servicios de rescate. Imágenes dolorosas que muestran la tragedia entre anuncios para perder peso y campañas electorales.

Los pueblos están expuestos a desaparecer porque están —fenómeno hoy muy flagrante, intolerantemente triunfante en su equivocidad misma— *subexpuestos* a la sombra de sus puestas bajo la censura o, a lo mejor, pero con un resultado equivalente, *sobreexpuestos* a la luz de sus puestas en espectáculo. La subexposición nos priva sencillamente de los medios de ver aquello de lo que podría tratarse (...) Pero la sobreexposición no es mucho mejor: demasiada luz ciega. Los pueblos expuestos a la reiteración estereotipada de las imágenes son también pueblos expuestos a desaparecer (Didi-Huberman, 2014, 14)

PENSAR LA IMAGEN, A MODO DE CONCLUSIÓN

Como productores de imágenes tenemos una responsabilidad con respecto a las que producimos y difundimos, pero irremediabilmente estamos en un contexto de sobre exposición del que formamos parte. Un ritmo de creación y consume que nos impide pensar. La obra *Poema*, de la serie *Luz ciega*, inicia un ciclo en que trato de explorar los límites de la percepción, como una apuesta por pensar más allá de lo que en sala se muestra. Negar y/o dificultar la imagen, para buscar la actitud de un espectador interesado, o al menos curioso.

Hay temas que sólo se pueden mostrar casi sin ver, en propuestas ocultas o esquivas a la mirada frontal. Como un susurro para el ojo nos alertan sobre otros modos de comunicar, minoritarios, casi siempre.

FUENTES REFERENCIALES

Brea, J. L. (2003). Políticas de la luz. En *Antropos Moderno*. (Disponible en http://www.antroposmoderno.com/antro-version-imprimir.php?id_articulo=393) [06.03.2019].

Campbell, J. <http://www.jimcampbell.tv> [06.03.2019].

Carbonell, A. (2012). Laboratorio de Luz. En *On art (Entorno al arte)*. Universidad de Zaragoza.

Didi-Huberman, G. (2014). *Pueblos expuestos, pueblos figurantes*. Buenos Aires: Manantial.

Di Filippo, A. (1998). La visión centro-periferia hoy. *Revista de la CEPAL*.

Dussel, E. (2005). *Transmodernidad e Interculturalidad* (Interpretación desde la Filosofía de la Liberación). México City: UAM.

Garcés, M. (2009). Visión periférica. Ojos para un mundo común. *Arquitectura de la mirada*. Ed. Ana Buitrago.

Heidegger, M. (2010). *La época de la imagen del mundo* [1938]. En *Caminos en el bosque*. Madrid: Alianza.

Jay, M. (2007). *Ojos abatidos*. Madrid: Akal.

Laboratorio de Luz. <http://laboluz.webs.upv.es> [06.03.2019].

López Poquet, Pepa. <https://pepapoquet.com> [06.03.2019].

Lootz, E. (2007). *Lo visible es un metal inestable*. Madrid: Árdora Express.

Merleau-Ponty, M. (2010). *Lo visible y lo invisible*. Buenos Aires: Nueva visión, [1964].

Sloterdijk, P. (2006). *Burbujas (Esferas III)*. Madrid: Siruela.

Sugimoto, H. : <https://www.sugimotohiroshi.com>

Sugimoto, H. (2016). *Black Box*. Madrid: Fundación Mapfre.

Virilio, P., & Rato, M. A. (1998). *La máquina de visión*. Cátedra.

Weibel, P. & Shaw, J. (2002). *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Karlsruhe: ZKM.

Montenegro González, Catalina.

Docente-Investigadora, Universidad de Los Lagos, Departamento de Humanidades y Artes

Cartografías colectivas como espacios de reflexión visual: territorios, experiencias y contextos

Collective cartographies as spaces for visual reflection: territories, experiences and contexts

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Cartografía, obra artística, aprendizaje formal, formación docente, diversidad.

KEYWORDS

Cartography, artistic work, formal learning, teacher training, diversity.

RESUMEN

La presente comunicación, plantea las posibilidades de la creación de cartografías de autoría colectiva como espacios reflexivos.

Las cartografías visuales representan un recurso versátil y contextualizado al trabajo reflexivo que se puede hacer con diversos grupos humanos, en este punto se puede comprender que el trabajo cartográfico además de representar la construcción de una obra artística visual puede ser una reflexión colectiva que involucra el territorio, las experiencias personales y los contextos diversos. De esta forma la experiencia de cartografía visual reflexiva es también una cartografía social y participativa (Barragán, 2016).

En este caso se presentarán dos experiencias en contextos de aprendizaje formal tanto escolar como universitario: el primero sobre reconocimiento de autoridad femenina en los procesos de aprendizaje en una escuela pública para mujeres y el segundo sobre la configuración de identidad docente en el caso de estudiantes de pedagogía LGBTI+, ambos en Santiago de Chile.

De esta manera las cartografías se transformaron en un re-conocimiento e intervención del territorio desde su apropiación llevando a cabo bordados colectivos en tela como botones e hilos donde iban marcando hitos relativos a los temas propuestos al principio de la actividad. En el caso de la escuela fueron trazando lugares de aprendizaje entre mujeres, simbolizando a estas con botones, las que interactuaban según sus lugares de residencia en el mapa de la ciudad, lo que evidencia la ocupación de los barrios y los lugares donde existe interacción en femenino. Mientras que por otro lado en la experiencia con el estudiantado LGBTI+, las interacciones en el territorio estuvieron dadas por sus propias trayectorias de vida desde los conflictos con el yo, reconocerse parte de la diversidad sexual y sobre todo los lugares que representan el miedo.

ABSTRACT

This article raises the possibilities of collaborative cartographies creation as spaces for reflection.

Visual cartographies represent a versatile and contextualized resource to the reflexive work that can be done with different human groups. At this point it can be understood that the cartographic work besides representing the construction of a visual artistic work can be a collective reflection that involves territory, personal experiences and diverse contexts. In this way, the experience of reflexive visual cartography is also a social and participative cartography (Barragán, 2016).

In this case, two experiences will be presented in formal learning contexts, both at the school and university level: the first on the recognition of female authority in the learning processes in a public school for women and the second on the configuration of teaching identity in the case of LGBTI+ students of pedagogy, both in Santiago de Chile.

In this way, the cartographies were transformed into a re-knowledge and intervention of the territory from its appropriation, carrying out collective embroidery on canvas with buttons and threads that symbolize milestones related to the themes proposed at the beginning of the activity. In the case of the school, they traced places of learning among women, symbolizing these with buttons, which interacted according to their places of residence on the map of the city, which shows the students territorial distribution and those places where female interactions occur. While on the other hand in the experience with the LGBTI + student, the interactions in the territory were given by their own life trajectories from the conflicts with the self, recognizing as part of the sexual diversity and especially the places that cause them fear.

INTRODUCCIÓN

El trabajo cartográfico presenta innumerables ventajas al momento de presentarlo como la construcción de obra colectiva donde su propia construcción se plantea como reflexiva y dialógica en un contexto determinado. En este artículo se presentarán dos casos de construcción cartográfica colectiva con énfasis en la reflexión visual que se configura a partir del propio diseño cartográfico que involucra la conciencia del territorio, la propia ubicación en el espacio y el lugar de otros/as, lo que da pie a la discusión de infinidad de temas que están vinculados a estos conceptos y a las propias experiencias de los/as participantes de la elaboración de la obra.

MARCO TEÓRICO

Para Rolnik (2006) Cartografiar es un acto que no sólo se preocupa de la estética de los mapas realizados, sino que también se modifica según las transformaciones del paisaje y sus sociedades. Se plantea entonces como la construcción de mapas de un territorio determinado (real o imaginario) y que en este caso se configura no sólo como la representación de un lugar, sino también como la construcción de una obra y como el proceso para llevar a cabo reflexiones visuales a partir esta.

- Las cartografías como espacio de reflexión visual

Los recursos cartográficos tienen la particularidad de presentar un territorio, sea cual sea e invitar a observar, reflexionar y vincular temáticas diversas con esos territorios. A partir de aquí, se puede realizar obras artísticas que sean el propio mapa y que visibilicen las reflexiones realizadas a partir del espacio mapeado a través de los lenguajes artísticos.

El ser humano ha intentado representar el mundo circundante por medio de diversas formas creativas: narraciones, arte, escritura, fotografía, entre otras tantas; en esta amalgama de posibilidades, los mapas suelen ser una producción humana en la que se intenta comprender lo circundante ya sea en relación con la geografía o con lo que está más allá de lo terreno. (Barragán, 2015, p.248).

En este sentido, los mapas se transforman en la organización visual de un tema tratado y que se constituye como una reflexión visual que da cuenta de las propias experiencias y contextos de quienes participan en el desarrollo de la obra, transformándose en “espejos, representaciones gráficas de algunos aspectos del mundo real” (Harley, 2005, p.73). De esta manera la colectividad participante otorga espacio a las propia biografía para desarrollar la obra colectivamente, encontrando lugar en este mapeo.

- Posibilidades de reflexión a partir de la ubicación en el territorio: dos casos

Comprendiendo entonces el rol de la obra cartográfica asociada a un proceso reflexivo, es necesario plantear las características de ese proceso reflexivo que deriva en la construcción de una obra artística. De esta manera, uno de los puntos más relevantes para llevar a cabo una reflexión significativa durante el mapeo colectivo es precisamente la importancia de la propia experiencia y los contextos con los que me vinculo al territorio. Emerge el concepto de Partir de sí (Piusi, 2000) como “una forma de hablar o construir conocimientos sobre algo pero partiendo de mis propias experiencias en contextos determinados que hacen que esa experiencia sea particular” (Montenegro, 2017, p.413). Vinculado a esto se puede plantear también la importancia del contexto y como en este caso, se relaciona con el territorio desde el cual estoy llevando a cabo la reflexión “es construir una subjetividad, construir figuras del YO y así partiendo del yo se llega al sí mismo en relación con el otro” (Viollet, 2005, p.27), propiciando además una relación con quienes estoy llevando a cabo la cartografía, dando lugar a los espacios de escucha, respeto y valoración de las experiencias de otros/as. Es por lo anterior que las cartografías presentadas en esta comunicación plantean dos actividades reflexivas en torno precisamente a las experiencias cotidianas: por un lado el caso 1, que busca reconocimiento de autoridad femenina vinculada a los procesos de aprendizaje diario donde se propicia “la experiencia personal de fascinación por la maravilla de aprender en los encuentros diarios en las aulas” (Rivera, 2012, p.89) a través de una elaboración de obra.

Otro aspecto importante es el referido al caso 2, Formación del profesorado LGBTI+ considerando el futuro profesional de quienes participan en la experiencia cartográfica y las inquietudes del incierto futuro profesional comprendiendo que “La

escuela es un lugar privilegiado de sociabilización, en ella toman lugar diferentes procesos de identificación, de subjetivación y sobre todo de interrelación; pero también de violencia, exclusión y discriminación” (Rojas y otros, 2018, p.14), es por esto que se hace necesario reflexionar sobre el rol del profesorado de las diversidades sexuales para la formación del estudiantado en libertad pero también valorando la diferencia e individualidad de todas las personas que configuran la comunidad educativa.

METODOLOGÍA

Ambas experiencias fueron trabajadas en espacios de educación formal. El primer caso en una escuela secundaria tradicional y emblemática dirigida a la formación de mujeres con alta exigencia académica. Se trabaja en la clase de artes visuales con el objetivo de Crear una obra artística colectiva que refleje las experiencias personales en torno a una problemática social. La segunda experiencia en el contexto de un taller extra-programático en la Universidad Católica Silva Henríquez.

Ambos parten de una metodología de trabajo teórico-práctico en tanto los temas tratados. En el primer caso se trabajaron los temas referidos a autoridad femenina (Rivera, 2012), aprendizaje considerando el trato amoroso y los afectos (Montoya, 2008) y el orden simbólico de la madre (Muraro, 1995). Mientras que en el segundo caso se trabajaron temáticas referidas a diversidad sexual (Tomé, y Rambla, 2001; SERNAM, 2009) y formación docente, esto vinculado a diversidad sexual (Barrientos, Andrade y Montenegro, 2018). Según lo anterior, el trabajo teórico es la base de las sesiones reflexivo-visuales que se llevan a cabo mientras se realiza la construcción colectiva de las cartografías sobre tela.

Luego de llevar a cabo un trabajo-teórico práctico se realiza una reflexión final que toma forma gracias a la investigación biográfico narrativa comprendiendo esta como la presentación de la “experiencia concreta humana como una descripción de las intenciones, mediante una secuencia de eventos en tiempos y lugares, en donde los relatos biográfico-narrativos son los medios privilegiados de conocimiento e investigación” (Bolívar, 2002, p.9) propiciando un círculo de reflexión donde las/los participantes comparten las ideas más importantes de la experiencia vivida.

De esta manera se da relevancia a la vinculación de la obra con las propias experiencias personales, siendo estas últimas precisamente lo que da forma definitiva a la obra según las rutas, espacios y comunas habitados por quienes participaron de los casos. Por otra parte, se podría plantear un enlace con la investigación basada en las artes dada la construcción colectiva de la obra, dando vida a una reflexión que se desarrolla mientras se realiza la propia obra, transformándose en una cartografía colectiva como reflexión visual, (como se menciona al principio de la comunicación). Esta última propuesta está vinculada con la necesidad del propio estudiantado de investigar a partir de su práctica artística y la mía como docente de la asignatura, es por ello que se propone una metodología de trabajo en concordancia con metodologías de investigación.

DESARROLLO

Caso 1.- La cartografía de los aprendizajes amorosos: reconocimiento de autoridad femenina en los procesos de aprendizaje

En el contexto de la asignatura de artes visuales en un colegio público, tradicional y de alta exigencia de mujeres de Santiago de Chile se lleva a cabo una actividad cartográfica que persigue relevar la importancia de las mujeres en los procesos de aprendizaje informal de otras mujeres jóvenes (estudiantes de secundaria entre 15 y 16 años).

En conjunto con las estudiantes nos pusimos a pensar en formas de volver a tener cerca los afectos en la educación, pensar cómo en las discusiones sociales, podíamos reconocer a las mujeres, a nuestras maestras, a las que nos enseñaron desde el amor y el afecto ¿Cómo podíamos reconocer el aprendizaje en femenino? Comenzamos con las estudiantes de segundo año de secundaria a discutir sobre estas inquietudes y pensamos en conjunto hacer una cartografía de los aprendizajes amorosos. Se hizo el mapa de Santiago y las estudiantes pusieron botones donde vivieran esas mujeres que nos habían enseñado con amor y luego unieron esos botones con hilos rojos a los botones que las representaban a ellas mismas.

Articulación de las sesiones:

En primer lugar dibujaron el mapa en la tela para luego bordar en estilo libre los márgenes comunales y los nombres de las mismas. En paralelo a esto las estudiantes conversaban sobre las mujeres que representarían mediante botones de colores. Aquí pegaban los botones a la tela para representar a las mujeres y otro que las representaba a ellas, para luego unirlos entre sí. Luego de esto y uniendo los botones las estudiantes expusieron el trabajo a la comunidad educativa donde compartieron verbalmente la relevancia de la construcción de la obra, compartieron los significados de esas mujeres representadas por botones y cuánto de ellas pervivía aún en sus vidas.



Figura 1: Fotografías caso 1 (registro propio)

Caso 2.- La cartografía del miedo: los territorios y la configuración de identidad docente en el caso de estudiantes de pedagogía LGBTI+

La actividad cartográfica se llevó a cabo con estudiantes LGBTI+ de carreras de pedagogía en Artes visuales, Música y Matemáticas, fueron tres estudiantes en total, de los cuales dos eran hombres homosexuales y un hombre trans. Con estos tres estudiantes se llevan a cabo tres sesiones de mapeo en dependencias de la Universidad Católica Silva Henríquez. En el caso de este grupo la actividad emerge como inquietud de ellos mismos quienes plantean la necesidad de reflexionar sobre su pertenencia a minorías sexuales en proceso de formación docente, donde declaran que no han sido preparados o no han tenido actividades donde se visibilice el rol de docentes de minorías sexuales y que esto a su vez les produce mucha ansiedad y sobre todo miedo a salir al mundo laboral en un contexto escolar que reproduce brechas de género, discriminación y estereotipos de manera explícita a día de hoy (Contreras, 2004; Fundación Todo Mejora, 2016; MINEDUC, 2015-2018).

Articulación de las sesiones:

Los encuentros son divididos en tres sesiones de las cuales la primera tiene la intención de abrir el diálogo en torno a sus recorridos biográficos desde el *dentro del closet*, *salir del closet* y formarse como docentes en este último lugar simbólico. Posterior a esto, los estudiantes identificaron en el mapa los lugares que pudieran representar algún miedo social como individuos y como futuros docentes en contexto escolar. Luego de dibujar el mapa en la tela, fueron marcando con diversos elementos (botones, figuras de plástico, plumas entre otros objetos) los lugares mencionados, intentando que la carga simbólica del lugar previamente conversada, tuviera relación con el objeto que lo representa.

Dentro de los temas más relevantes visibilizados en las sesiones se presenta la idea de la homosexualidad como un discurso político (estudiante de Artes visuales), esto en la lógica de que como futuros docentes pueden transformarse en una persona/lugar seguro para sus estudiantes pertenecientes a las diversidades sexuales, esto considerando los altos niveles de bullying homofóbico presentes en Chile, donde el 38.3% de estudiantes que respondieron la Encuesta de la Fundación Todo Mejora (2016) declara algún tipo de hostigamiento por Expresión de género. Esta idea contrasta con lo declarado por el estudiante transgénero quien plantea su profundo miedo a las agresiones físicas en contexto social, lo que le hace pensar que evitaría hablar sobre su identidad de género en un futuro contexto profesional docente dado los constantes ataques que ha recibido a lo largo de su vida. Mientras que el estudiante de la carrera de matemáticas plantea que no es un tema para hablarlo públicamente y le parecería innecesario visibilizarlo con sus futuros estudiantes de escuela.



Figura 2: Fotografías caso 2 (registro propio)

Materialidad y recursos

Teniendo una distancia temporal entre el primer caso y el segundo, se muestra como ejemplo material la cartografía de las estudiantes de secundaria a el estudiantado en formación docente. Al mostrar la primera experiencia, los docentes en formación deciden replicar el mapa y vincular las experiencias utilizando el mismo soporte de tela e hilos para bordar. Estos últimos agregan accesorios que en Chile son popularmente vinculados con personas de las minorías sexuales como plumas, brillos y lentejuelas como una forma de ironía y de respuesta a los estereotipos de género presentes en el país.

CONCLUSIONES

En el caso 1, la ubicación en el territorio permitió que las reflexiones fueran vinculadas a los lugares con mayor cantidad de estudiantes en cada comuna, lo que les hacía pensar en sus lugares de origen, los vacíos mapeales y la reflexión sobre los lugares de procedencia vinculados a clase social y donde se ubican según esta, comprendiendo el rol de la escuela como formadora de mujeres de clase social baja y media y de cómo este espacio de aprendizaje formal se configura como una manera de empoderar a mujeres de los estratos sociales antes mencionados.

En el caso de la cartografía del miedo (caso 2) se vincularon los lugares de la ciudad con experiencias traumáticas de violencia y miedo asociadas a su pertenencia al colectivo LGBTI+ sin embargo, en el caso de uno de los participantes, residente en un sector de clase alta de la ciudad se pudo dialogar en torno a su ausencia de experiencias traumáticas callejeras asociadas a su homosexualidad lo que hace pensar que las agresiones no son solo al colectivo LGBTI+ sino que además se suma la condición de vulnerabilidad o pobreza de los sectores identificados en el mapa como peligrosos, a evitar o donde recibieron agresiones físicas y verbales.

Este tipo de obras colectivas pueden ser realizables en diversos contextos, permitiendo el desarrollo reflexivo a partir de múltiples temas vinculados a los territorios habitados por quienes participen de las experiencias, propiciando el diálogo y el trabajo colaborativo en la construcción de la obra de autoría múltiple, respetando la vinculación de los lugares con las experiencias personales, singulares e irrepetibles, dando espacio al auto-relato que deriva en la construcción de una obra artística a partir de las historias de vida de quienes participan.

FUENTES REFERENCIALES

Barragán, D. (2015). Cartografía social pedagógica: entre teoría y metodología. *Revista colombiana de educación*, 70, 247-285.

Barrientos, P., Andrade, D. y Montengro, C. (2018). La formación docente en género y diversidad sexual: Tareas pendientes, *Cuaderno de Educación*, 81, 1-13.

Bolívar, A. (2002). "¿De nobis ipsis silemus?": Epistemología de la investigación biográfico-narrativa en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 4 (1). Consultado el día de mes de año en: <http://redie.uabc.uabc.mx/vol4no1/contenido-bolivar.html>

Centro de Investigación y Desarrollo de la Educación (cide), Universidad Alberto Hurtado (2018). *Narrativas, prácticas y experiencias en torno a la identidad lgbti en contextos educativos: Informe final*. Encargado por mineduc y unesco-orealc, Chile. Rojas, M., Stefoni, C., Fernández, M., Salinas, P., Valdebenito, M. & Astudillo, P.

Contreras, M. (2004). *Educación y Género. Un desafío de la organización magisterial*. Santiago: SERNAM/Colegio de Profesores.

Harley, J. B. (2005). *La nueva naturaleza de los mapas. Ensayos sobre la historia de la cartografía*. México: fce.

Ministerio de Educación. (2015). *Educación para la igualdad de género 2015-2018*. Recuperado de <https://media.mineduc.cl/wpcontent/uploads/sites/28/2017/07/Educaci%C3%B3n-para-la-Igualdad-de-G%C3%A9nero-2015-2018.pdf>

Montenegro, C. (2017). *Cultura visual y pedagogías feministas: repensando los espacios educativos*. Publicación del Congreso Internacional Arte, Ilustración y Cultura Visual en Educación Infantil y Primaria, 4ª edición: Mediación crítica dentro y fuera de la escuela, (pp. 347- 353). Universidad Pública de Navarra, San Sebastián.

Muraro, L. (1995). *El orden simbólico de la madre*. Madrid: Horas y horas

Piussi, A. (2000). Partir de sí: necesidad y deseo. *DUODA: estudis de la diferència sexual*, 19, 107-114.

Rivera, M. (2012). *El amor es el signo. Educar como educan las madres*. Madrid: Sabina.

Rolnik, S. (2006). *Cartografía sentimental*. Porto Alegre: Editora da UFRGS.

Servicio Nacional de la Mujer. (2009). *Documento de Trabajo No 117, Análisis de Género en el Aula*. Recuperado de https://hivhealthclearinghouse.unesco.org/sites/default/files/resources/santiago_rec_20090318_121034.pdf

Fundación Todo Mejora (2016). *Encuesta nacional de clima escolar*. Disponible en <https://todo-mejora.org/wp-content/uploads/2016/08/Encuesta-de-Clima-Escolar-2016-Fundacion-TODO-MEJORA.pdf>

Tomé, A. y Rambla, X. (2001). *Contra el sexismo: coeducación y democracia en la escuela*. Barcelona: Síntesis.

Viollet, C. (2005). Pequeña cosmogonía de escritos autobiográficos. *Cuadernos de crítica de la cultura*, (69), 23-29.

Nascimento, Myrna de Arruda.

Profesora doctora, investigadora, Centro Universitário SENAC, Universidad de São Paulo.

Flores, Ralf José Castanheira.

Profesor maestro, investigador, Centro Universitário SENAC.

Terenazi, João Henrique Tellaroli.

Profesor maestro, investigador, Centro Universitário SENAC.

Chen, Luciana.

Profesora doctora, investigadora, Centro Universitário SENAC.

En movimiento: las (im) posibilidades de las imágenes flagradas entre múltiples (im) previsibles

In motion: the (im) possibilities of images caught among multiple (im) predictable

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Lazló Moholy-Nagy, arte cinético, Ballet Triádico, cuerpo, el espacio, imagen.

KEY WORDS

Lazló Moholy-Nagy, kinetic art, Triadic Ballet, body, space, image.

RESUMEN

Las primeras experiencias con cinetismo aplicado a las artes visuales ocurrieron en las primeras décadas del siglo XX, cuando composiciones con objetos y estructuras en movimiento fueron elaboradas, con la intención de explorar, usufructuar, controlar y multiplicar los efectos que estos elementos y recursos generaban para la vivencia estética en ambientes y espacios destinados a interacciones corpóreas.

Los espectadores que vivían tales experiencias, aunque intentaban memorizar los vestigios de la escena en movimiento, sabían que era una imagen imposible de ser aprehendida por completo, y nunca definitiva. Las sensaciones experimentadas y las reflexiones generadas sobre lo que habían presenciado, aunque impactantes, se mostraban imprecisas y ambiguas.

Entre los pioneros de este género de arte encontramos el artista multimedia Lazló Moholy-Nagy, autor de innumerables producciones experimentales, cuya naturaleza abstracta sirvió de referencia para artistas interesados en explorar la manipulación de soportes y técnicas no convencionales, en el campo de la pintura, escultura, fotografía y cine, como estrategia para la investigación artística y científica.

Sus estudios sobre imagen incluyeron el uso de la luz como medio para generar composiciones, posibles de ser aprehendidas sólo en movimiento. Por lo tanto, exploró la fotografía y el cine, no como medios para producir imágenes, sino que los experimentó como áreas transdisciplinarias, imbricadas, cuya superposición altera la percepción sensorial de los observadores, permitiéndoles imaginar, a través de la desmaterialización de los efectos luminosos, como "ver en movimiento".

Este artículo es uno de los productos del proyecto de investigación bienal (2018-2019), que estudia el Ballet Triádico de Oskar Schlemmer, en diálogo con la producción de los demás docentes de la institución de enseñanza alemana. Discutimos inspirados en los curadores y teóricos del arte, como los supuestos y el empirismo exploratorio de materialidades de Moholy-Nagy contaminaron a artistas contemporáneos como el estadounidense Bill Viola.

ABSTRACT

The first experiences with kinetics applied to the visual arts occurred in the first decades of the twentieth century, when compositions with objects and structures in motion were developed, with the intention of exploring, usufruct, control and multiply the effects that these elements and resources generated for the aesthetic experience in environments and spaces destined for corporeal interactions.

The spectators who lived such experiences, although tried to memorize the vestiges of the scene in movement, knew that it was an image impossible to be apprehended completely, and never definitive. The sensations experienced and the reflections generated on what they had witnessed, although shocking, were imprecise and ambiguous.

Among the pioneers of this genre of art is the multimedia artist László Moholy-Nagy, author of innumerable experimental productions, whose abstract nature served as a reference for artists interested in exploring the manipulation of non-conventional media and techniques in the field of painting, sculpture, photography and cinema, as a strategy for artistic and scientific research.

His studies on image included the use of light to generate compositions, possible to be apprehended only in movement. Therefore, he explored photography and cinema, not as means to produce images, but experienced them as transdisciplinary, imbricated areas, whose superposition alters the sensory perception of observers, allowing them to imagine, through the dematerialization of light effects, like "see in movement".

This article is one of the products of the biennial research project (2018-2019), which studies the Oskar Schlemmer Triadic Ballet, in dialogue with the production of the other teachers of the German teaching institution. We discussed inspired by art curators and theorists, how the assumptions and exploratory empiricism of Moholy-Nagy materiality contaminated contemporary artists such as the American Bill Viola.

INTRODUCTION

This article is one of the products of the biennial research project (2018-2019), which studies the Oskar Schlemmer Triadic Ballet, in dialogue with the production of the other teachers of the German teaching institution.

The research "*BAUHAUS- Body, Space, Object: Modern Legacy and Contemporary Perspectives (1919-2009-2019)*", which this group of researchers have been developing since 2018, intends to investigate the material produced in a project developed by researchers, teachers, students and employees of the SENAC University Center, between the years of 2007-2010, close to the 90th anniversary celebration of the German school. We have chosen this object of study to process the documentation, retrieve records filed in raw material, which belong to the collection of the Institutional Research of the SENAC University Center and to expand the scope of the discussion including principles and contributions of the Bauhaus school for teaching and learning architecture, audiovisual and design in the contemporary context.

We assume as a primary source the 18 costumes and their design and construction process, led by the teachers Ernesto Boccara and Fernando Ramos, executed as research action of the master course in Fashion, Culture and Art, and exhibited in the library of the University Center SENAC in partnership with the Goethe Institute of São Paulo in 2013. The costumes mentioned were later donated to the Bauhaus Foundation based in Dessau and are part of its archive ever since.

The choice of this object of study aims, mainly, to create a field of reflection and production of knowledge through the analysis of the products (iconographic, models and prototypes) elaborated for the research carried out between 2007 and 2010. Thus, we prioritize studies that amplify the specific analysis of the costumes *making of*, creating hypotheses about possible analogies between the production coordinated in 1922 by Oskar Schlemmer and the pedagogical philosophy of the Bauhaus constructed and practiced by teachers of other subjects, in their strategies of teaching and investigative experiments. One of the objectives of this research is to disseminate the results obtained with the project of the Triadic Ballet, in digital platforms of public access, and contextualize such production in the theoretical and cognitive assumptions of the Bauhaus school, in its wide dimension.

We have adopted three approaches as guiding principles of the research discussed in this article: 1. speculation and innovation as a result of manipulation and intervention in materiality; 2. the correspondences between methodological and pedagogical procedures

of distinct fields of knowledge in the Bauhaus, which are manifested in specific but similar supports; 3. the unfolding of the results of the research in the experimental practices usually promoted and practiced by the authors of this article, in didactic activities and in research and extension projects.

In the Triadic Ballet, the costumes were designed to represent the transformation of the man inserted in the abstract space. The lines of planimetric and stereometric relations derived from the laws of cubic space define the field available to the mechanical and coordinated movements of the body, attuned to the fundamental principle of modern thought, designed to guide the way of being and dwelling of the inhabitant of the twentieth century, centered on universal and standardized parameters.¹

Space experiments in Moholy-Nagy's work point to more daring and complex views in discussing space created and deduced by an object which, although installed on a fixed basis, moves continuously, which in some way confronts the deterministic and redundant notion of the movement planned for the dancers in Schlemmer's costumes. The artificial body of objects conceived by Moholy, composed of improbable materials, transcended the expectations of the Triadic Ballet performances. By providing observers with abstract images projected on casual surfaces, observable by various points and angles, the phenomenon of light reflected in the planes, the lines and the leaked or textured plates reverberates in space, causing repercussions, other immersions and sensations, as Foster (2006, p.94) elucidates:

In *The New Vision* Moholy first rethinks painting in 'vivid contrast to the classical conception of the picture: the illusion of an open window'. Yet, he does not redefine it, as per modernist expectation, strictly as a flat surface; rather he conceives painting as both plane and picture, as the dialectical sublation of the two paradigms, at once two-dimensional and infinite [...] Moholy sees his *Transparents* as trajectories 'from pigment to light' And in fact they appear both materially flat and optical expansive-an effect due in part to juxtaposition of opaque and translucent areas in part to his use of experimental substances.

Motivated by the theme proposed by this congress, we discuss in this paper how the assumptions and exploratory empiricism of Moholy-Nagy materiality contaminated contemporary artists such as the American Bill Viola.

METHODOLOGY

The principal research has a theoretical-conceptual character, assuming in its methodological procedures: collection and documentation of primary and secondary sources on the subject (including interviews with teachers, students and employees participating in the first Triadic Ballet research cycle at SENAC); recognition and elaboration of criteria for organizing the available raw documentary material; empirical research, experimental procedures and applied research (in the products derived from the research, mainly in the elements and information that must compose the means of dissemination of the related material and the research as a whole).

However, for the approach chosen for this work, we opted for conceptual theoretical research in texts produced by authors discussing the unique nature of Moholy-Nagy's work, emphasizing the exploration of innovative media and materiality in the field of abstract images and "intangibles". The effect derived from the choreographies orchestrated by their kinetic structures and the representations generated from the results obtained, such as photographs, paintings and scenography, refer to techniques and images explored by Bill Viola in his works, as mentioned.

DEVELOPMENT

The catalog of the Moholy-Nagy exhibition, held between 2016 and 2017 at the Chicago Institute of Art, updates reflections on the work of the teacher and artist, bringing his production closer to a series of initiatives and experiences developed by contemporary artists who adopt in their projects similar interdisciplinary posture, and the fascination for transparency, color, shade and movement. As Barten, Pénichon and Stringari (2017, p.201) observe:

Although photography and film were the most natural media choices for composition with light, he pursued this vision across disciplines, experimenting with a wide array of unconventional media and inventing ways to undermine their materiality through intricate techniques that alter viewers' sensory perception. These dematerialized light effects may constitute the fullest realization of his utopian desire to produce vision in motion.

¹ "This mathematics corresponds to that inherent in the human body. It creates balance by movements that, in their essence, are mechanical and conditioned by intelligence. It is the geometry of body, rhythmic, gymnastic exercises." (LIMA, 1999: 54). Retrieved 9 march 2019, from <http://www.seer.unirio.br/index.php/opercevejoonline/article/view/1362/1130>

Carol Eliel (2016, p. 299), one of the curators and collaborators of the book, mentions the connection between Moholy and Olafur Eliasson:

In Eliasson's view, "by engaging in experimentation, we can challenge the norms by which we live and thus produce reality...An artwork is fundamentally tied to its surroundings, to the present, to society, to cultural and geographic determinants. It activates the dense texture, thereby examining the world in which we live – and by doing so, it can ultimately change the world". (Eliasson, 2009, quoted by Eliel, 2016. Retrieved 9 March 2019 from <http://raumexperimente.net/meta/nothing-is-ever-the-same/>)

The spheres are machines that create space...some of them contain a light source inside the projects fragmented light out into the space where they are hanging...So it is not only , or primarily, the physical object in space that interests me, but the way the light and the shadows and the colors claim and create space together. They perform architecture, you might say. (Eliasson, 2015, quoted by Eliel, 2016. Retrieved from <http://designboom--02-16-2015>)

1. In the cameraless image, the latent space.

The artists who dispense the use of the photographic camera to explore images in another sensitive dimension, without the visual thickness of the usual iconographic records obtained by the photography of three-dimensional objects, produce signals graphed by light that reveal peculiar rhythms, displacements and overlaps. These frames assume imprecision and ambiguity as elements of image composition of the perceived phenomena, impossible to be explored on a static screen. Such records, when exhibited in space, produce visual echoes, which amplifies the repercussion of the imagery effects derived from the primordial artistic object. (Figure 1). Barten, Pénichon and Stringari (2017, p.188) highlight this aspect of Moholy's work, which will find resonances in the work of Bill Viola:

He often chose materials and methods that enabled him to transform light into a more tangible presence through refraction, reflection, mirroring, or the production of shadows. He exploited the properties of unconventional materials whose surface sheen, transparency, or malleability enabled him to engender hovering forms, shifting optical effects, and intangible spatial specters. [...] Many of these effects camouflage the physicality of the materials producing them, suggesting instead the intangible phenomena of time and movement. The quest to dematerialize his media and paint with light remained central to Moholy's process even, paradoxically, when his artwork became especially intricate and laborious to produce.



Figure 1. *Light Space Modulator*, Moholy Nagy. Retrieved 9 march 2019, from <https://www.google.com/search?q=vitra-design-museum-lighttopia-Light-Space-Modulator-L%C3%A1szl%C3%B3-Moholy-Nagy&oq=vitra-design-museum-lighttopia-Light-Space-Modulator>.

Not only do experiments with light and motion itself generate stimulating effects and abstract signs capable of moving the imagination of the teacher and scientist to assume and test possibilities of applying them in different contexts, such as images on posters, book covers and other purposes. Also experiences with new materials and techniques have produced unexpected and stimulating results as new matrices to produce images. (Figure 2)



Figure 2 *Papmac* (1943), plexiglass, Moholy Nagy. Retrieved 9 march 2019, from https://www.vice.com/en_au/article/3d5w9j/moholy-nagy-chemistry-experiments-conservation-lab

2. The expansion of the artistic device as a medium of art production.

Moholy's experiments with light, space, motion, matter and image were pioneering, focusing on synesthetic operations and the enjoyment of abstract elements, whose results were later experienced and tested in different media by contemporary artists, inspired by his discoveries and innovations. As Foster (2006, p.93) states, the most important aspect of Moholy-Nagy's work was its expansion:

With the photograph, his privileged instance of the medium, Moholy proceeds almost etymologically: its essence is light (*photo*) written (*graphed*) on a support; it thus combines the transparency of light with the indexicality of its inscription. The question then becomes how to develop these very different attributes, or, rather, how to demonstrate them (the two operations are never far apart for Moholy). A primary way is through the photogram, the cameraless image of transparent forms made when objects on coated paper are exposed to light [...]. Yet it is this nature, its principle of transparent light imprinted indexically, that is most important. And for Moholy it must be extended: the specificity of the medium is only the first step of the process; the crucial move is its expansion. This imperative of analysis-abstraction-extension made him the quintessential modernist that he is; it also made him, on occasion, somewhat tendentious, aesthetically as well as conceptually.

The recent exhibition of the artist Bill Viola, at SESC Paulista, allows us to think about the coincidences and resonances between these two artists, both denominated "artists of the Movement", and inspired by artistic installations that exploit effects, materiality and sensitive atmospheres. (Figure 3)

Petronio (2019) notes that:

Viola's work approaches the world and the totality of perception from the floating sign of moving images. The universe and the mind would be nothing more than motion-images beyond the Bergsonian and Deleuzian conception of this thesis, the artist's method of composition and research oscillates between phenomenology (the suspension of judgment on the data of experience) and ontology (exploration of the plurality of emerging worlds of the hidden strata of perception). For this reason, Viola relies on subtle images, thus seeking to reconstruct the representational layers of perception from the exploration of non-human and meta-human perspectives. (E4)



Figure 3. *Martyrs* (2018), *Visions of Time* (2018) Retrieved 9 march 2019, from <https://universes.art/en/specials/sesc-sp/bill-viola-visions-of-time/>

Although Viola's installations offer body experiences that reveal the transformation of the physical into a psychological, or trans-physical, as some critics suggest, the place of this confrontation between what you see and what you think about the image is the mind with all the symbolic contents since man realized his dependence on nature to survive, therefore, his fragility and the need for sacrifice. Thus, the artist himself claims he conceives the image of his works as a "naked conscience of the camera." (Petronio, 2019, E4)

The interference in the body's image with natural elements (earth, air, fire and water) explores the passage of time, thanks to the dynamicity of the medium (video) and the technological resources dominated by the artist. The moving image also serves to "shape and inform aesthetics," according to the art critic John G. Hanhardt.²

By creating a visual language from the medium, Bill Viola expands the possibilities of the exposed object, potentializing the effects and displaying an enigmatic image texture that becomes the matrix of his works. The notion of nature is altered by the expression of the projected elements in the human body, used as support, and the human bodies assume other meanings, from the innumerable changes they suffer, during the time in which they are subjected to continuous interventions.

As Bill Viola explains³:

The Greek word for martyr originally meant 'witness.' In today's world, the mass media turns us all into witnesses to the suffering of others. The martyrs' past lives of action can help illuminate our modern lives of inaction. They also exemplify the human capacity to bear pain, hardship, and even death in order to remain faithful to their values, beliefs, and principles. This piece represents ideas of action, fortitude, perseverance, endurance, and sacrifice. (Retrieved 9 March 2019 from <https://mag.rochester.edu/exhibitions/bill-viola-martyrs/>).

The ingredients of Bill Viola's work are technology, nature, process and time. Moholy-Nagy, on his turn, experiences technology, materialities, process and time (or, better, intervals of space occupied by overlapping images). In the work of the contemporary artist, emotional qualities are obtained from watching the videos, and these qualities take us to other places. In the work of the modern artist, dynamic visual qualities produced by the luminous effects of the moving object lead us to imagine an incognito but desirable future.

CONCLUSIONS

Bill Viola investigates how to obtain the totality of perception from the inaccuracy of moving images, and the impact of the ambiguous depiction of works such as *Martyrs*, hesitant between the representation of life or death; Moholy-Nagy places us before objects and experiences whose unpredictability is the most desired quality, due to chance and accidents. In his original investigations, the notion of time is instantaneous and transitory, inaccurate and shocking, and always refers to the experience of the recipient in the face of ephemeral and absolute work as a memorable experience

New media are gradually being conceived as machines of vision. They are means of creating a global art based on temporality. This search, whose matrices are modern secular spiritualities, seeks to reveal a truth to the viewer: the multidimensionality of time and space. This revelation is based on a cognitive and performative meta-strategy: the recurrence of images of construction and destruction. The gift thus becomes tangible to the viewer. Whereas the distant spaces synchronize, through a vision of simultaneity. (Petronio, 2019, E4)

Temporalities and spatiality constructed from materiality, abstractions and continuous movement. Moholy-Nagy's heritage transcends the modernist period from which it originates thanks to the availability of materials and technological resources still embryonic, multiplied by the artist, professor and scientist, in his constant investigation and his restless thought connected with the future world. The intangible and ephemeral images of the Bauhaus artist and his contemporary partners inaugurate a present time, dissolved in invisible yet sensitive images.

Let us now consider what could appear as being in the present instant where it utterly cut off from past and future. We can only guess; for nothing is more occult than the absolute present. (Peirce V:85 cited by Ferrara, 2008, p. 90)

² From an interview retrieved 9 March 2019 from <https://www.youtube.com/watch?v=gwCXwGLO8N4&feature=youtu.be>.

³ In the interview shown in the Memorial Art Gallery site of the University of Rochester, about Viola's "*Martyrs*" exhibition in 2017/2018, retrieved 9 March 2019 from <https://mag.rochester.edu/exhibitions/bill-viola-martyrs/>.

REFERENTIAL SOURCES

Barten, J, Pénichon, S., and Stringari, C. (2016). *The materialization of light*. In: *Moholy-Nagy: Future Present* (catalog of the exhibition at The Art Institute of Chicago oct.2016- jan.2017) (p. 187-223). New Haven and London: Yale University Press.

Eliel, C. S. (2016). *Painting photography film for a new century, or just what is it that makes Moholy today so compelling, so appealing?* (catalog of the exhibition at The Art Institute of Chicago oct.2016- jan.2017) (p.292-302). New Haven and London: Yale University Press.

Ferrara, L. D. (2008). *Comunicação Espaço Cultura*. São Paulo: Annablume.

Foster, H. (2006). The Bauhaus Idea in America. In: *Achim Borchardt-Hume*. (p. 92-103). New Haven: Yale University Press.

Lima, E. F. W. (1999). Concepções espaciais. O teatro e a Bauhaus. *O Percevejo- Revista de teatro, crítica e estética*, 7, 44-60. (<http://www.seer.unirio.br/index.php/opercevejoonline/article/view/1362/1130>)

Moholy-Nagy, L. (1929). *Do material à arquitetura*. (2005) Barcelona: Gustavo Gili.

Moholy-Nagy, L. (1947). *Vision in Motion*. (2005) Barcelona: Gustavo Gili.

Petronio, R. O artista do movimento (2019, January 13). *O Estado de S. Paulo*, caderno E p.4

Wick, R. K. (2000). *Teaching at the Bauhaus* (The standard work on the groundbreaking pedagogical concepts of the Bauhaus). Stuttgart: HatjeCantzVerlag.

Sites:

<https://www.youtube.com/watch?v=gwCXwGLO8N4&feature=youtu.be>

https://youtu.be/NIV42VrW0Gs_wGLO8N4

Noguera Muntadas, Montserrat.

Profesora titular de Medios Informáticos en ESDAP (Escuela Superior de Diseño y Artes Plásticas de Cataluña). Campus Llotja.

Cursando el Máster de Producción e Investigación artística en la Universidad de Barcelona. Facultad de Bellas Artes.

Imaginando procesos para el aprendizaje vectorial

Imagining processes for vector learning

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Vectorial, Vector, Trazo, Dibujo, Educación, Proceso.

KEY WORDS

Vector, Stroke, Education, Draw, Process.

RESUMEN

Esta propuesta se centra en el enfoque educativo del espacio vectorial a partir de la investigación gráfica y formal de mi obra. En este sentido es una investigación para el arte. Desde mediados de los años 80, el entorno vectorial empezó a introducirse en la educación artística y ha permanecido inmerso en un ensayo educativo, en un tanteo formal, buscando un lugar dentro de los modos actuales de producción. Con la perspectiva que nos ofrece el tiempo y las redes sociales, observamos el imaginario colectivo. Expongo una reflexión sobre el giro teórico y de proceso que supone una mirada experimental que busca un más allá de este imaginario a través de métodos para el desarrollo de una verdadera inteligencia plástica de ese entorno.

La investigación práctica se inició con el estudio del trazo como elemento humano de expresión y comunicación. A partir de una visión histórica, considero ciertas herramientas vectoriales como una cola de cometa de nuestro legado. Es importante hablar de lo que hay de eterno en el gesto humano de trazar trasladado en el sí de esas tecnologías y cómo convive con otros procesos cognitivos nuevos y propios de la naturaleza digital, los cuales precisan de una instrucción específica.

Las metodologías de aprendizaje son el eje vertebrador para una educación que busca sensibilizar la tecnología y observar en ella la continuación del deseo humano de trazar. En la investigación, el juego es entendido no solo como método de experimentación previo al dibujo y a la creación, sino como proceso intrínseco del trabajo y la cultura gráfica. Las artes combinatorias, la repetición, la exploración de la grafomotricidad a modo de tratado son pilares de los procesos investigados. La educación desde esta perspectiva ofrece un modelo de sensibilización de la técnica, una estructura de conocimiento y una preparación para el desarrollo de las posibilidades expresivas. Una experimentación y conocimiento profundo permite el uso del espacio vectorial en un contexto más amplio de investigación artística actuando como soporte formal a un marco conceptual.

ABSTRACT

This proposal focuses on the educational approach of the vector space from the graphic and formal research of my work. In this sense it is an investigation for art. Since the mid 80's, the vector environment began to be introduced into art education and has remained immersed in an educational experimentation, in a formal trial, looking for a place within the current ways of production. With the perspective offered by time and social networks, we observe the collective imaginary. I reflect on the theoretical and procedural turn derived from an experimental vision that looks beyond this imaginary through methods that lead to the development of a true plastic intelligence in that environment.

Practical research started with the study of stroke as a human element of expression and communication. From a historical perspective, I consider certain vector tools as comet tails of our legacy. It is important to talk about what is eternal in the human

gesture of drawing transferred to the core of these technologies and how it coexists with other new and specific cognitive processes of the digital nature, which require specific instruction.

Learning methodologies are the backbone of an education that seeks to sensitize technology and observe in it the continuity of the human desire to trace. In research, playing is understood not only as a method of experimentation prior to drawing and creation, but as an intrinsic process of work and graphic culture. Combined arts, repetition and the exploration of graphomotor skills as a discourse are the pillars of the investigated processes. Education from this perspective offers a model of awareness of the technique, a structure of knowledge and a preparation for the development of expressive possibilities. Experimentation and deep knowledge allow the use of vector space in a broader context of artistic research acting as formal support to a conceptual framework.

INTRODUCCIÓN

A mediados de los años 80 surgieron nuevos medios para la producción gráfica y se sumergieron en variadas disciplinas, especialmente en el diseño y la ilustración. La editorial Inforbook's me ofreció la oportunidad de escribir sobre el entorno vectorial con fines a un conocimiento fundamentalmente técnico, enfoque necesario por la reciente llegada del programario. En el mundo del arte, algunos de estos entornos gráficos permanecieron más tiempo en el campo de lo foráneo e incluso como ajenos a lo artístico. El tiempo transcurrido hasta hoy y la extensiva práctica de esa técnica permiten una perspectiva del imaginario colectivo, los usos, los mundos visuales y las cualidades formales estandarizadas.

Mi investigación gráfica en el espacio vectorial se inició con la práctica de estilos y posibilidades gráficas afines a un primer encuentro con el vector, pero más adelante me interesé por la búsqueda de cualidades expresivas que superaran ese primer estadio y el mundo visual supuesto, deseaba situarme en un plano creativo donde la herramienta empezara a desaparecer. Con ello se propone una reflexión sobre el giro teórico y de proceso que supone una mirada experimental más allá del imaginario colectivo instalado, y la puesta en valor de una educación que estime de donde venimos y a donde vamos, profundizando en lo intrínseco de la naturaleza digital vectorial. Uso el término "espacio o entorno vectorial" para referirme a todos los programas vectoriales, sus interfaces y el conjunto de funciones.

Muchos autores han descrito las ventajas relacionadas con la información digital en términos de facilidad. Codina (2000: 71), desde sus estudios sobre el libro digital, habla de algunas cualidades de lo digital y apunta sobre la reusabilidad como "la propiedad que presenta la información digital de poder ser fácilmente seleccionable, recuperable, reproducible y transportable". Hemingway (citado por Codina, 2000: 70) expone, con respecto a la creación, que "con medios digitales, el usuario puede manipular o cambiar elementos individuales y crear nuevos elementos mucho más fácilmente que con medios analógicos". Esa facilidad tan real y valorada por tantos otros es el sustrato que permite la verdadera experimentación formal, pero, en realidad, no es más que eso. En un primer encuentro con la tecnología vectorial, esa facilidad puede incluso operar, juntamente con las posibilidades múltiples del programa, a modo de efecto potente que domina toda intención expresiva. La práctica desvela que el acercamiento al espacio vectorial y a su aprendizaje profundo, así como el uso singular y personalizado de su expresividad, no es especialmente ni fácil ni rápido, pero su encuentro abre horizontes inesperados a modo de recompensa.

METODOLOGÍA

Los inicios de la investigación se centraron en la observación, deducción y traslación de aspectos formales de nuestro legado artístico a la naturaleza y construcción del espacio vectorial, un ensayo de procesos y resultados. El estudio del trazo cobró una especial relevancia por ser entendido como gesto humano elemental de comunicación y por las variables expresivas de la línea que el espacio vectorial incorpora. En un momento más avanzado, en el deseo de sistematizar procesos y compartir ese conocimiento, me centré en la búsqueda de metodologías para el aprendizaje y la demostración, trabajando a modo de metametodología.

La relación entre el conocimiento gráfico tradicional y la reflexión sobre cómo innovar fue un eje importante.

Nuestras instituciones y nuestros saberes son métodos y formas para ayudarnos a caminar en la ignorancia. Pero cuando convertimos sus aserciones en verdades, la ignorancia deviene estupidez. Los bastones se vuelven contra nosotros formando empalizadas y jaulas o convirtiéndose en armas destructivas, y los muros empiezan a oprimirnos. (Maillard, 2009: 10).

La clásica gramática visual podía trabajar conjuntamente e interactuar con las funciones básicas del entorno vectorial, convirtiendo el espacio virtual en un lugar de desarrollo de la inteligencia gráfica con una fluidez continua entre la máquina y el pensamiento, este fue el paso previo a la investigación formal y el sustrato que la permitía. Por otra parte, el conocimiento tradicional era una fuente de recursos formales y estéticos. Estas eran las fuentes de nuestros saberes, pero en todos los procesos he evitado siempre el muro que

nos oprime: el esbozo predeterminado y el calco sistemático. He optado, a cambio, por alcanzar aquello no previsto o el crecimiento de lo previamente preconcebido, así como la introducción y gestión del azar, el estudio de la repetición y otros procesos alternativos. En conjunto, es imprescindible el errabundo gráfico, el error continuado que busca lugares del no ordenamiento para encontrar puntos de desarrollo de una inteligencia acorde a las posibilidades de ejecución del espacio vectorial. Dos son los pasos imprescindibles antes de la creación: comprensión de la construcción vector y errar en la experimentación.

Las metodologías de aprendizaje enmarcadas en esta investigación formal emprendieron, cada vez más, una visión lúdica, entendida no solo como fase de entrenamiento y acercamiento, sino como una cualidad inextricable del propio espacio vectorial y de la cultura gráfica. El juego, en la metodología de aprendizaje y de trabajo, constituye un fundamento, y cuanto más avanzamos en la comprensión del espacio vectorial, más se pone en evidencia su profunda dependencia. La pantalla ha sido el campo de juego que, al ser virtual, ayuda a ejercer una función en principio desvinculada de lo "real".



Figura 1. Mundos visuales del espacio vectorial. Contornos definidos, áreas planas de color y otras características definen el imaginario y el primer estado de encuentro con el espacio vectorial. Montse Noguera, 1997-2015.

DESARROLLO

1. El gesto humano de trazar. Un avance cognitivo en el entorno vectorial.

El hombre ha trazado con todos los medios a su alcance. El trazo es un elemento básico de comunicación humana:

El trazo es signo del gesto, y el gesto es propio del hombre frente a la máquina. El trazo remite a lo humano frente a lo mecánico. [...]. El trazo, en resumen, es el artificio gráfico que condensa los valores semánticos que componen el estereotipo social más extendido sobre lo artístico: lo humano, lo gestual, lo original, lo creativo, lo imprevisible, lo impulsivo, lo único, lo irrepetible, lo plástico, lo lúdico, lo gratuito... (Ruíz Collantes, 1993: 121, 122).

Remitir a lo humano buscando una plasticidad es un motor para la práctica. Las vinculaciones con nuestro conocimiento histórico en técnicas gráficas aportan fuentes de referencia.

El vector revela ciertos vínculos plásticos e intelectuales con el grabado. Pla (1956) expone el esfuerzo que representa adquirir el oficio y dominar los secretos de la acción de los ácidos, los barnices y las puntas de acero en el grabado calcográfico. El vector no es tampoco una técnica directa, apuntamos con ello a todos los conocimientos e instrucciones que el creador debe adquirir y practicar previamente a la obra, y al carácter del trabajo. Hay una vinculación interesante con el grabado observando una similitud formal en las maneras de tratar el blanco y el negro. Podemos conseguir efectos a base de tramado que pueden compararse con las mordidas y la formas de conseguir grises y sombreados. Los grabados son enriquecedores en la observación de los modos de trazar, aportan recursos para descubrir posibilidades expresivas extrapolables al vector y así crecer plásticamente. Las xilografías son también un marco de sugerencias plásticas. Pero el vector es capaz de desprenderse en su momento de esas observaciones, arrancando de nuestro pasado para revelarse en otra dimensión donde aporta un horizonte plástico propio y nuevo a explorar.

La caligrafía china sostiene la variedad en la unidad y es rica en el estudio del trazo:

El trazo será la piedra basal sobre la cual China *construirá* su Pintura. Artistas de diferentes épocas y temperamentos darán cuenta en sus obras de las múltiples posibilidades expresivas del Trazo asociado al Vacío, bien desde sus vertientes más contenidas hasta sus manifestaciones más excéntricas y extrovertidas. De conformidad con ello surgirían diferentes modalidades del trazo, destinadas a cubrir distintas necesidades expresivas. (Tegaldo, 2013: 21).

Las variantes expresivas de la línea vectorial son afines al trazo de la caligrafía china que se explica en términos de trazo de contorno, trazo homogéneo con carácter contenido y controlado, trazo modulado con carácter rítmico y dinámico, trazo con volumen y trazo único o de carácter sintético, todas ellas vinculadas a efectos de expresión. La caligrafía china tiene nombres para todas las variedades y variables técnicas en el manejo del pincel, sería largo y extenso, pero pone de manifiesto su amplia cultura en el trazo.

1.2. La diferencia del trazar en el espacio en vectorial.

Ruiz Collantes describe algunas dimensiones del trazo:

El trazo supone un cierto grado de libertad en el instante de la realización y en el resultado final. En la producción del trazo, si el sujeto no la ha automatizado por la repetición, se pone en juego la valentía del autor. No hay un control absoluto sobre el proceso y la conclusión. Es como un saltar al vacío a partir de una decisión y de un impulso. Un salto que puede salir bien o mal. Es posible determinar el punto de partida, el punto de llegada y la dirección que hay que seguir para llegar de uno a otro. Pero el recorrido se ejecuta en caída libre. (1993: 121).

Los valores de gesto, trazo, libertad y incertidumbre se remodelan adquiriendo prácticas y procesos diferentes en el espacio vectorial. En los medios tradicionales, el trazo es signo del gesto, y el gesto es más corporal que mental. El brazo y la mano se mueven creando el gesto, predominando el cuerpo sobre la mente. En el espacio vectorial, el acto de creación del trazo puede ser corporal, pero es especialmente interesante y evolutivo entender que los procesos vectoriales son principalmente mentales, reflexivos y cognitivos. Un gesto puede ser resultado de procesos predominantemente mentales y no perder su carácter de gesto. Esta es una de las diferencias que implica un especial giro teórico, procesal y conceptual. No por ello olvidamos el gesto manual de trazar en tableta o en pantalla, pero éste será solo un primer paso que nos ha de permitir entrar en las puertas de su uso pleno. Ese aspecto no desvaloriza el trazo, al contrario, se adquiere la posibilidad de la espontaneidad surgida del gesto o surgida de otras dimensiones digitales que conectan y operan en nuestro pensamiento.

Un trazo vectorial es una línea matemática suspendida entre puntos, puede variar, remodelarse en cualquier momento, es un elemento vivo en toda su constante potencia. Las operaciones básicas de gramática visual: giro, ampliaciones, reducciones, repeticiones, superposiciones, etc., lo convierten en un elemento plástico dentro del espacio virtual. El trazo vector puede ser revivido y remodelado en todo momento.

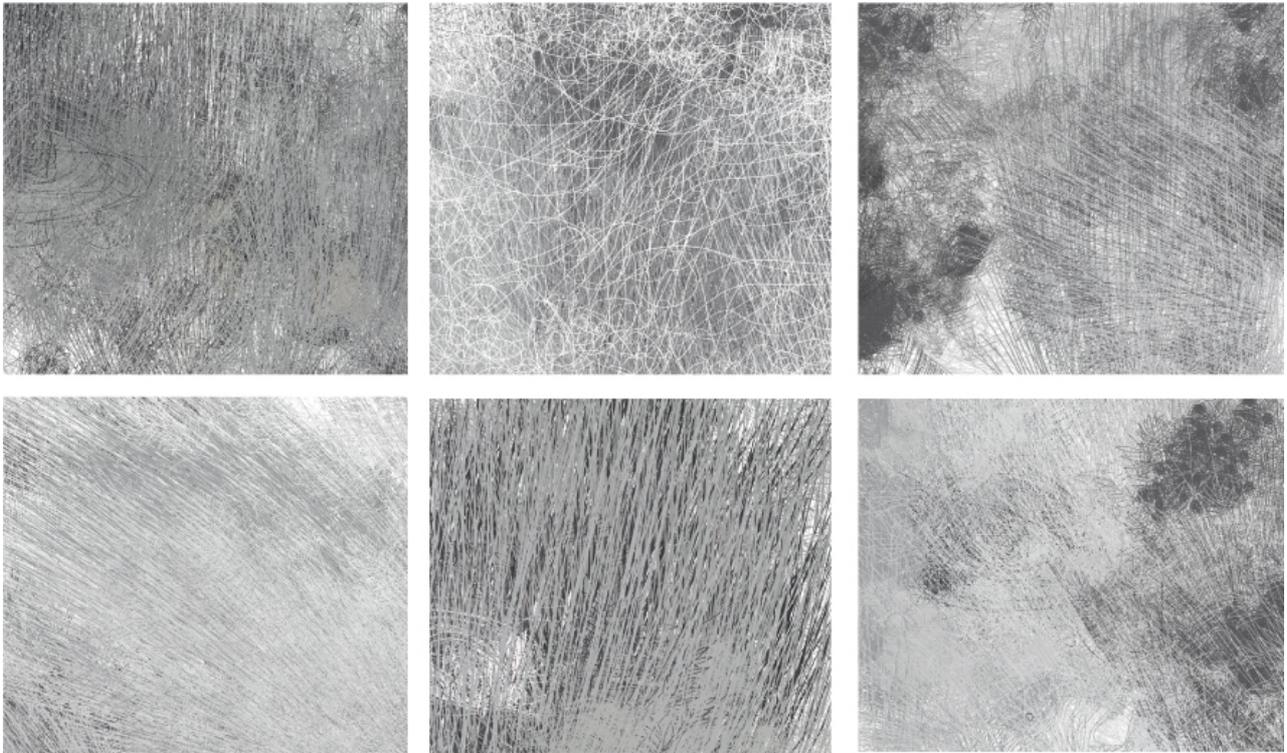


Figura 2. Dibujo en pantalla con pluma vectorial y trazos, gestión de grupos y manipulaciones básicas. “Cal Tracenet”. Montse Noguera, 1999. Elaboración propia.



BOSQUES NEGROS. Obra de Montse Noguera Muntadas.

Figura 3. Una obra artística en un conjunto de búsquedas que fluye de inquietudes subjetivas y se sumerge en una exploración formal. El proceso gráfico y los resultados amplían y extrañan nuestro imaginario sobre las posibilidades del entorno vectorial y de como nos acercamos a él. “Bosques negros”. Montse Noguera, 2018. Elaboración propia.



Detalles de Fields and forests. Obra de Montse Noguera Muntadas.

Figura 4. Un juego de grises, repeticiones y superposiciones crea el efecto de trazado. El trabajo acciona un proceso repetitivo con gestión de grupos y tonos, estructurado a partir de unos trazos iniciales. Detalles. "Fields and forests". Montse Noguera, 2017-2018. Elaboración propia.



Fields and forests. Un artistic work by Montse Noguera Muntadas. Vector research.



Fields and forests. *Obra de Montse Noguera Muntadas.*

Figura 5 y 6. Representaciones difusas del tercer paisaje. "Fields and forests". Montse Noguera, 2018. Elaboración propia.



Figura 7. Trabajo partir de trazos gruesos, expansiones, recortes, repeticiones, cambios de color y superposiciones, buscando efectos pictóricos. "Bosques negros". Montse Noguera, 2018. Elaboración propia.



Figura 8. Libro de artista. Obra presentada en el Máster de producción e investigación artística en la Universidad de Barcelona. El espacio vectorial funciona como soporte al marco conceptual. "Book of forest and the passage of time". Montse Noguera, 2018. Elaboración propia.

2. Vector ludens. El juego en los procesos gráficos

El grado de implicación del juego en nuestras actividades culturales queda patente en los estudios de Huizinga y en la concreción: “Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego” (Huizinga, trad. de Imaz, 2007: 9). Se podría establecer una afirmación paralela en relación con el estudio que nos ocupa. El artista que juega con sus herramientas ejerce una función tan elemental como la de crear en sí, y ya no estamos tratando del lugar que ocupa el juego en la experimentación formal vectorial, sino en qué grado el mismo entorno vectorial ofrece, en la comprensión más profunda de su naturaleza, un carácter de juego concebido como fenómeno gráfico y de proceso. El juego gráfico entendido como cultura, el juego como cualidad determinante de la creación. Las grandes columnas en que se cimienta el entorno vectorial están impregnadas de juego, de reglas internas donde brota un espíritu inventivo, entre la seriedad y la broma en términos de comprensión del juego de Huizinga. Podemos pensar que, al igual que grandes ámbitos de la humanidad, el vector y su filosofía de trabajo hunde sus raíces en el terreno de la actividad lúdica.

El concepto juego en el entorno vectorial conecta de manera especial. “Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo del juego: crea orden, es orden” (Huizinga, 2007: 24). En el entorno vectorial el orden en los procesos adquiere una relevancia especial, la exploración en procesos no está exenta de órdenes y reglas. Otras situaciones que se dan al juego son tensión, incertidumbre y azar, estrechos vínculos necesarios para cumplir con el objetivo de huir del esbozo o calcos predeterminantes.

Veamos donde radica, según Huizinga, la libertad de la actividad lúdica:

Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una replica, por encargo, de juego [...]. El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad [...]. Se juega en tiempo de ocio. Sólo secundariamente, al convertirse en función cultural veremos los conceptos de deber y tarea vinculados al juego. (2007: 20).

Se podría pensar, en un principio, que el juego incluido en las metodologías de aprendizaje sería algo como un encargo de juego. Pero esta no sería su lectura, sino que en el juego del aprendizaje se encuentra precisamente el sentido mismo de juego inextricable a las tareas creativas. Pero esa libertad inicial tiene su sentido, los principios de mi investigación se desarrollaron fuera de las tareas habituales, de las aulas y del encargo, en un contexto de total libertad; fue esa libertad la que habría de dar sus frutos y vislumbrar la vinculación entre trabajo gráfico y juego, y después entre juego y aprendizaje.

El carácter lúdico es sublime, nada desmerece porque adquiriera carácter de juego, sino que “éste queda exaltado porque su concepto se eleva hasta las regiones más altas del espíritu”. (Huizinga, 2007: 35). El juego se sigue practicando con seriedad y entusiasmo aún con la conciencia de saber que se está jugando.

El proyecto “A few traces, a thousand faces” de las figuras 9-12 es un trabajo artístico que juega con la combinatoria a la vez que busca un uso especial del trazo. Se conduce así a una interesante y divertida demostración sobre la capacidad de expresión gráfica del espacio vectorial. El proyecto empezó con el deseo de buscar un toque de acabado orgánico en el trazo vectorial. En una primera intención, se crearon unos trazos y empezó el juego de combinatoria con métodos heurísticos de ensayo error a través de funciones elementales de gramática visual, tales como: ampliaciones, reducciones, giros, reflejos, superposiciones, cortes, etc. En la gestión digital de los trazos, las propiedades del ser digital también estuvieron presentes en términos de reutilización, recuperabilidad, computabilidad y virtualidad, trabajando en pantalla. El resultado de este primer nivel de actuación fue un grupo de retratos. Este primer grupo actuó como base para continuar jugando a través de interacciones entre ellos, algunas reglas y órdenes internas condujeron a la multiplicación de resultados hacia un segundo nivel de creación. Finalmente, la visualización de contraformas entre trazos generó un tercer nivel de resultados.



Figuras 9. Detalle de mezcla de trazos. “A few traces, a thousand faces”. Montse Noguera, 2015. Elaboración propia.



Figura 10 (arriba) y Figura 11 (abajo). El proyecto *A few traces, a thousand faces* explora las posibilidades del trazo a través del juego y las artes combinatorias. Un grupo de trazados se combina generando 1.000 retratos a partir de reglas y pautas de interacción. Montse Noguera, 2017-2018. Elaboración propia.



A few traces, a thousand faces. Obra de Montse Noguera Muntadas.



A few traces, a thousand faces. Obra de Montse Noguera Muntadas.

Figura 12. Selección de retratos del proyecto “A few traces, a thousand faces”. Montse Noguera, 2018. Elaboración propia.

CONCLUSIONES

Negroponte apuntaba, en sus estudios sobre lo digital, que: “ser digital es poder crecer” (trad. de Marisa Abdala, 1995: 29). Sin duda podemos usar esa frase a modo de máxima en relación con la metodología más idónea para el aprendizaje formal en el espacio vectorial: el planteamiento del trabajo será más inteligente cuanto más nos proporcione posibilidades de crecimiento, cambio, articulación, y exploración. Huir de la predeterminación es un primer gran paso.

La educación artística busca la profesionalización y a veces resultados a corto plazo, nada de ello es incompatible con lo expuesto. Es posible focalizar la atención en el valor experimental tramando las bases para un modelo de sensibilización de la tecnología y un crecimiento basado en la exploración y la cultura del juego, para que el alumnado pueda continuar su camino sintiendo el gusto por los resultados menos recurrentes o tecnificados. Las escuelas de arte tenemos el poder y el deber, disponemos de la tecnología correcta, podemos acertar en el planteamiento de un aprendizaje que busque continuar con el deseo humano de expresarse con todos los medios a su alcance y sacar el máximo partido de la expresividad y la plasticidad.

“Conocer es el primer paso para amar” (Pla, 1956: 10). Educando para adquirir la libertad que nos da el conocimiento de las cosas, lograremos disfrutar y amar nuestra tecnología.

FUENTES REFERENCIALES

Codina, L. (2000). *El libro digital y la www*. Madrid: Tauro producciones.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Maillard, C. (2009). *Contra el arte y otras imposturas*. Valencia: Pre-textos.

Negroponte, N. (1995). *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B.

Pla, J. (1956). *Técnicas de grabado calcográfico*. Barcelona: Gustavo Gili.

Ruíz, F. X. (1993). La estética el trazo. El diseño en el diseño. *Temas de disseny*, 1(9), 117-125.

Tegaldo, O. (2013). *El trazo chino y el vacío que lo anima. El Dibujo como soporte aglutinante de la Caligrafía y la Pintura china tradicional*. Universidad Politécnica de Valencia. Facultad de Bellas Artes de San Carlos. Departamento de dibujo.

Oliveira Góes, Carlos Eduardo.

**Alumno de Doctorado en Arte: Producción e Investigación en la Universidad Politécnica de Valencia,
Departamento de Dibujo.**

Miradas en metamorfosis: una investigación estética sobre la producción puntual de un artista anónimo

Looks in metamorphosis: an aesthetic research on the timely production of an anonymous artist

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte contemporáneo. Génesis. Recepción estética. Percepciones visuales. Transfiguraciones.

KEY WORDS

Contemporary art. Genesis. Aesthetic reception. Visual perceptions. Transfigurations.

RESUMEN

Dentro de la escena artística contemporánea, convivimos con conceptos diversos; enfrentamos teorías divergentes; hibridamos técnicas y nuevas tecnologías; borramos fronteras entre lenguajes y géneros artísticos. Así, frente a la complejidad y riqueza de este panorama artístico: ¿podríamos afirmar que nos descubrimos en plena metamorfosis? El trabajo investigativo, centrado en el tema *Miradas en Metamorfosis*, busca apropiarse del mismo arte para examinar, reflexionar y cuestionar el arte contemporáneo en relación con el espectador – sus gustos, afectos, inferencias, consumos e interpretaciones –, en especial, el gran público no inicializado en el mundo del arte. A partir de esta idea, este proyecto posibilitará la creación de obras híbridas, que representen las diferentes transformaciones que puede sufrir una obra, hasta el momento de su mayor y más significativa metamorfosis, que está en la mirada del espectador sobre ella. ¿Qué aspectos esenciales un artista deberá tener en cuenta en la producción de una obra que venga a sensibilizar a un lector “común”? ¿Qué tiempos y valores se encuentran insertados en una obra? ¿De qué forma el arte visual contemporáneo está llegando al público general? Cabrá al artista no sólo el desafío de inducir al cuestionamiento y reflexión sobre estos temas, mas, sobre todo, buscar y presentar respuestas plásticas e icónicas para estas cuestiones, enfatizando principalmente el compromiso del arte con el público no especializado. El resultado plástico final de la investigación será presentado en una exposición llamada *Ver en el tiempo: derivas poéticas*, en la que las obras sufrirán transformaciones a lo largo de toda la exhibición. La metodología llevará en cuenta que la producción artística de la investigación será elaborada *pari passu* con el desarrollo del proyecto investigativo. Los textos elaborados deberán contemplar un análisis poético y *poiético* de los elementos y factores que llevarán a la realización de las obras y su génesis.

ABSTRACT

Within the contemporary art scene, we coexist with several concepts; we face divergent theories; we hybridise techniques and new technologies; we erase borders between languages and artistic genres. Thus, in the face of the complexity and richness of this artistic panorama: could we assert that we discover ourselves in the metamorphic process? This research, focused on the topic *Looks into Metamorphosis*, seeks to appropriate the same art in itself to examine, reflect and question contemporary art in relation to the viewer - his tastes, affections, inferences, consumption and interpretations -, especially regarding the general public yet initialised in the world of art. Building on this idea, this project will enable the creation of hybrid works, which symbolize the different transformations that a work can undergo, until the moment of its greatest and most significant metamorphosis, which lays on the viewer's gaze upon it. What essential aspects should an artist take into account in the production of a work that comes to sensitise a "common" reader? What times and values are inserted in a work? In what way is contemporary visual art reaching

the general public? The artist will not only be challenged to induce questioning and reflection on these issues, but, above all, to seek and to present plastic and iconic responses to these issues, emphasising mainly the commitment of art to the non-specialized public. The final plastic result of the investigation will be presented in an exhibition called *Seeing into time: poetic drifts*, in which the works will undergo transformations throughout the entire exhibition. The methodology will take into account that the artistic production of the research will be elaborated *pari passu* with the development of the research project. The target texts must contemplate a poetic and poietic analyses of the elements and factors that will lead to the realization of the works and their geneses.

INTRODUCCIÓN

Pese a ser, en alguna medida, una continuación de la investigación *CORPOdiVERsidade: uma reflexão artística sobre a forma humana e suas transformações* desarrollada para mi Máster en Producción Artística en la Universidade Federal da Bahia, Brasil, el tema que ahora estudio no tiene como objeto el cuerpo humano y sus transformaciones, sino las posibles metamorfosis por las que pasa una obra artística. Me basaré, para ello, en trabajos realizados por un artista anónimo al que me refiero como Arán. Estas obras se expondrán en una muestra titulada *Ver en el tiempo: una deriva poética*, en la sala de exposición de la Biblioteca Eduardo Escalante, ubicada en la ciudad de Valencia. Se ha estipulado que el tiempo de duración de la muestra será de apenas un mes, por la necesidad de acompañar todo el proceso de cambios de las obras expuestas.

Es importante puntuar que la investigación, sintetizada en el conjunto génesis-progreso-recepción, se encuentra en proceso de ejecución, por lo que no se presentan en este artículo ningún resultado ni obras finalizadas, sino reflexiones acerca de los temas que forman parte del eje central de este artículo: los públicos, los tiempos de una obra y la importancia de ser una muestra de un artista anónimo.

INVESTIGANDO LA PERFORMANCE

Lo que debe aparecer es la obra y no el artista, pues éste ya es inherente a ella. Así le contesté a mi profesor de la asignatura Performance del curso de Máster, cuando me preguntó por qué yo no presentaría ninguna performance en mi Trabajo Final de Máster. Como el tema de la disertación trataba de las modificaciones corporales y sus hibridaciones, decidí que mi trabajo de doctorado podría abordar el tema de la performance, pero no de la performance de un artista o de un cuerpo de otra persona, sino de la transformación del propio cuerpo de la obra artística, es decir, su performance a lo largo de la exposición.

Con la obra *Diga-me algo* (Figura 1), que formaba parte de la exposición *CORPOdiVERsidade: uma nova antropomorfia*, resultado de la producción artística del Máster, ya señalaba mi interés por la opinión del espectador. Como artista, a menudo me importó saber sobre la reacción del público en relación con las obras que producía. Siempre tuve en mente que creaba las obras para los demás, y su experiencia estética era algo que me interesaba.



Figura 1. Instalación, "Diga-me algo", Eduardo Góes, 2011
(Elaboración propia)

Desde estas dos premisas surgió la idea generadora del estudio, que tiene como objetivo investigar y problematizar las diversas miradas, en metamorfosis, por las que pasan las obras artísticas de un autor anónimo, tomándose en consideración los diferentes momentos y tiempos de su transformación desde la multiplicidad de formas de resolver la praxis.

Para ello, se propone un recorrido a través de un elemento específico: la metamorfosis; desde el concepto de transformación de trabajos visuales del artista Arán, los que cambiarán de aspecto, presentación y sentido a lo largo de la exposición, hasta las distintas miradas del gran público hacia cada obra.

En un primer momento de este artículo, entonces, se llevan a cabo reflexiones acerca del arte contemporáneo y sus públicos. A continuación, se ve cómo pueden clasificarse o cuáles son los tiempos de una obra artística, desde su génesis hasta su desaparición o momento final. Se concluye explicando los motivos y la importancia de trabajarse con un artista anónimo en esta investigación.

MIRADAS SOBRE EL ESCENARIO ARTÍSTICO CONTEMPORÁNEO Y SU PÚBLICO

Como artista, profesor e investigador, siempre me ha resultado curiosa la frase, frecuente, “me gusta el arte, pero no lo entiendo”. El diversificado público actual, iniciado o no en el mundo del arte, se encuentra, cada vez más, bombardeado por imágenes presentadas en exposiciones, museos, galerías, centros culturales, revistas y libros de arte, e incluso en espacios públicos reales y virtuales. ¿Se podría afirmar que vivimos en una plena “estetización de la vida” en la que la imagen impone su dictadura silenciosa y muchas veces incomprensible?

Pero ¿cómo reaccionamos ante todo este panorama? En los últimos cien años pasamos por momentos de grandes revoluciones científicas, políticas, sociales, filosóficas, ideológicas y estéticas. En el mundo del arte convivimos con diferentes manifestaciones artísticas, creamos otros lenguajes, ejecutamos nuevas técnicas, profesamos manifiestos, replanteamos conceptos, cambiamos el modo de hacer arte, rompimos con los valores clásicos, abrimos espacios para las artistas mujeres, implementamos mediaciones en las escuelas y en visitas guiadas, elaboramos debates públicos, escribimos inúmeros libros, disertaciones y tesis en arte, y globalizamos el arte en las grandes ferias y en las espectaculares bienales.

Hablamos demasiado sobre arte contemporáneo y, sin embargo, aún muchos de nosotros seguimos rechazándolo por incomprensión o indiferencia. Actualmente, aunque tengamos toda esta gama de informaciones y experiencias en el campo del arte, hay todavía poco interés del público por las producciones artísticas actuales.

La forma en que el arte contemporáneo sigue siendo pensado, realizado y consumido es una gran incógnita. Solamente los agentes del Sistema de Arte se encuentran cómodos en este insólito mundo artístico protegido y generado por su propia legitimidad. El público especializado del mercado del arte, del que forman parte los directores de museos, los comisarios, los galeristas, los coleccionadores, los críticos y algunos artistas, iniciados en los grandes misterios de la estética, se ha alejado del gran público. Y lo más grave de esta realidad es que muchos de estos agentes del arte contemporáneo continúan trabajando para que el arte siga sirviendo para diferenciar una clase social determinada.

Un estudio de caso realizado en Mallorca, por la profesora crítica de arte Ana Ferrero Horrach, sobre la percepción social del arte y del artista contemporáneo, demuestra que existe actualmente un distanciamiento muy grande entre público y artistas. En una entrevista con Juan Antonio Horrach (2014), director de la Galería Horrach Moya, una de las galerías más importantes de Mallorca y con mayor proyección internacional, se nota perfectamente el desinterés por el tema:

Creo que las barreras en el arte contemporáneo están muy bien, deben existir, ya que considero que el arte contemporáneo no tiene por qué llegar a todo el mundo. El arte no se puede banalizar y somos los galeristas quienes tenemos que preservar los parámetros de la alta cultura para mantener la excelencia en el arte. El arte es eso que se muestra en los espacios dedicados al arte, aquellos espacios que hacen las cosas bien, que conservan el contexto del arte: la forma de contemplarlo, el espacio adecuado, etc. (<https://www.youtube.com/watch?v=uGsnFpsf1ro&t=114s>)

Es demasiado preocupante saber que algunos de estos agentes, que subvencionan el arte actual, defiendan de manera tan vehemente ideas de esta naturaleza.

Toda obra artística es un objeto de comunicación, por lo tanto, transmite un mensaje creado por un artista y direccionado a un receptor o “público”. La producción artística siempre dependió de patronos que dinamizaron y fomentaron los trabajos de los artistas. En este contexto, se encuentran los mecenas del Renacimiento, las jerarquías de poder, representadas por la Iglesia y por el Rey, los marchands, las asociaciones, y en nuestros días, los nuevos mecenas, léase instituciones, empresas nacionales e internacionales, bancos, fundaciones y particulares. Entre los patronos y el público se destacan los clientes, que, con su alto estatus socioeconómico, influyen en el éxito o no de una tendencia o corriente. Y el público, el último de los tres estamentos, que al contrario de los dos anteriores, no influencia, a través de sus gustos particulares, el mercado del arte.

Así, la exposición estará direccionada particularmente a este gran público, pues se pretende observar y registrar sus gustos y percepciones. La gente de la calle será el principal receptor y personaje de esta investigación, puesto que estas obras artísticas no tendrían significado sin sus miradas y sin su participación.

METAMORFOSIS CREATIVAS: TIEMPOS DE LA OBRA

Según Teresa-M Sala (2017), la “etimología de la palabra metamorfosis indica una alteración de la forma, un proceso de transformación irreversible que hace referencia a la mutación, evolución o cambio de una cosa que se convierte en otra diferente” (p.179). Se añaden, entonces, además del cambio de forma, las transformaciones perceptivas y significantes en relación con los objetos artísticos, los que, como todas las demás sustancias, se encuentran en constantes alteraciones. En la idea de metamorfosis están inscritas las figuras híbridas, combinadas y entrelazadas en la dimensión tiempo. No se podrían abordar las clases de metamorfosis que puede sufrir un trabajo artístico sin nombrar la misteriosa figura del tiempo.

Se dividen, así, los tiempos de un trabajo artístico en los siguientes momentos: tiempo de las ideas o génesis, tiempo de la aprehensión de la idea, tiempo de la *poiesis* o de la producción, tiempo de exposición y de fruición, y tiempo de vida de una obra. En cada período, la obra artística pasa por diferentes metamorfosis, con diferentes velocidades de transformación. No se abordan en este artículo, sin embargo, las clases de cambios por las que pasarán las obras artísticas de la exposición, sino sus períodos de transformación.

¿En qué momento nace una obra de arte? Esta es una cuestión muy subjetiva y difícil de contestar, porque la idea, el impulso primero, la primera chispa de algo a concretizarse, es muy imperceptible, voluble e inmaterial. Sobre este tema, Arán nos cuenta que la idea de sus trabajos artísticos le llega de una forma silenciosa y delicada o salvaje y potente, en momentos programados o inesperadamente. Fruto de una búsqueda incansable o de una sorpresa agradable y encantadora, para él, la idea de una obra es siempre una visita bienvenida, que no debería dejar escapar.

Como el artista plástico trabaja con el aspecto visual del mundo, el primer paso de su creación es romper el terror del papel en blanco. Su idea debe hacerse visible a través de un pequeño dibujo, un boceto, un estudio en el que pueda visualizar los aspectos formales de su futura obra y así transformarlos borrando o añadiendo nuevos elementos. Es el tiempo del pensar la obra artística, momento para estudios de soluciones, reflexiones y nuevos procedimientos y deliberaciones (Figura 2).



Figura 2. Estudios en maquetas, Arán, 2019
(Fotografía del autor)

Con la idea ya aprehendida en una hoja de papel, llega el tiempo de la *poiesis*, es decir, el momento de la producción y construcción del cuerpo matérico de la obra (Figura 3). Cada artista tiene su velocidad y ritmo propio de elaboración de su trabajo. Para Arán, por ejemplo, es un tiempo distinto del tiempo real, pues está formado por instantes seguidos que exigen máxima atención y compromiso con lo que hace. Es el olvido del tiempo exterior del cotidiano, que vence el cansancio, el hambre. Para él es el tiempo sin prisa.



Figura 3. Pintura, fases de producción, Arán, 2019
(Fotografía del autor)

Balzac (2012), a través del Mestre pintor Frenhofer, personaje del libro *A Obra Prima Ignorada*, nos señala que la pintura de un cuadro es una obra de paciencia.

O belo é uma coisa austera e difícil que não se deixa apreender assim; é preciso respeitar seu tempo, observá-lo, estreitá-lo e abraçá-lo estreitamente para forçá-lo a entregar-se. (...) Vocês, vocês se contentam com a primeira aparência que a forma oferece, no máximo com a segunda ou a terceira; não é assim que agem os combatentes que saem vitoriosos! (...) Mas vocês se cansam depressa demais¹ (p.19).

Muchas obras artísticas contemporáneas carecen de este tiempo de gestación, de madurez. Como trabajos que reflejan el espíritu de su propio tiempo, el arte actual exige velocidad, pragmatismo y prontitud. La emoción de una pincelada, de un trazado o de un gesto escultórico es sustituido por la razón, el concepto, la idea central. “E quando o raciocínio e a poesia brigam com os pincéis, o resultado é a dúvida. Os pintores só devem meditar com os pincéis nas mãos” (Balzac, 2012, p.30).

¿Qué factores llevarían a un espectador a detenerse por más tiempo ante una obra artística? Se podría afirmar que esta relación entre obra y espectador se resumiría a principio en un sentimiento de atracción o reproche, y que dependería tanto de los aspectos de la obra y de su contenido, como del aspecto psicológico y físico de quien la mira. Es una relación muy subjetiva. Del punto de vista del espectador, la fruición de la obra puede ser determinada por diversos factores: identificación o familiarización con algún elemento del trabajo, disponibilidad física y psicológica, interés por el tema, atracción visual, cantidad de obras en la exposición, número de visitantes, curiosidad, tiempo disponible etc.

Si una misma obra de arte, sin cambiar sus características estéticas, puede suscitar diferentes experiencias en los espectadores, esta misma experiencia podría ser enriquecida si la obra se metamorfoseara ante su mirada. Y es esta práctica con la que se intentará provocar al público durante la exposición.

Al contrario de lo que hacían los antiguos artistas, muchas obras artísticas contemporáneas no son hechas para la eternidad. Su tiempo de duración depende de diversos factores: de sus materiales, de su técnica, de su lenguaje, de la decisión del propio artista etc. Muchas obras actuales son producidas con objetos de desechos, con elementos orgánicos o con materiales que sufren fácilmente la acción de la naturaleza. Son obras que trabajan con la naturaleza provisoria y con la brevedad; trabajos que se pierden a lo largo del tiempo. Como ejemplos se pueden citar la obra *Mil Años* de Damien Hirst, las obras auto destructivas de Gustav Metzger y las obras escultóricas de Jason de Caires Taylor, sumergidas en el océano. Están también los trabajos que tienen su durabilidad determinada por el propio artista, como en el caso del ninot de Felipe VI de Santiago Sierra y Eugenio Merino, presentado en Arco 2019, que será quemado dentro de un año.

Arán, artista anónimo, también presentará en la exposición que sirve de base a la investigación, obras que serán alteradas por la presencia de los visitantes, destruidas por su acción (Figura 4) y videos que tienen, por su propia naturaleza, un tiempo estipulado de lectura (Figura 5).

¹ Lo bello es una cosa austera y difícil que no se deja aprehender así; es necesario que se le respete su tiempo, observarlo, estrecharlo y abrazarlo apretadamente para obligarlo a entregarse. (...) Ustedes, ustedes se satisfacen con la primera apariencia que la forma ofrece, como mucho con la segunda o la tercera; no es así como actúan los combatientes que acaban victoriosos. Pero ustedes se cansan demasiado pronto (Traducción del autor).



Figura 4. Estudio en maqueta, Arán, 2019
(Fotografía del autor)



Figura 5. Vídeo, Arán, 2019
(Fotografía del autor)

UN ARTISTA ANONIMO

El artista plástico ha sido, a lo largo de la historia, un personaje en transformación, pues su relación con la sociedad de su tiempo y su representación social han ido variando en el tiempo. Han sido vistos como seres divinos, personas bendecidas por los dioses, personas iluminadas, intelectuales, constructor de identidades y de ideas, más también, individuos peligrosos para la armonía de las polis, grandes rebeldes y revolucionarios, activistas, extravagantes, subversivos, locos, y, en nuestros días, profesionales que se manejan en el mercado del arte. Para Sarah Thornton (2015), los artistas contemporáneos forman parte de un “grupo de professionnels que é cada vez mais exposto mundialmente como indivíduos por excelência, dotados de liberdades invejáveis”² (p.12).

El oficio de artista visual contemporáneo es un constante movimiento de hacerse visible, un exhaustivo ensayo de auto gestión de su profesión y de su propia imagen. Tiene que producir trabajos que interesen al Sistema de Arte, debe participar de convocatorias,

² Grupo de profesionales que está cada vez más expuesto mundialmente como individuos por excelencia, dotados de libertades envidiables (Traducción del autor).

competencias artísticas y becas, ser elegido por algún comisario o galerista y formar parte de las principales redes sociales para que no caer en la trampa de la desaparición. La profesora y crítica de literatura, Milena Britto (2017), muestra un modelo de escritor nuevo:

...o escritor que tem de pensar a si mesmo como gestor, que tem de transformar a sua criação em um projeto com características financeiras, estéticas, sociais e políticas. O autor passa a ser gestor de um projeto e, portanto, de sua própria carreira, a qual pode passar a existir a partir da concretização do projeto³ (p.70).

No muy diferente de este escritor contemporáneo al que se refiere Britto, el artista visual actual irrumpe un espacio híbrido de productor, lector, crítico, gestor y publicitario de su propia producción, llevando en cuenta que no puede descuidarse en ningún momento de su trabajo estético creativo. El artista contemporáneo tiene que replantearse a cada momento, debe estar siempre en movimiento y explicarse a sí mismo y a los demás.

El artista anónimo en el que se basa esta investigación sigue justamente el camino contrario de los demás artistas visuales contemporáneos. Ni su nombre ni su imagen formarán parte del proceso. Tendrá su identidad velada a lo largo de toda la muestra. No enseñará ninguna obra ni divulgará su exposición con su nombre artístico en las redes sociales.

La propuesta de elegir a un artista anónimo se debe al hecho de intentar buscar una mirada lo más limpia posible del espectador en relación con las obras artísticas. Es evidente que jamás llegaremos a obtener una mirada de tal naturaleza, pues como seres humanos, estamos repletos de valores, conceptos, experiencias, prejuicios, gustos y otros aspectos inherentes a nuestra personalidad individual y social. No obstante, la finalidad de esta exposición es dejar que las obras hablen por sí mismas. Para ello, se decidió sacar todas las informaciones posibles que pudieran añadir valores externos a la propia obra: fechas, técnicas, lenguajes, autor, mediaciones y textos explicativos. Cada obra deberá hablarle directamente al visitante sin interferencias, contaminación o valor agregado. Su presencia y título serán los únicos elementos necesarios para su lectura e interpretación.

Arán será un personaje fundamental en la construcción de la idea central de esta investigación, es decir, en la metamorfosis de las obras desde su ideación hasta su exposición. Participará no sólo de la función de simple ejecutor de las obras artísticas, sino también de la producción subjetiva de cada una de ellas. Cómo y cuándo surgieron, sus materiales, lenguajes, ideas y temas centrales, técnicas utilizadas, dificultades y soluciones encontradas durante la ejecución, maniobras de producción, cambios de ideas y recorridos, equívocos, resistencias, formas de transformaciones que sufrirán, y modos de ser expuestas. Todas estas informaciones serán elementos claves para la construcción de la tesis. Todo el proceso será registrado por él a través de notas, bocetos, maquetas, fotografías, videos, presentado finalmente como un diario de producción. Se busca una metamorfosis del artista productor en artista archivero, creada a partir de una relación directa de contacto consigo mismo. Como artista, tengo conciencia de que estar presente y consciente del proceso creativo de tamaña magnitud es un ejercicio de actividades delicado, poético, exhaustivo y complejo.

CONSIDERACIONES FINALES

Para finalizar, momentáneamente, se señala que en el mundo del arte contemporáneo hay público para todos. Se intenta, de esta forma, presentar a la gente de la calle una exposición con obras artísticas hechas para ellos. Una muestra que pueda acercar los trabajos al gran público y comunicarles, de forma agradable, sin buscar impactar o crear confusión o desconcierto. Obras que rompan la indiferencia y que permitan reflexionar y profundizar sobre el arte contemporáneo a través del propio arte. Se espera producir obras que puedan ser leídas según la capacidad intelectual y sensibilidad de cada uno, igual que las grandes parábolas y mitos. De acuerdo con la idea de Ricardo Basbaum (2013), nuestra mayor expectativa es hacer que el individuo entre en la exposición como "público" y salga como "espectador". Para él, "público" es caracterizado por números o estadísticas clasificatorias, mientras "espectador" revelaría un individuo identificado con la obra, involucrado con la experiencia de fruición sensorial y subjetiva. Arte es diálogo.

Adoptando una metodología cualitativa, el texto final será presentado en otro momento abordando los aspectos subjetivos y formales de cada obra, desde su génesis y su proceso de ejecución, hasta el momento final de su presentación al público, cuya mirada será investigada a través de cuestionarios, entrevistas, registros fotográficos y de videos. Se espera dar voz a los diferentes espectadores visitantes, para que puedan juzgar el arte a partir de sus propias experiencias y percepciones, sin ninguna contaminación, hasta donde sea posible, de opiniones de especializados en arte.

³ El escritor que tiene que pensarse a sí mismo como gestor, que tiene que hacer de su creación un proyecto con características financieras, estéticas, sociales y políticas. El autor pasa a ser gestor de un proyecto y, por lo tanto, de su propia carrera, la cual puede venir a existir a partir de la concreción del proyecto (Traducción del autor).

FUENTES REFERENCIALES

- Balzac, H. de (2012). *A obra prima ignorada* (Teixeira Coelho, trad.). São Paulo, Brasil: Iluminuras.
- Basbaum, R. (2013). *Manual do artista-etc.* Rio de Janeiro, Brasil: Beco do Azougue.
- Britto, M. (2017). Afetar a cena literária: política, afinidade, estratégias e autogestão entre os autores contemporâneos. En L. Azevedo y A. M. Pereira (Coords.), *Palavras da crítica contemporânea* (pp. 69-88). Salvador: Boto-cor-de-rosa arte e café / paralelo 13S.
- Ferrero Horach, A. (2014, septiembre 28). *Arte contemporáneo y público; una historia de amor entre la queja y el reproche UOC*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=uGsnFpsf1ro&t=114s>
- Han, B.-C. (2018). *El aroma del tiempo: un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse* (Paula Kuffer, trad.). Barcelona, España: Herder Editorial.
- Koren, L. (2017). *Wabi-Sabi: nuevas consideraciones* (Marc Jiménez Buzzi, trad.). Barcelona, España: Sd-edicions.
- Marcos, C. y Martínez, C. (2011). *El alma en la mano: artesanos y escultores de México y Valencia*. Valencia, España: Editorial Universitat Politècnica de València.
- Ovidio, P. (2013). *Metamorfosis* (Ely Leonetti Jungl, trad.). Barcelona, España: Espasa Libros.
- Safranski, R. (2017). *La dimensión temporal y el arte de vivir* (Raúl Gabás, trad.). Barcelona, España: Tusquets Editores.
- Sala, T.-M. (2017). Metamorfosis creativas: evocaciones de la naturaleza en las artes de 1900. En D. López del Rincón (ed), *Naturalezas mutantes: del Bosco al bioarte* (p. 179-196). Buenos Aires: Sans Soleil Ediciones, Vitoria-Gasteiz.
- Thornton, S. (2015). *O que é um artista: nos bastidores da arte contemporânea com Ai Weiwei, Marina Abramovic, Jeff Koons, Maurizio Cattelan e outros* (Alexandre Barbosa de Souza, trad.). Rio de Janeiro, Brasil: Zahar.
- Trigo, L. (2009). *A grande feira: uma reação ao vale-tudo na arte contemporânea*. Rio de Janeiro, Brasil: Record.
- Vieira, C. M. y Marques, K. (2011). *Arte contemporânea e seus públicos*. Fortaleza, Brasil: Edições Demócrito Rocha.
- Virilio, P. y Baj, E. (2010). *Discurso sobre el horror en el arte*. Madrid, España: Casimiro Libros.
- Zamboni, S. (2001). *A pesquisa em arte; um paralelo entre arte e ciência*. Campinas, Brasil: Autores Associados.
- Zoladz, R. (2011). *Profissão artista*. Rio de Janeiro, Brasil: Aeroplano.

Parramon Arimany, Ramón.
Profesor asociado Universitat de Barcelona.

El arte como visibilizador de complejidades sociales / la complejidad social como invisibilizadora del arte

Art as a visualizer of social complexities / social complexity as an invisibilizer of art

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte sistémico, productivismo, arte y espacio social, gestión de la complejidad, visibilidad-invisibilidad.

KEY WORDS

Systemic art, productivism, art and social space, complexity management, visibility-invisibility.

RESUMEN

En el contexto actual algunas de las prácticas artísticas se caracterizan por una tendencia a la desmaterialización y a la concepción de la obra-como-proceso, actitud que contribuye a mitigar su presencia y notoriedad en un contexto marcado por la hipervisibilidad y la inmediatez. Ante la necesidad de hacer inteligible la complejidad social, en un contexto de sobreexposición, el arte puede ser una forma de acción que contribuya a visibilizar la realidad e incidir en ella. Pero si el arte no consigue regenerar y pluralizar sus mecanismos de producción, puede quedar excluido de esta labor socializadora. La producción artística, entendida desde una perspectiva sistémica, puede afrontar la gestión de la complejidad como esencia, a la vez que conectarse a otros ámbitos, disciplinas o formas de ver-entender el mundo, que comparten el objetivo de descifrar e investigar para trazar futuros posibles.

Desde lo productivo, el arte se inscribe en un ecosistema propio compuesto por ámbitos ocasionalmente interconectados. Uno de ellos es el mercado del arte, enraizado en una economía pre-fordista, que consiste en la venta de productos "exclusivos" a clientes "exclusivos". Otro es el modelo promovido por la acción de los poderes públicos, con el objetivo de impulsar la democratización, difusión y creación cultural. Un planteamiento de tradición *malrauxista*, en el que las instituciones públicas dotan a la cultura un papel vinculante y una partida económica en la tarea de contribuir a modernizar socialmente el país. Un tercer modelo de carácter híbrido y experimental, estaría caracterizado por el ensamblaje de estrategias productivas diversas, desde la autogestión, a la incursión en economías colaborativas, la creación conectada a espacios intersticiales entre el espacio artístico y el social, o la mezcla de todo ello con financiación pública. Desde esta tercera vía se exploran elementos relacionados con su visibilidad e invisibilidad.

ABSTRACT

In current context some of the artistic practices are characterized by a tendency towards dematerialization and the conception of the work-as-process, an attitude that contributes to mitigate its presence and notoriety in a context characterized by hypervisibility and immediacy. Given the need to make intelligible the social complexity, in a context of overexposure, art can be a form of action that contributes to visualize and influence reality. But if art fails to regenerate and pluralize its mechanisms of production, it can be excluded from this socializing achieve. Artistic production, understood from a systemic perspective, can face the management of complexity as essence, while connecting to other areas, disciplines or ways of seeing-understanding the world, which share the goal of deciphering and investigating to trace possible futures.

From the productive, the art is part of an own ecosystem of occasionally interconnected areas. One of them is the art market, rooted in a pre-Fordist economy, which consists of the sale of "exclusive" products to "exclusive" clients. Another is the model promoted by the action of public authorities, with the aim of promoting democratization, dissemination and cultural creation. An approach of

malrauxist tradition, in which public institutions endows culture with a binding role and an economic contribution in the task of contributing to the social modernization of the country. A third model of hybrid and experimental character, would be characterized by the assembly of diverse productive strategies, from self-management, to the incursion in collaborative economies, the creation connected to interstitial spaces between the artistic and social space, or the mixture of them, with public funding. From this third way, elements related to its visibility and invisibility are explored.

INTRODUCCIÓN

En el contexto actual algunas de las prácticas artísticas se caracterizan por una tendencia a la desmaterialización y a la concepción de la obra-como-proceso, actitud que contribuye a mitigar su presencia y notoriedad en un contexto marcado por la hipervisibilidad y la inmediatez, también por la hiperinformación. Byung-Chul Han nos alerta de este exceso de información que contribuye a hacer un mundo más confuso “la hiperinformación y la hipercomunicación no inyecta ninguna luz en la oscuridad” (p. 80).

Una de las funciones que tradicionalmente ha cubierto la cultura (y de forma muy concreta el arte) está asociada a la idea de visibilizar la percepción del mundo, e introducir un ámbito de experimentación y análisis crítico en relación con el espacio social. En estos momentos aparecen nuevos actores en la gestión de las políticas culturales que, influenciados por las estrategias neoliberales, plantean unas programaciones derivadas de las necesidades del mercado, interesados en incrementar los públicos, convirtiendo las actividades culturales en espacios de entretenimiento y espectáculo mediante el fomento del turismo cultural, el generar actividades sucintas a demanda o su inserción en el sector de las industrias culturales. Esto plantea un cambio importante en la relación entre las políticas culturales y la producción artística.

Ante la necesidad de hacer inteligible la complejidad social, en un contexto de sobreexposición, el arte puede ser una forma de acción que contribuya a visibilizar la realidad e incidir en ella. Pero si el arte no consigue regenerar y pluralizar sus mecanismos de producción, puede quedar excluido de esta labor socializadora. La producción artística, entendida desde una perspectiva sistémica, puede afrontar la gestión de la complejidad como esencia, a la vez que conectarse a otros ámbitos, disciplinas o formas de entender el mundo, que comparten el objetivo de investigar, descifrar y comunicar para trazar futuros posibles.

METODOLOGÍA

Esta comunicación se ha redactado a partir de una metodología de investigación fundamentada en el cruce de diferentes referentes bibliográficos, relacionados con el tema planteado. Cabe decir que la temática es fruto de una experimentación previa, trazada a partir de años de implicación personal en desplegar una práctica artística fundamentada en plataformas de producción vinculadas a contextos específicos, a una voluntad de insertarse o construir espacios sociales y una preocupación por dar visibilidad a estas formas de producción. Este tipo de trabajo de naturaleza sistémica, trata de buscar en este y otros textos, una forma de teorizar o dar sentido a una forma de entender la investigación artística fundamentada en lo experimental y experiencial.

DESARROLLO

1. ¿Cual es la funcionalidad visible del arte?

Algunas de las habituales preguntas que debe encajar el arte están relacionadas con su presencia, visibilidad y función: ¿qué sentido tiene? y ¿para qué sirve?. Cuestionando el motivo de su existencia y su utilidad, se apela al profundo distanciamiento existente entre las prácticas artísticas contemporáneas y las relaciones de producción y distribución en el contexto del capitalismo contemporáneo; donde la producción material o inmaterial es fruto de una demanda relacionada con algún tipo de carencia (o necesidad) identificable, sea subjetiva o social, una difusión publicitaria que contribuye a seducir y estimular el deseo subjetivo de consumo y un flujo comercial vinculada a ella. La clásica regla de la producción que se ciñe a la oferta y la demanda, nunca ha tenido mucho sentido en la producción artística. En la economía capitalista su valor no responde al valor de uso, si no al valor de cambio que se construye a partir de una compleja trama de intermediarios, coleccionistas, museos, ferias de arte y bienales. Mientras que el arte en el pasado era celebrado por sus efectos catárticos, su religiosidad, su pedagogía moral o solidaridad revolucionaria, el arte contemporáneo recibe el mandato de ser crítico (Squibb, 2017, p.23). La producción del discurso crítico ha constituido una de las materias primas más fructíferas en la producción artística contemporánea, distribuida y consumida en el circuito internacional, aún cuando este discurso cuestione reiteradamente cada una de las partes que alimentan el sistema globalizado del arte.

Esta proliferación de la crítica institucional ha contribuido a la desmaterialización de la obra y a la incorporación de los espacios del arte como una formalización visible de una materia invisible. La producción de acontecimientos estéticos es una de las características del arte contemporáneo, según Boris Groys (2016), que no pueden ni deben presentarse como obras tradicionales de arte. Mientras el arte tradicional produce objetos de arte, el arte contemporáneo produce información sobre acontecimientos de arte. Es en este sentido que los museos e instituciones concebidas desde una visión tradicional del arte no pueden cubrir las necesidades de algunas de las formas de creación artística contemporánea, en especial aquellas que se articulan desde la construcción colectiva, la incorporación participativa de otros agentes involucrados, o aquellas formas más complejas que ensamblan distintas prácticas procesuales. La proliferación de trabajos fundamentados en la participación y colaboración plantean nuevos problemas en relación a su puesta en escena y su consecuente visibilidad. En este sentido Hal Foster habla de una “promiscuidad de colaboraciones” en un texto donde problematiza los conceptos de participación y colaboración en el arte contemporáneo, por el hecho de que se genera una “promiscuidad de instalaciones” que son las que pueden verse en las múltiples bienales (Foster, H. 2006, p. 190-195). A su juicio, estas instalaciones aglutinan gran cantidad de textos, vídeos, objetos, ocasionando un efecto más caótico que comunicativo. El arte que se produce en estas circunstancias plantea, en muchos casos, problemas de visibilidad y comunicación en los tradicionales espacios de representación. En este tipo de trabajos adquieren importancia elementos como las discusiones, los encuentros, las vivencias, los acuerdos, etc., todos ellos parte imprescindible del proceso de socialización creativa, constituyendo en muchos casos la propia obra.

Estos procesos no son fácilmente traducibles en los límites del espacio expositivo, y esto genera una tensión crítica en las instituciones artísticas, aún fundamentadas en el formato más clásico de exhibición. Para resolver estos problemas de accesibilidad, según Groys (2016), “hay que volver fluida la forma de la obra” (p.21), refiriéndose con ello en multiplicar los formatos de distribución, socialización y publicación. Los proyectos basados en procesos colaborativos y participativos no pueden analizarse desde la lógica de la habitual puesta en escena. Forman parte de un territorio de transversalidad que activa nuevas prácticas culturales, las cuales podrán incidir de manera activa en el contexto social. Estas formas de producción artística que desbordan la lógica del objeto atemporal del arte, encuentran en el concepto “modernidad líquida” (Bauman, Z. 2000), una buena interpretación acerca de un tipo de prácticas de carácter temporal, vinculadas a contextos y circunstancias específicas, desmaterializadas, de autorías difusas, de composición híbrida y generadas en una red globalizada. El adjetivo “líquido” refleja los efectos de la globalización, el turismo, las migraciones, el nomadismo, la comunicación global, el mercado sin fronteras, la flexibilidad laboral. A pesar de que la condición “líquida” se adapta bien a este tipo de prácticas artísticas, Bauman parece no querer entender que también el arte es fruto de las circunstancias de estos tiempos que tan bien ha descrito: “las obras de arte no son ‘útiles’, ‘funcionales’; no sirven para asegurar la supervivencia del individuo. Su inmortalidad radica en que se alejan del metabolismo de la vida” (Bauman, Z. 2007, p.17). De manera divergente a esta consideración del arte, aquí nos posicionamos y ponemos el foco hacia un tipo de prácticas que buscan conectarse con la vida, que abordan la complejidad de lo social y afrontan el problema de la visibilidad en un enmarañado contexto de hipervisibilidad y de comunicación fugaz. Nos preocupa como multiplicar las funcionalidades de las prácticas artísticas.

Uno de los argumentos para justificar el grado de visibilidad y utilidad social que tiene el arte es recurrir a la idea de el arte como herramienta. Herramienta para ayudar a las personas a lidiar con la vida y la condición humana, herramienta de mediación en contextos sociales desfavorecidos, herramienta educativa, herramienta que puede ayudar a mejora la calidad de vida de las personas, herramienta para facilitar la cohesión social, herramienta que otorga una carga simbólica a un determinado contexto, herramienta de comunicación, de propaganda, de innovación, de visibilidad, de participación, de acción directa, herramienta que incentiva el espíritu crítico o el goce estético. Su utilidad se multiplica y la funcionalidad se diversifica. La práctica artística como herramienta y en un contexto de creación colectiva, no ejerce una única función, la utilidad se genera en relación con el sujeto, la comunidad, la situación concreta, los objetivos que se persiguen o los agentes que participan en la acción creativa. Esta idea de utilidad social o fusión del arte con la vida cotidiana, o compromiso con el contexto social, ha formado parte de la problemática abordada por alguna vanguardia artística de principios del siglo XX, y des de finales de los años 60 aparece de forma problematizada y recurrente hasta la actualidad. Por ejemplo la artista Tania Bruguera ha propuesto el concepto Arte Útil, que trata sobre como debería ser un tipo de arte que se implique en su uso social. Conjuntamente con el colectivo Democracia recogían en la publicación *Nolens Volens* 5 algunos aspectos y ejemplos de este planteamiento para remarcar la potencialidad del “arte útil”, crear nuevas vías de relación entre arte y sociedad, construyendo alianzas con movimientos que aspiran a ser transformadores. También para tratar sus contradicciones, “como la instrumentalización a las que este tipo de proyectos pueden verse sometidos cuando se convierten en sucedáneos de verdaderos cambios sociales”¹.

En el contexto contemporáneo de sobreexposición, las prácticas artísticas que se caracterizan por una tendencia a la desmaterialización, a la concepción de la obra-como-proceso y a la configuración de procesos colectivos, plantean alternativas a las condiciones fundamentadas en la producción subjetiva del arte, así como buscan otras formas para materializarse. En este sentido, desde el sistema económico que rige la distribución y comercialización del arte, este tipo de prácticas se generan en el marco de las instituciones públicas o programas independientes, que habitualmente financian la producción, mediante proyectos, encargos, comisariados o residencias artísticas; y sus resultados se hacen visibles en exposiciones temporales, publicaciones, eventos o manifestaciones puntuales. Aunque el mercado del arte puede incorporar cualquiera de estos trabajos (y en muchos casos así ocurre), su espíritu se forja en una lógica distinta a la de aquellos trabajos pensados para ser coleccionados y archivados, estos otros se

¹ Bruguera, T.; Democracia (2011). Arte Útil (en línea).

fundamentan no tanto en el producto como en su función social. Las instituciones culturales en nuestro contexto, han seguido un planteamiento de tradición *malrauxista*, en el que dotan a la cultura un papel vinculante y una partida económica en la tarea de contribuir a modernizar socialmente el país. Esta idea de democratizar la cultura e implicarse en la transformación social, ha configurado un espacio de posibilidad creativa y de ensayo de otras formas de crear vinculadas al espacio social. Aunque en el contexto contemporáneo donde la política sigue una trayectoria de liberalización, privatización y transferencia de poder a otros espacios de poder privatizados, este planteamiento afronta aspectos de fragilidad y de dudosa continuidad.

2. Desde el productivismo

Para ampliar el campo de visión en relación a la producción artística contemporánea que persigue una voluntad de implicarse en lo social y plantea nuevas formas de visibilidad, vamos a hacer referencia a uno de los movimientos de vanguardia ruso soviética como es el productivismo². Encontramos en él una exploración de la politicidad del arte en el deseo de abrazar procesos de transformación social profundos (Expósito, M. 2007). El productivismo, supuso una propuesta inserta en un proceso social disruptivo, que introducía un replanteamiento y una lucha contra la autonomía y subjetividad de la práctica artística, contra cualquier tipo de estilización de épocas pasadas, contra todo tipo de ornamentación o embellecimiento de las formas, con la voluntad de integrar el arte al servicio de la mejora de la producción, poniendo la práctica artística al servicio de la colectividad, en el contexto de una sociedad socializada. El productivismo es una corriente teórica social, más que estética, sobre la producción artística. A pesar de ello, las relaciones entre forma y contenido fueron una de las preocupaciones tratadas por su máximo exponente teórico, Borís Aravátov. Mientras que los formalistas pretendían estetizar la utopía, el productivismo se consideraba como la utopía materializada. El productivismo ponía el interés en la cultura material entendida desde la conexión entre producción y consumo, en una nueva sociedad sin lucha de clases, donde se instauraba una alternativa a la lógica capitalista -donde la clase trabajadora produce y las clases altas o burguesas consumen-. El interés del productivismo pasaba por conectar producción, distribución y consumo en el seno de la vida cotidiana, construyendo ideología y, desde la práctica colectiva poder transformar la esfera social. Constituyó una forma de entender el arte integrado en la producción. Esto le otorgaba una razón de ser y una conexión con el concepto de utilidad desde una perspectiva social altamente politizada. En este sentido otro de sus deseos era desconectar el arte de la producción puramente formal para conectarla a la creación intelectual, y colaborar con otros colectivos para mejorar producción social (en aparatos estatales de propaganda o de cultura física, con asociaciones de periodistas, de lingüistas, con ingenieros, en las industrias o en las fábricas). Se planteaba que la funcionalidad técnico-social debía ser reconocida como la única ley y el único criterio de la actividad artística, en tanto que generadora de formas, donde el fetichismo de los procedimientos, las formas y la funciones estéticas de los materiales debían ser abolidos (Aravátov, B. 1926, p.109). El proyecto productivista trabajó para la colectivización del arte, para desprenderse de su formato tradicional y dotarlo de una nueva configuración, sumergiéndolo en el proceso de construcción colectiva de una utopía social. Las expresiones: “¡Abajo el arte, viva la técnica!”, “¡Abajo el arte, que solo enmascara la impotencia de la humanidad!” o “¡El arte colectivo del presente es la vida constructiva!”, constituyen tres de las seis consignas expresadas en el manifiesto productivista. Son suficientemente claras para entender la propuesta de disolver el arte en un proceso de vida colectivo.

Para Rancière las prácticas artísticas son maneras de hacer que intervienen en la distribución general de las formas de hacer y sus relaciones con las maneras de ser y las formas de visibilidad. En la revolución rusa, arte y producción se identificaron; el culto del arte suponía una revalorización de las capacidades ligadas a la idea misma de trabajo, provenían de una misma repartición de lo sensible, fabricaban objetos a la vez que daban visibilidad (Rancière, J. 2014). El productivismo fue un experimento fallido en la época, de la misma manera que se puso al servicio del aparato político, y trabajó para contribuir a que la creatividad y el arte penetraran y se naturalizaran como forma de vida, como ingeniería social o transformación de vida cotidiana; el stalinismo lo fagocitó y lo incorporó al sistema, devolviendo al arte la estética perdida en forma de realismo socialista. Desde un planteamiento contemporáneo, y en relación al tipo de prácticas colaborativas que nos referimos, el productivismo nos aporta referencias históricas, marco teórico y experiencias concretas, para afrontar esta relación productiva entre lo social y lo político.

3. Desde el arte sistémico

El escultor y crítico de arte Jack Burnham, planteó en 1968 que el arte puede ser concebido y analizado como un sistema. La complejidad de componentes que configuran un sistema en el arte, desde el punto de vista del artista como creador y productor, puede contener personas, ideas, mensajes, condiciones atmosféricas, fuentes de energía, acciones educativas, mediaciones etc. La coherencia del sistema puede ser alterada en el tiempo o en el espacio, y su comportamiento determinado por las condiciones externas o los mecanismos de control, Burnham, J. (1968). Otro tema que introdujo es la visión de lo nuevo. Mientras que en muchos casos se plantea que la innovación es fruto de la creatividad artística (pensamiento heredero de la tradición de la autonomía del arte), él plantea que aquella está envuelta por las condiciones sociales y temporales, que son las que acaban valorando y condicionando la percepción de lo nuevo: “La innovación de las artes plásticas desde 1960, se sitúa más que nunca en el marco dialéctico de la relación estructura –

² El Productivismo fue una de las vanguardias ruso soviéticas vinculadas al Constructivismo, que tuvo como teórico a Borís Aravátov, quien recogió las principales ideas en artículos como *Arte y producción* (1926). Según este autor, después de la revolución que dio pie a la Unión Soviética, un grupo de artistas y teóricos conocidos por el nombre de LEF: *Lievi front iskusstva* (Frente de Izquierdas para las Artes), asumieron el desarrollo del programa de arte productivista. En 1920, Alexander Rodchenko y Várvara Stepánova publicaron el Manifiesto Productivista.

superestructura del sistema social del capitalismo tardío” (Ibíd. p.14). De todas formas, advierte que esta inserción de las artes con el sistema social no debe impedir el análisis específico de sus lenguajes en el marco de una autonomía relativa.

Entender la práctica artística como una articulación sistémica constituye un antecedente importante donde se concreta y argumenta por qué algunos de los trabajos que se realizaron a finales de la década de los 60 responden a esta idea sistémica que Burnham intuye, recoge y configura.

CONCLUSIONES

Aunque no hemos citado explícitamente casos concretos, las prácticas artísticas a las que nos hemos referido articulan procesos, estimulan formatos participativos y/o colaborativos, están interesadas en la interdisciplinariedad y activan estrategias de comunicación para conectar con nuevos públicos, o para buscar la implicación de la ciudadanía con el fin de diversificar el concepto de público. Son elementos, todos ellos, que pueden formar parte de una voluntad de reconectar la práctica artística con determinados espacios de lo social, definir funciones y estrategias de utilidad social y buscar otras formas de producción, presencia y visibilidad.

Cuando hablamos de prácticas artísticas colaborativas o participativas, se hace referencia a un ecosistema complejo, en el que el arte unas veces actúa de motor y se extralimita de sus dominios de legitimidad; y otras es vector de una noción de transversalidad, en el que actores y recursos propios del campo artístico se conectan con proyectos y experimentos que no se resuelven en el interior de dicho ámbito, sino que se expanden a otros lugares³. Es en este sentido que se quiere hacer referencia a un tipo de prácticas que, por el hecho de gestionar la complejidad tanto de sus componentes como de sus interacciones con lo que no le es propio, las denominamos prácticas artísticas sistémicas.

Hemos utilizado como referentes dos momentos históricos del pasado siglo, que nos sirven de contraste, nos aportan ideas y experiencias concretas, para afrontar la práctica artística desde la contemporaneidad. Aunque el contexto sociopolítico es completamente diferente, considero que hay ciertas relaciones conceptuales, cuando lo que buscamos son nuevos mecanismos y estrategias de producción, para dar visibilidad a la complejidad contemporánea y contribuir a aportar otras visiones frente a problemáticas, que desde una perspectiva tanto local como global, y desde el presente, afectan nuestros futuros posibles.

En este contexto de hipervisibilidad e hipercomunicación, son pertinentes estas palabras de Alain Badiou: “Estamos inmersos en una situación artística absolutamente confusa e incierta, porque se trata de un período de intervalo en el que las potencias del arte deberán ser reconstruidas según una modalidad infinitamente más afirmativa, infinitamente más ligada a los procesos reales, a las propuestas de la política” (p.106).

FUENTES REFERENCIALES

Arvátov, B. (2018). *Arte y producción*. Madrid: Ediciones Asimétricas.

Arvatov, B., y Kiera, C. (1997). Everyday Life and the Culture of the Thing (Toward the Formulation of the Question). *October*, 81, 119-128.

Badiou, A. (2013). *La filosofía y el acontecimiento*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

Bauman, Z. (2000). *Liquid modernity*. Cambridge: Polity.

Bauman, Z. (2007). *Arte, ¿líquido?*. Madrid: Ediciones sequitur.

Burnham, J. (1968). System Esthetics. *Artforum*, 7.

Byung-Chul, H. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder.

³ Sobre el tema de la noción de transversalidad y la propuesta de una tercera fase de la crítica institucional, en la que se pretende superar el bucle sobre el que la crítica institucional previa, que se encierra en sí misma, optando por una institucionalización de la crítica institucional; ver HOLMES, Brian (2007).

Expósito, M. (Ed.) (2010). *Nuevos productivismos*. Barcelona: MACBA – Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.

Foster, H. (2006). Chat Rooms//2004. En Bishop, C. (ed.), *Participation* (p. 190-195). London: Whitechapel Gallery. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

Groys, B. (2014). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra Editores.

Groys, B. (2016). *Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente*. Buenos Aires: Caja Negra Editores.

Holmes, B. (2008). Investigaciones extradisciplinares. Hacia una nueva crítica de las instituciones. En VVAA. *Producción cultural y prácticas instituyetes. Líneas de ruptura en la crítica institucional*. Madrid: Traficantes de sueños.

Parramon, R. (2012). Prácticas artísticas, zonas intermedias y utilidad social. En AA.VV., *Música para camaleones. El black álbum de la sostenibilidad cultural*. Barcelona: Ed. Trànsit Projectes.

Parramon, R. (2018). Estètica de la col·laboració. Intermediacions entre les accions col·lectives, las participatives i les col·laboratives en les pràctiques artístiques sistèmiques. En Aramburu, N. (Dir.), *D'anada i tornada. Projectes i practiques col·laboratives des del museu i a través de l'art*. Palma de Mallorca: Fundació Es Baluard Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma.

Rancière, J. (2014). *El reparto de lo sensible: estética y política*. Buenos Aires: Prometeo Libros.

Squibb, S. (2017). Introducción: sobre el modo artístico de producción. En Rosler, M., *Clase cultural. Arte y gentrificación*. Buenos Aires: Caja Negra.

Zalambani, M. (2018). Borís Arvátov. Teórico del productivismo ruso. En Arvátov, B., *Arte y producción* (p. 7-40). Madrid: Ediciones Asimétricas.

Referencias de internet:

Bruguera, T., y Democracia (2011). Arte útil (en línea) <http://www.democracia.com.es/comisariado/arte-util--useful-art/>, acceso 20 de febrero de 2019.

Kiaer, C. (2009). ¡A la producción!»: los objetos socialistas del constructivismo ruso (en línea) <http://eipcp.net/transversal/0910/kiaer/es>, acceso 10 de febrero de 2019.

Mazú, T. (2017). Constructivismo. El arte de producir (en línea) <http://www.socialismo-o-barbarie.org/?p=10551>, acceso 20 de febrero de 2019.

Rodchenko, A.; Stepánova, V. (1922). Manifiesto productivista (en línea) <http://tecnne.com/biblioteca/escritos/manifiesto-productivista>, acceso 10 de febrero de 2019.

Pascual Moltó, Ignacio
Universitat Politècnica de València

Músicas posmodernas: arte sonoro en la Comunitat Valenciana

Posmodern musics: sound art in the Valencian Vommunity

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Música posmoderna, Arte Sonoro, Comunitat Valenciana.

KEYWORDS

Posmodern music, Sound Art, Comunitat Valenciana.

RESUMEN

Los siglos XX y XXI han sido una de las épocas más revolucionarias de toda la historia del arte. A partir de la era postindustrial, calificada como "tercera revolución industrial", con la creación de nuevos instrumentos electrónicos y la aparición de nuevas tecnologías, las vanguardias musicales de esta época, como el "futurismo", el "experimentalismo", "música electroacústica", etc., comenzarán a considerar en igualdad de condiciones la música, el sonido y el ruido.

A finales de los años setenta, y a partir de dichas propuestas sonoras, algunos artistas utilizarán en sus obras el sonido juntamente con lo visual. Por su parte muchos músicos se adentrarán en lo visual, sobre todo usando artilugios como el video, o similares. Dichas propuestas de unos y otros, recibirán el nombre de "Arte Sonoro".

En esta comunicación intentaremos analizar como los diferentes circuitos tradicionales de música clásica de la Comunidad Valenciana no contemplan en sus programaciones este género musical que supone la confluencia de varias disciplinas artísticas como las instalaciones, performance, paisajes, ambientes, improvisaciones, intervenciones en el espacio sea ciudadano, sea asilvestrado etc. De esta forma los artistas sonoros se han visto obligados a generar un mercado paralelo a los circuitos tradicionales.

ABSTRACT

The 20th and 21st have been one of the most revolutionary epochs in the history of art. From the post-industrial era, qualified as "third industrial revolution", with the creation of new electronic tools, instruments and the appearance of new technologies, the musical avant-gardes of this era, such as "futurism", "experimentalism", "Electroacoustic music", etc., will begin to consider music, sound and noise in equal conditions.

At the end of the seventies, and based on these sound proposals, some artists will use sound along with visuals in their works. And a lot of experimental musicians will do the same, specially using the video machines as part as their sound instruments. These proposals will receive the name of "Sound Art".

In this communication we will try to analyze how the different traditional circuits of classical music of the Valencian Community do not contemplate in their programming this musical genre that supposes the confluence of several artistic disciplines such as installations, performance, ambient landscapes, etc. In this way sound artists have been forced to generate a parallel market to these traditional circuits.

INTRODUCCIÓN

La música, a priori, es de todo menos visible. Teniendo en cuenta que el siglo XX, a pesar de ser un siglo devastador por lo que respecta a la falta de humanidad y a la destrucción del ser humano sin un razonamiento justificado, fue también una gran época por lo

que respecta a la ciencia, el pensamiento y el arte (Watson, 2014). Por lo que respecta a las artes sufren una gran transformación dando lugar al surgimiento de un buen número de tendencias y técnicas diferentes que van a originar una verdadera revolución, no siempre bien aceptadas por todos los públicos y tendencias políticas. La situación política española supuso un estancamiento en los procesos culturales y artísticos. A pesar de esto, algunos “modos de hacer”¹, más extendidos internacionalmente, y que conocemos actualmente con el nombre global de ARTE SONORO ahondan sus raíces en algunas prácticas anteriores a la época denominada tercera revolución industrial. Dichos “modos de hacer” devienen en una nueva cultura de la imagen y del sonido en la que la característica principal cobra sentido en la convergencia de la interdisciplinariedad de las diferentes artes.

Según Molina, una de las primeras apariciones del término “Arte Sonoro” se atribuye en 1983 en la muestra que tuvo lugar en *The Sculpture Center* en New York promovida por *The Sound Art Foundation*, aunque podemos encontrar diferentes artistas que utilizan la música o el elemento sonoro de forma interdisciplinar mucho antes del surgimiento dicha denominación. (2008. p. 214)

Tras estudiar la difusión musical en los últimos años, apreciamos como los circuitos tradicionales de música clásica en la Comunitat Valenciana contemplan unos porcentajes bajísimos en la difusión de las llamadas “músicas contemporáneas”, denominación circunscrita exclusivamente a las músicas tardo/orquestales y de cámara, dejando de lado otras praxis que no participan del legado orquestal y académico. Esto supone la creación de unos circuitos paralelos en diferentes instalaciones con el fin de darles una mayor visibilidad. En el caso del Arte Sonoro, ya no se trata solamente de que las instituciones no las contemplen, sino que requieren de otros contextos o parcelas que exceden la clásica sala de conciertos al presentar un pluralismo y eclecticismo propios del posmodernismo. Dicho posmodernismo se refleja musicalmente en el intercambio de los elementos que constituyen las obras sonoras, ya sean elementos plásticos, teatrales, audiovisuales junto con los sonoros y que le dan una pluralidad a sus valores estéticos y a las formas de representación y que se pueden apreciar en las obras que comentamos de los diferentes autores citados en el desarrollo de la investigación del Arte Sonoro en la Comunitat Valenciana. (Paz: 2004. P. 58).

La finalidad de esta investigación es demostrar cómo estos modos de hacer han sido denostados tanto por los circuitos de música como por las instituciones, generando una serie de circuitos paralelos, ricos en contenidos y propuestas, pero pobres en medios, con el fin de dar visibilidad a una serie de artistas que se salen de las prácticas estrictamente académicas.

METODOLOGÍA

Hemos realizado un exhaustivo estudio de las fuentes primarias basadas tanto en la música experimental como del arte sonoro tanto en España como en la Comunitat Valenciana.

Además hemos participado en el seminario *El Parnàs Emergent* organizado por la Banda Primitiva de Lliria y dirigido por Llorenç Barber, manteniendo conversaciones con las figuras más importantes involucradas en el objeto de la investigación como el mismo Barber, Montserrat Palacios y Miguel Molina.

DESARROLLO

Muchos autores afirman que los centros musicales de los años 50 a los 70 del siglo XX eran Madrid y Barcelona, aunque también encontramos creadores muy importantes de ARTE SONORO en la Comunitat Valenciana.

Raíces del Arte sonoro en la Comunitat Valenciana.

Antes de la aparición del término como tal encontramos creadores que coinciden en la interdisciplinariedad como característica principal, en la que el componente temporal de la música trasciende al ámbito espacial, con un resultado estético completamente innovador de mano de artistas injustamente tratados en el devenir de la historia.

Una figura importante en la evolución de la música experimental será el compositor Eduardo Panach Ramos (1903-1949), quien a principios del siglo XX, investigará y dará a luz una música basada en lo que hoy conocemos como microtonalismo, desglosando así una octava en más intervalos de los doce que suponen el sistema temperado.

¹ Terminología utilizada por Llorenç Barber y Montserrat Palacios para referirse a las prácticas artísticas que engloban en su interdisciplinariedad el componente sonoro.



Fig 1: Eduardo Panach Ramos en 1921. Archivo personal del compositor

También encontramos al sacerdote Juan García Castillejo, nacido en 1903 en Motilla del Palancar (Cuenca) y afincado en tierras valencianas, inventor de un aparato bautizado con el nombre de “aparato electrocompositor musical” que generaba de forma automática un tipo de música que surge de la vitalidad de la electricidad y las permutaciones, y que resulta visto desde el presente como un importante antecesor de músicas más actuales.



Fig. 2: Juan García Castillejo. Fuente: <https://valenciaplaza.com/musica-electronica-pionero-cura-juan-garcia-castillejo>

Digno de mención es el granadino Val del Omar, artista polifacético, fundador de *Radio Mediterráneo* en 1940 y organizador del *Primer Circuito Perifónico de Valencia*. Patentó en 1944 el sistema de sonido *Diafonía* y su aparato reproductor *Diáfono*.²

Puentes al presente.

La situación musical en España tras la guerra civil involucionará hacia estéticas más propias de finales del siglo XIX y principios del XX. Con la llamada Generación del 51, comenzarán a darse a conocer las nuevas corrientes que se estaban gestando fuera del país, aunque posteriormente muchos de ellos moderaran sus estéticas a propuestas más tonales.

El 30 de marzo de 1954 aparece documentada una charla-coloquio organizada por el Instituto Francés de Valencia e impartida por Jean Etienne Marie, titulada “*Tendencias más modernas de la música contemporánea*”, calificada por la crítica como “extravagancia y locura”.

² “La diafonía es una estereofonía psíquica donde el espectador está situado entre dos focos, uno delante y otro a su espalda. El de delante expresa el futuro y el de atrás el pasado. Estos dos focos están en choque y se encuentran en el espectador, constituyendo el presente. El eje diafónico enlaza espectador con espectáculo, mientras que el estereofónico está diametralmente opuesto y pasa por los tímpanos de nuestros dos oídos”. Declaraciones de Val Omar en Molina, M (2006). *Ecos del Arte Sonoro en la vanguardia histórica española* en Catálogo de *I Muestra de arte sonoro español MASE*. Ed. Sensxperiment, Lucena-Córdoba.

El grupo *ZAJ*, fundado en 1964 por Juan Hidalgo y Ramón Barce junto a Walter Marchetti, dará a conocer el ideario filosófico sobre el sonido de John Cage, contemplando el azar y la aleatoriedad así como las músicas de acción. Posteriormente se irán añadiendo otros artistas de ésta y otras disciplinas como Tomás Marco, Martín Chirino, José Luis Castillejo y Esther Ferrer desarrollando así el *mail-art*, *happenings*, la *performance* y la poesía visual.

Paralelo a *ZAJ*, en 1966, surgirá el *Estudio Alea* con el fin de difundir la música contemporánea y cuyos autores y promotores (Luis de Pablo y la familia Huarte) serán los encargados de organizar los *Encuentros de Pamplona* de 1972. Este pseudo-aperturismo a la situación cultural de la época pondrá de manifiesto la existencia de un grupo de artistas abiertos a las nuevas vanguardias contando con la presencia de artistas internacionales, favoreciendo la multiculturalidad con un sinfín de propuestas en las que se relacionan lo plástico y lo sonoro.

Afincado en Barcelona encontramos al valenciano Carles Santos, quien junto a Mestres Quadreny y la creación del *Grup Instrumental Català* conformarán sus propios modos de hacer, alejados de los planteamientos de Madrid. De formación clásica, su carrera evolucionará abarcando propuestas como la escultura, la *performance*, la fotografía, el teatro, el cine y la poesía.



Fig. 3. Fotografía de Clovis Prévost del rodaje para la película *Miró sculpteur* (1973) de Prévost y Santos. Fuente: *Carles Santos Visca el piano!* Edición de Manuel Guerrero. P.110

Con la aparición de *ACTUM* en 1973, de la mano de Llorenç Barber y Josep Lluís Berenguer, comienza a darse a conocer todo tipo de prácticas desconocidas para el público valenciano.³ Al igual que *ZAJ*, nacerán de la música, abriéndose progresivamente al teatro, John Cage, taller instrumental, pedagogía y sobre todo la electrónica.

ACTUM se dedicará a la difusión de sus propias obras, participando en la creación de *ENSEMS* en 1979, importante altavoz histórico de difusión de los diferentes modos de hacer culturales y musicales de finales del siglo XX. En dicho encuentro tendrán cabida propuestas que recorren desde lenguajes musicales como el minimalismo, el accionismo, Fluxus, la improvisación, la música concreta y electroacústica, el puntillismo y el estructuralismo, así como la música de acción y *body-art*, suponiendo una apertura a nuevos lenguajes ampliamente extendidos internacionalmente sin apenas reconocimiento institucional y académico.

Discípulo de Juan Hidalgo, encontramos a Javier Darias, más propio del academicismo musical. Posee un corto periodo creativo situado hasta 1980 aproximadamente, en el que influido por Cage e Hidalgo desarrolla una serie de propuestas poéticas, conceptuales, plásticas y performativas como su *Concierto en silencio para piano clausurado*, su *Sinfonía Supremática* o su *Envolvente para piano*. Esta faceta, transmitida a sus discípulos, queda reflejada en su obra *Una Carta a David Tudor*.

³ Barber afirma que también estaban en *Actum* los hermanos Baró, De Nueda, Salvador Porter o Liberto Benet.



Fig. 4: *El laberinto de Lorna*, Javier Darías . Oleo collage de Rosana Ara Fuente: Elaboración propia de la portada al libro *Cartas a David Tudor* de Javier Darías.

Presente y futuro del Arte Sonoro en la Comunitat Valenciana

Una de las figuras más importantes y reivindicativas del Arte Sonoro pasado, presente y futuro es el ya mencionado Llorenç Barber, participando de forma muy activa desde la creación del grupo *ACTUM*, la creación de *ENSEMS* o el festival *NITS D'AIÉLO I ART*. Conocido principalmente por sus conciertos de ciudades, músicas volantes, naumaquias, tauomaquias, conciertos para bandas móviles, óperas de papel, escritos y reflexiones, defendiendo unos modos de hacer en los que “la vida y el cosmos son nuestra orquesta”, y que no siempre han sido bien entendidos por el academicismo más recalcitrante.



Fig. 5. Llorenç Barber. Fuente: https://www.hoyesarte.com/entrevistas/c32-artistas/llorencc-barber-la-musica-ya-no-se-oye-vestido-de-pinguino-en-la-fila-13_121424/

Otro de los artistas valencianos más internacionales es el artista sonoro y compositor José Antonio Orts (Meliana 1955). Alumno de profesores como Blanquer, Berio, Xenakis y Taïra. Destaca en el ámbito del arte electrónico, del arte sonoro y las instalaciones sonoras, estableciendo una perfecta simbiosis entre la escultura y la música.



Fig 6: José Antonio Orts: *Doble Sexteto*. Fuente: Elaboración propia de la Exposición itinerante IVAM CADA Alcoy (2018)

De origen Mexicano pero afincada en Valencia encontramos a la etnomusicóloga, semióloga musical y cantante, especializada en *extended voice*, Montserrat Palacios. Colaboradora junto a Barber en la redacción del libro: *La mosca tras la oreja. De la música experimental al arte sonoro en España* (2009). Coautora de la obra radiofónica *De campanas y badajos o sobre el amor*, encargo de la Saarländischer Rundfunk y compositora de la obra escénico-vocal *Coser y cantar*.

Miguel Molina Alarcón (Teatinos, 1955) estudia cine, vídeo, música electroacústica y artes plásticas. Es investigador en Arte Sonoro y profesor de la Facultad de Bellas Artes de Valencia, además de uno de los artistas más completos como *performer* e interventor en espacios públicos. Según Barber: "Molina corre muchos riesgos y tiene una gran habilidad en generar sorpresas". Destaca su instalación sonora *Political Show* en la exposición *Speculation Times* (Valencia, 1996). Es también creador del Laboratorio de Creaciones Intermedia (LCI). Sin duda el único engarce del arte sonoro valenciano a una institución de prestigio artístico.

Bartolomé Ferrando (Valencia, 1951), profesor de *performance* y arte intermedia en la Facultad de Bellas Artes de Valencia además de *performer* y poeta visual. Cuenta con varias obras sonoras entre las que destaca *Flatus Vocis Trio*, en la que participa junto a Fátima Miranda y Barber. *Flatus Vocis*, considerado el mejor grupo de Poesía Sonora a nivel nacional, nace de la unión del texto poético juntamente con los modos de hacer de *ACTUM*.

Destacan también Ferrer-Molina, David Alarcón, Josep Lluís Galiana y Óscar Vidal.

Lugares de acción

Dichas propuestas sonoras, mayormente auto-gestionadas, han generado algunos de los festivales más importantes del país como *ENSEMS*, el cual, a partir del traslado de Barber a Madrid, cobrará un cariz más académico. Como señala Orts: "La evolución del Festival en estos veinticinco años es representativa de la evolución de la música contemporánea en estos mismos años, pero también de la evolución personal de aquellos que han tenido una determinada relación con este" (Ruvira: 2004. P. 65). Carles Santos pondrá en duda la influencia del festival tanto en la realidad musical de la Comunitat Valenciana como en su público, a pesar de ser el festival internacional más antiguo de toda España.

Barber dará a luz al festival, *Anem Anem* de Gandía, así como la fundación de la *Irregularis Daniel Charles Orchestra*, que esparcirá por Valencia toda la improvisación más espontánea y simultaneísta. Así mismo junto a Palacios creará el *Centre El Cant del Cantó* donde tendrán lugar talleres, pedagogías y la *Festa de la Boca* donde tendrán cabida todo tipo de MÚSICAS HABLADAS.

Destacan los festivales *Poesía Experimental*, *Ara*, organizado por el grupo *Texto Fonético*, así como el evento que tuvo en lugar en Valencia en 1987 *Tramesa d'Art a Favor de la Creativitat* en el que participarían *Flatus Vocis Trio*, representantes de otros países y el mismo Joan Brossa.

En 1989 tuvo lugar en la ciudad de Peñíscola el *I Festival Internacional de Performance i Poesia d'Acció* organizado por Bartolomé Ferrando. La Universidad de Valencia junto al grupo de percusión *Amores*, en el año 1999 organizaría los conciertos *Arts Uni*, en los que tendría cabida tanto la música como la danza, la pintura y la escultura.

Destaca también el festival ((VIBRA)) *Cicle d'Art Sonor i Música Experimental* (Valencia 2006-2011), o el encuentro *Vibrato, Arte Sonoro y Experimental* (Elche 2009-2010).

El último foco de difusión de Arte Sonoro viene de la mano de Barber quien juntamente con la Banda Primitiva de Lliria y el IES Lluís Vives han consolidado el seminario *El Parnàs Emergent* que pretende familiarizar al público en general y a los músicos de las bandas en especial de las distintas *virtus* de los nuevos materiales, técnicas y modos de hacer. Dicha propuesta supone un acercamiento entre el mundo de las bandas y las nuevas músicas.

CONCLUSIONES

El Arte Sonoro ha supuesto unos nuevos modos de hacer que trascienden el ámbito temporal donde se aúnan diferentes prácticas artísticas gracias a la gran revolución tecnológica.

Estos, mayormente desatendidos por los circuitos tradicionales y por las mismas instituciones, optan así por la creación de circuitos paralelos autogestionados con el fin de dar visibilidad a sus obras a través de los encuentros y festivales mencionados.

La Comunitat Valenciana, conocida internacionalmente por el mundo de las bandas, también debe serlo por desarrollar grandes figuras clave del Arte Sonoro a nivel internacional, y es por eso que debemos ponerlos en el lugar que se merecen.

FUENTES REFERENCIALES

Barber, Ll., y Palacios, M. (2009). *La mosca tras la oreja. De la música experimental al arte sonoro en España*. Madrid: Ediciones y Publicaciones autor S.R.L. Colección Exploraciones.

Darias, J. (1992). *Una carta a David Tudor*. Madrid: Ed. Musicinco, S.A.

Guerrero, M. (Ed.) (2006). *Carles Santos, Visca el piano!* Barcelona: KRTU, Fundació Joan Miró, Generalitat de Catalunya.

Gil Noe, J.V. (2016). *Prácticas musicales y sonoras experimentales en Valencia durante el siglo XX, 1922-1983. De olvidadas a precedentes del arte sonoro valenciano*. Tesis Doctoral en: <http://roderic.uv.es/handle/10550/53909>

Iges, J. (2016). *Conferencias sobre Arte Sonoro*. Madrid: Árdora Ediciones S.L.

López Rodríguez, J. M. (2018). *Del colapso tonal al arte sonoro. Un recorrido por la música contemporánea*. Punto de Vista Editores.

López, J. (1988). *La música en la posmodernidad. Ensayo de hermenéutica cultural*. Barcelona: Editorial Anthropos.

Merino Martínez, A. (2017). *Eco en el silencio. Surgimiento y desarrollo de un arte sonoro en España*. Madrid: Ed: EN ACCIÓN!

Molina Alarcón, M. (2006). Ecos del Arte Sonoro en la vanguardia histórica española. En *Catálogo de I Muestra de arte sonoro español MASE*. Lucena-Córdoba: Ed. Sensexperiment.

Molina Alarcón, M. (2008). El Arte Sonoro. *Itamar, revista de investigación musical: territorios para el arte*, 1, 213-234.

Paz Barahona, C. (2004). Los sonidos de la posmodernidad: Los espacios musicales y la historia del presente. *Revista Estudios*, 18-19, págs. 58-64.

Ruvira, J. (2004). *1979 ENSEMS 2003. 25 Años de Música Contemporánea*. Valencia: IVM. GV.

Pastor Andrés, Gema.

PDI, Departamento de Ciencias de la comunicación y Sociología, Universidad Rey Juan Carlos. Grupo de investigación en Prácticas Artísticas contemporáneas de la URJC.

Hilanderas de palabras y luces, acción artística y práctica cultural participativa

Spinners of words and lights, artistic action and participative cultural practice

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE:

Mujeres, interacción, textos, voz, lectura cooperativa, iluminación.

KEY WORDS:

women, interaction, words, voice, cooperative reading, lighting.

RESUMEN

Esta comunicación expone el trabajo artístico y de investigación en torno a la visibilidad de las palabras y la voz de las mujeres desarrollado a lo largo del año 2018 y 2019 en cuatro exposiciones/talleres/acciones interactivas en Madrid y Guadalajara: en ArtBanchel, la Librería La Lumbre y el espacio EMMA de la Fundación José María de los Llanos en Madrid, y en el Rincón Lento de Guadalajara (solo se ha hecho la exposición y los talleres se llevarán a cabo en mayo de 2019).

La exposición muestra el trabajo de dos artistas: Ana Megías Piera despliega su trabajo con hojas de árboles bordadas; y yo expongo una serie de fotografías impresas en tela por las que pasan hilos de colores que redibujan, dentro y más allá del marco, las imágenes. Esta exposición se completa con talleres de aproximación al trabajo, creación comunitaria y escritura que culminan en una instalación interactiva en la que textos escritos por mujeres son leídos en directo haciendo vibrar lámparas que se iluminan al son de las voces, en un juego de sincronías entre palabra y luz.

Con este trabajo se espera llegar a conclusiones en torno a esta experiencia de interacción, participación comunitaria y nuevas prácticas culturales del arte contemporáneo con un público con el que se desea mantener una relación de crecimiento e intercambio mutuo de saberes y experiencias, nuevas formas de pensar y estar desde lo femenino en el mundo actual.

ABSTRACT

This paper exposes the artistic and research work around the visibility of the words and the voice of the women developed throughout 2018 and 2019 in four interactive exhibitions / workshops / actions which have taken place in Madrid and Guadalajara: ArtBanchel, La Lumbre Bookstore and the EMMA space of José María de los Llanos Foundation in Madrid, and in El Rincón Lento of Guadalajara.

The exhibition shows the work of two artists: Ana Megías Piera displays her work with embroidered leaves of trees; and I expose a series of photographs printed on canvas through which pass threads of colors that redraw, inside and beyond the frame, the images. This exhibition is completed with workshops to approach the proposal, community creation and writing, that culminate in an interactive installation in which texts written by women are read live while make lamps vibrate and illuminate themselves through the sound of the voices, in a synchronic game between word and light.

The aim of this work is to reach conclusions about this experience of interaction, community participation and new cultural practices of contemporary art with a public with whom we want to maintain a relationship of growth and mutual exchange of knowledge and experiences, new ways of thinking and being in feminine at current world.

INTRODUCCIÓN

El trabajo artístico y de investigación en torno a la visibilidad de las palabras y la voz de las mujeres surge de la vuelta a la creación artística con una investigación teórico, práctica y de referentes. Este estudio preconfigura un proyecto en desarrollo sobre el silencio y la voz de las mujeres en el que el relato intimista y propio sirve para dar luz y aliento desde una reapropiación de lo sensible. La primera propuesta que se materializa de este proyecto se denomina **Enhebrar, HILA o Hilanderas** dependiendo de su evolución y el lugar en el que se desarrolla.

En marzo de 2018, Silvia Paredes, la responsable del estudio de Carabanchel: Totoki Guaraní me propone ser la artista invitada en la próxima convocatoria de Artbanchel en los días 4, 5 y 6 de mayo de 2018. La invitación materializa el trabajo realizado en los últimos meses con el título **Enhebrar**. Una serie de 6 fotografías (impresión directa UVI) sobre tela de percal e hilo de algodón perlado de colores que redibuja los cables de la luz más allá del cuadro (40x50 cm c/u), instaladas en las paredes con alfileres [Fig. 1]. Y una acción interactiva en la que el público lee los 36 textos de escritoras y poetisas.

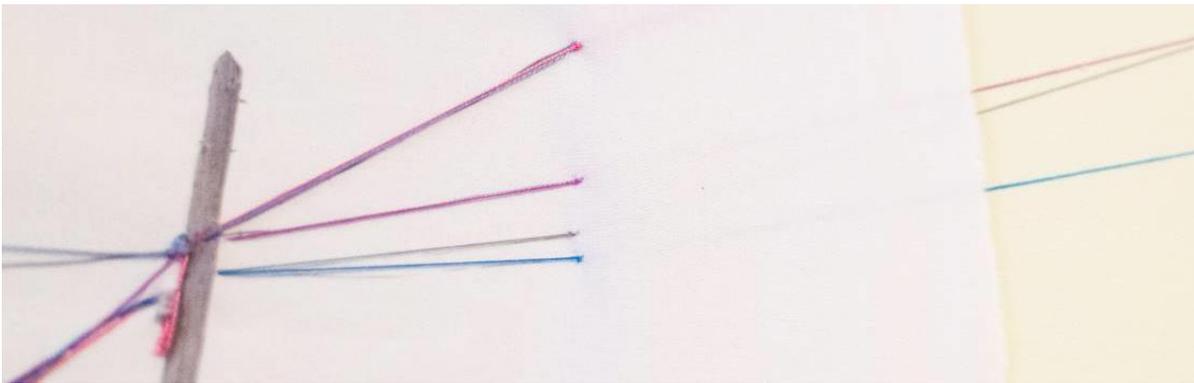


Figura 1. Detalle de la fotografía bordada. Fotografía de Darío Gil Cabanas.

Posteriormente, el trabajo es expuesto en la librería La Lumbre, del 29 de septiembre al 31 de octubre de 2018, y a él se suma la obra de Ana Megías Piera [Fig. 2], con su serie de hojas bordadas. La exposición **HILA** recoge la obra en las paredes y se realiza de nuevo la instalación interactiva **Enhebrar** el día de la inauguración con algunas variantes. El evento que es difundido con una nota de prensa escrita por Tomás Zarza Núñez.



Figura 2. Piezas de Ana Megías Piera. Fotografías de Gema Pastor Andrés.

La exposición **HILA** (con el trabajo de Ana Megías y el mío) es invitada al espacio EMMA de la Fundación José María de los Llanos para mostrarse del 12 de noviembre de 2018 al 18 de enero de 2019. En esta ocasión, además de la exposición y la acción interactiva, se propone la posibilidad de generar dos talleres con las personas que acuden habitualmente al centro.

COLABORACIÓN ARTÍSTICA

El proyecto parte del interés de escucha y encuentro horizontal con la voz silenciada de las mujeres. En el ecosistema artístico contemporáneo nos interesan las prácticas de escucha activa y enriquecimiento cooperativo, conscientes de la interdependencia de comunicación de cada una de las partes del sistema. La investigación artística se inscribe en nuevas formas de creación contemporánea que parten de planteamientos horizontales de relación entre sociedad y artistas. Estas nuevas prácticas culturales se promueven en los centros culturales y museos interesados en promover la autonomía del público y la pluralidad de formas productivas de apropiación del arte (Ribalta 2006: 32), donde las prácticas artísticas interdisciplinarias pueden desarrollar un lugar de escucha y recepción. Un lugar de comunicación, de diálogo, investigación, producción, reflexión y socialización (Ruiz, J., & Alcalá, J. 2016). Un lugar de encuentro de producción colaborativa y comunicación mutua.

Nos importa la participación colaborativa donde el resultado no marca la dinámica, sino donde es el mismo proceso de cooperación y participación el que surge como elemento configurador de la experiencia compartida. La fantasía de la individualidad, que ha construido el sujeto moderno (Hernando 2018), no puede asimilar la complejidad del universo más que en sociedad y con cultura.

OBJETIVOS, NECESIDADES

Los cimientos que han construido los imaginarios de lo rural en nuestro país se han asentado en mitos arraigados de pobreza, aislamiento y abandono, por lo que necesitan redibujarse desde la mirada contemporánea. La identidad rural se ha elaborado históricamente desde la confrontación con el mundo urbano y cosmopolita: una relación de opuestos que a lo largo de la historia se han mirado desde la sospecha, el enfrentamiento o el desdén. En ese contexto, el mito de la identidad de la mujer rural ha quedado asociado a lo doméstico, al espacio privado. Su papel como impulsora de cambios se adscribe, sobre todo, de forma invisible, a los cuidados de quienes sí ocupan el espacio público. El proyecto plantea:

- Proponer un entorno de crecimiento y enriquecimiento en torno a la cultura contemporánea que reflexione sobre la construcción de la identidad femenina y sobre el papel de las mujeres en dicho contexto.
- Experimentar el contexto artístico como espacio de investigación, estudio y desarrollo de proyectos cooperativos y colaborativos.
- Cuestionar los mitos asociados a la ruralidad y a las mujeres a través de la expresión artística en el momento actual.
- Reflexionar sobre el concepto de desarrollo asociado a lo rural, a la identidad femenina y a la cultura contemporánea.
- Proponer acciones concretas de intervención, desarrollo cultural y artísticas que impliquen a las mujeres en su diversidad.

La necesidad de trabajar sobre ese silencio, esa invisibilidad (sin nostalgias o quejas), se plantea más desde la reapropiación y la resignificación que desde la denuncia; partiendo del estudio, la investigación, la colaboración y el juego para llegar a propuestas simbólicas y artísticas.

DESARROLLO, METODOLOGÍAS Y RESULTADOS

Los aprendizajes de este trabajo han devenido del mismo proceso, de su evolución a lo largo de los lugares de exposición y acción; del diálogo entre los proyectos de dos artistas distintas que trabajan cosiendo; y sobre todo del intercambio y colaboración con las personas que han acudido a los talleres y las acciones interactivas.

1. Hilos y bordados

El diálogo entre los dos trabajos que se descubre en **HILA** es una de las sinergias más enriquecedoras. Ambos, al utilizar el hilo y la costura, hablan desde la crianza, lo rural, el contacto con la naturaleza... de las mujeres-casa y de las mujeres en las puertas de sus casas. Los hilos de colores remiten a lo doméstico poco valorado, a una actitud ante el mundo que tiene que ver con los ciclos y los cuidados, a la continuidad de la labor femenina, de la costura y la herida, del remiendo y la cura, a los saberes femeninos que redibujan una actitud de empatía.

En mis fotografías bordadas se pueden ver los postes de la luz que han tenido que separarse de las fachadas de las casas porque estas se han venido abajo. Las imágenes en blanco y negro, al estilo 'neutro' de la escuela de Dusseldorf, impresas sobre la liviandad y caída de una tela de algodón son bordadas con hilos de colores que redibujan dentro, y más allá del marco, los cables de la luz de las imágenes. Los primeros planteamientos en el mapa mental del proyecto (Pastor 2018) proponían un registro 'puro' de los lugares en los que se encontraban las mujeres, del que surgían muchas preguntas: ¿por qué donde ya no existe gente se puede retratar la luz, se

pueden retratar los cables que la conducen?, ¿qué conectan ahora esos cables?, ¿dónde están las voces de las mujeres que vivían en esos hogares?... Los hilos, sueltos y sin rematar (Lotta-Pia Kalio), se convierten en un vestigio, con una organicidad consciente de la gravedad (Noriko Narahira), que sigue conectando (Ines Seidel) los lugares vacíos.

Las hojas de los árboles, en el suelo de nuestras calles en otoño, al ser bordadas por Ana retoman la herencia y la enseñanza no formal, oral, de las mujeres de la casa. Sus figuras y colores sobre las frágiles superficies remiten a las formas femeninas del ciclo que se repite. Como las superficies sobre las que deposita la delicadeza de sus bordados: luna, sangre, menstruación, vida... la naturaleza (Ana Mendieta) y la mujer se conectan en un equilibrio delicado y conscientemente precario.

La conciencia de la fragilidad se hace patente en ambos trabajos, de la debilidad y la fuerza, de la vulnerabilidad y la resistencia, de conectar y de reparar. Una mujer que se encuentra casualmente con la inauguración y con la lectura colectiva interactiva en la librería La Lumbre me explica: "la aparente fuerza de las piedras y su rotundidad no han servido para mantener las paredes de las casas, ahora vacías, y sin embargo la, también aparente, fragilidad de las hojas secas de los árboles ha resistido los hilos que las han atravesado... ambas siguen siendo aparentemente resistentes y aparentemente fuertes".

Pero es sin duda la experiencia en la exposición-visitas-talleres-lecturas en EMMA de la Fundación José María de los Llanos, donde la obra permanece montada durante 2 meses y se realizan 2 talleres con el público, donde el trabajo consigue crecer y acercarse a sus objetivos. El hall de entrada donde se monta la exposición es el lugar por donde pasan cientos de personas (vecinas, niños, trabajadores, profesoras...) que acuden a actividades en el centro, lo que permite la comunicación con un público directo y no especializado con el que el trabajo quiere conversar. El mismo día de montaje de la exposición un número notable de mujeres nos hace comentarios sobre la costura, el bordado, el cosido... en el que todas se reconocen.

2. Palabras

Desde la primera exposición, junto con la obra material, se propone una acción interactiva en la que se realiza una lectura colectiva que activa de manera sincrónica la luz de varias lámparas de la estancia donde se lee.

Los 36 textos, escritos en primera persona, que pueden leerse en esta acción, son fragmentos que tratan sobre el amor, la identidad femenina, la lucha, el dolor, la vida y la muerte, la herida, el ejercicio del arte... y responden a la necesidad de búsqueda y visibilización de las palabras de las mujeres [Fig. 3].

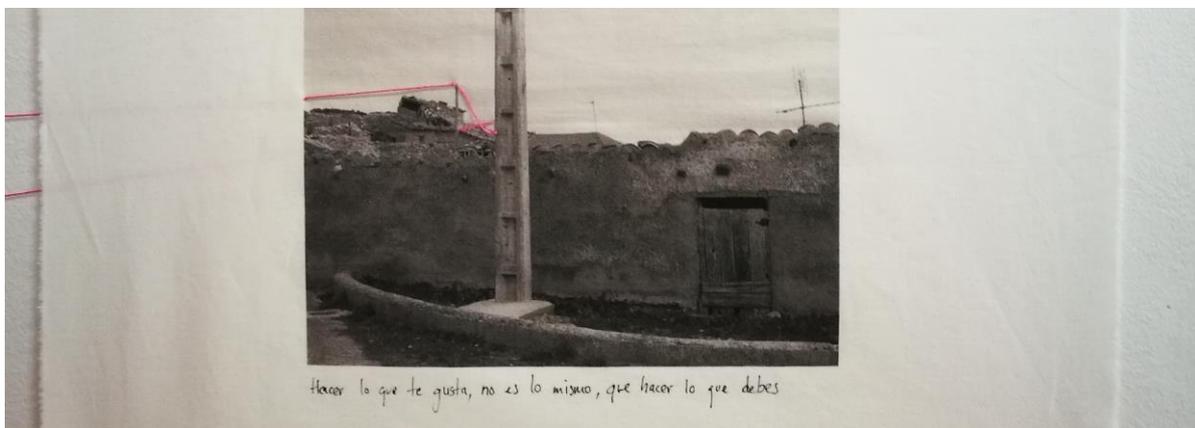


Figura 3. Detalle de una de las piezas de Gema Pastor Andrés con un fragmento del texto manuscrito en la tela. Fotografía de Gema Pastor Andrés.

La posibilidad de trabajar con la población del EMMA apunta la investigación proponiendo encuentros que se denominan "Hilanderas de imágenes y palabras" con visitas a la exposición, talleres y lecturas colectivas a los que acuden unas 50 personas en total. El encuentro reúne a vecinas de El Pozo y personas migrantes o refugiadas que están en procesos de alfabetización en el centro (el grupo de Pro-vivienda y Alfabetización que suelen colaborar mensualmente en una actividad), que en su mayoría provienen de entornos rurales tanto nacionales como extranjeros (como las artistas).

El primer taller, denominado "Hilanderas de imágenes y emociones", se celebra el 14 de diciembre de 2018 durante dos horas. Tras una visita a la exposición se propone un acercamiento al trabajo. Las analogías consiguen leer las imágenes según sus relaciones íntimas y secretas a partir de las sensaciones que surgen de las obras y que tienen que ver con la propia experiencia de quienes las ponen voz, las palabras del taller construyen frases en las que resuena el trabajo de las dos artistas.



Figura 4. Visita guiada por Gema Pastor Andrés a la exposición HILA en el EMMA. **Figura 5 y 6.** Momentos del taller “Hilanderas de imágenes y emociones” el 14 de diciembre de 2018. Fotografías de Dario Gil Cabanas.

En el taller de apropiación del trabajo expuesto y creación de conexiones con la propia experiencia, las frases relacionan esa pulsión que dialoga en los trabajos [Fig. 4, 5 y 6]: la memoria y el presente, comunicación y transmisión, lo externo y lo interno, la energía, la herida y el cuidado, la vida, la fragilidad y la fuerza, el dolor, los animales y las plantas, las estaciones, los cuerpos, los sabores de la infancia.

Estas breves frases-relatos dan lugar a la siguiente lectura colectiva interactiva a celebrada el 17 de enero de 2019. Esas narraciones, junto con los 36 textos seleccionados de las escritoras se leen en directo en “Hilanderas de palabras y luces” provocando la sincronía de luces de sus propias lámparas que se encienden y apagan al son de su voz.

3. Voces y luces



Figura 7. Cartel y folleto de la exposición en La Lumbre. Diseño Gema Pastor Andrés. **Figura 8.** Detalle de la acción interactiva en la librería La Lumbre el 29 de septiembre de 2018. Fotografía de Tomás Zarza.

El silencio y la oscuridad quedan atenuados por este aprendizaje colaborativo y este juego psicodélico (que enciende y apaga las lámparas). La reapropiación de la palabra en cada sitio, en cada texto, en la voz de cada persona que hace suya, nos habla de una nueva identidad construida en la suma de las palabras, la voz y la luz. El encuentro de las personas con los textos de las mujeres genera nuevas formas de sentir esas palabras: el cuerpo se apropia de la palabra, da vida a la luz y activa la escucha de los otros.



Figura 7. Lectura interactiva en la biblioteca del EMMA. **Figura 8.** Las lámparas entre los libros de la biblioteca vibrando al son de las palabras el 17 de enero de 2018. Fotografías de Gema Pastor Andrés.

Hay una verdad profunda en esa voz, en ese tiempo de lectura compartido y en esa escucha con los otros [Fig. 7, 8, 9 y 10]. Como dice Meredith Monk “la voz es como una herramienta de descubrimiento, activación, recuerdo, demostración de la conciencia preológica primigenia; la voz es como un significado que viene, retrata, corporeiza, encarna otro espíritu; la voz es como una conexión directa a las emociones, el espectro completo de la emoción, sentimientos para los que no tenemos palabras...” (1997: 55). La luz surge como un elemento de significación donde lo reflexivo y lo profundo se mezclan con lo inmediato y sensorial de la acción. Es un espectáculo donde lo poético, lo efímero, se teje con la acción, con la voz de las mujeres, con la identidad femenina de antes y ahora.

CONCLUSIONES, ENTROPIA-NEGENTROPIA

“El segundo principio de la termodinámica dice que la cantidad total de desorden, o entropía, en el universo siempre aumenta con el tiempo” (Hawking 2018: 99). La entropía trata de la irreversibilidad de los procesos naturales y la tendencia de esos procesos a producir homogeneidad en la materia, la energía y la temperatura. Los procesos reversibles son una ficción teórica y no ocurren en el universo.

“El planeta Tierra es el único lugar en donde se altera el proceso entrópico. Es la Vida lo que altera la entropía y produce negentropía; es decir, que crea orden del desorden y que convierte en utilizable la energía disipada (White 1949). La alteración del proceso de producción de entropía se hace en el mundo natural (no humano) mediante la fotosíntesis y en el mundo social a través de la cultura” (Aledo 2019: 19). La negentropía (entropía negativa) es el sistema de la vida, el sistema que en el ciclo de la vida sostiene la no desaparición del otro, el antídoto contra los efectos entrópicos.

La entropía de las ruinas en las fotos impresas en las telas, como en la cabaña de Robert Smithson (1973), es compensada por los hilos de colores que atraviesan la imagen y la superan, aunque no llegan a ninguna parte. Las frágiles hojas de los árboles antes de volver a ser el abono de sus raíces son recompuestas por urdimbres de costuras que unen sus fragmentos. Es el equilibrio dinámico de los sistemas vivos, que necesitan del calor de los cuidados, de remiendo de las otras, del curar de las heridas, de la cooperación de la memoria y la escucha... de la naturaleza de las mujeres. La propuesta habla de la necesidad de incorporar los valores femeninos a la relación de la cultura y la naturaleza, formas culturales ecofeministas de participación ciudadana (Pascual y Herrero 2013, Puleo 2010).

En los cuatro lugares en los que se ha desarrollado el trabajo de *Enhebrar*, *HILA* e *Hilanderas* de imágenes y palabras se reflexiona sobre el silencio, la memoria, la identidad y la voz de las mujeres, en una búsqueda de nuevas formas, nuevas voces, que nos permitan dar luz a lo que somos ahora. La luz es el latir de la energía en la escucha hecha de voz, en la voz hecha de palabra, en palabra hecha de mujer.

FUENTES REFERENCIALES

Aledo, A. (2019). Problemas socioambientales II: las ecoutopías. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/255654967_PROBLEMAS_SOCIOAMBIENTALES_II_LAS_ECOUTOPIAS

Byung-Chul Han. (2016). *Shanzhai. El arte de la falsificación y la deconstrucción en China*. Caja Negra.

Fausto Neto, A. (2012). *Colabor_arte: medios y artes en la era de la producción colaborativa*. M. Carlón, & C. A. Scolari (Eds.). La Crujía.

- Hawking, S. (2018). *Breves respuestas a grandes preguntas*. Crítica.
- Hernando, A. (2018). *La fantasía de la individualidad. Sobre la construcción sociohistórica del sujeto moderno*. Traficantes de Sueños.
- Monk, M. (1997). *Meredith Monk* (Vol. 1). JHU Press.
- Pascual, M., y Herrero, Y. (2010). Ecofeminismo, una propuesta para repensar el presente y construir el futuro. *CIP-Ecosocial. Boletín ECOS*, 10, 1-3.
- Pastor Andrés, G. (2018). La propuesta fotográfica: ámbitos para la creación artística. En *Identidades culturales, narrativas creativas y sociedad digital*. Global Knowledge Academics.
- Puleo, A. H. (2013). *Ecofeminismo para otro mundo posible*. Ediciones Catedra.
- Ribalta, J. (2006). Contrapúblicos. Mediación y construcción de públicos. Transversal. Eipcp instituto europeo para políticas culturales progresivas.
- Ruiz, J., y Alcalá, J. (2016). Los cuatro ejes de la cultura participativa actual. De las plataformas virtuales al medialab. *Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 14(1), 95-122. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.904>
- Smithson, R. (1973). La entropía se hace visible. En recopilación textos: *De lo mecánico a lo termodinámico*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010.

Pedrós Esteban, Armand-Thierry.

Profesor Asociado, Universitat Politècnica de València, Departamento de Escultura, Laboratorio de Creaciones Intermedia.

Construcción de la imagen de una escultura con subproductos pétreos

Construction of the image of a sculpture with stony by-products

TIPO DE TRABAJO: comunicación

PALABRAS CLAVE

Escultura, talla de la piedra, subproducto, sostenibilidad, arte.

KEY WORDS

Sculpture, sculpting Stone, by-product, sustainability, art.

RESUMEN

Tradicionalmente la talla de la piedra se ha considerado como un proceso sustractivo sujeto a preceptos metodológicos estrictos. En su evolución, a día de hoy, ha tenido una gran importancia la aplicación de la tecnología tanto en materiales como en técnicas automatizadas de trabajo. A nivel de obtención del material base no existen límites. Pero se reduda en la aplicación rígida de las técnicas de tallado. Esto significa dejar aplicar algunas posibilidades a nivel constructivo que la harían evolucionar a nivel conceptual y expresivo.

Queremos conseguir un cambio en la percepción de los volúmenes de la escultura en piedra a través de la combinación de diferentes materiales pétreos con resina de poliéster. Para ello nos valdremos de subproductos de la industria de la piedra como vía sostenible que minimiza el impacto ecológico derivado del modelo de explotación y destrucción del entorno.

Esto va a suponer una modificación del concepto de la talla de la piedra y por tanto de su imagen. La percepción que tendremos de la imagen cambiará nuestra comprensión del proceso de la talla.

Una vez construido nuestro nuevo soporte lo trabajaremos con herramientas y accesorios que integran tanto el diamante (natural y/o sintético) así como el carburo de tungsteno. Estas herramientas y accesorios los utilizaremos combinados con maquinaria eléctrica y/o neumática para dar la forma al conjunto.

Mantendremos un registro de imágenes de trabajo donde se analizará tanto el procedimiento utilizado como el resultado final a nivel visual y conceptual.

Con lo expuesto anteriormente, demostraremos que resulta posible integrar materiales pétreos que nos sirvan de base para realizar esculturas y comprobaremos que las propiedades de estos materiales son idóneas para la talla a todos los niveles. Demostraremos también el cambio en la percepción de la imagen que se genera a partir de la utilización esta técnica y la comprensión global de la técnica de la Talla.

ABSTRACT

Traditionally, the size of the stone has been considered as a subtractive process subject to strict methodological precepts. In its evolution, to date, the application of technology in both materials and automated work techniques has been of great importance. At the level of obtaining the base material there are no limits. But it results in the rigid application of the carving techniques. This means letting apply some possibilities at a constructive level that would make it evolve at a conceptual and expressive level.

We want to achieve a change in the perception of the volumes of the sculpture in stone through the combination of different stone materials with polyester resin. For this we will use as byproducts of the stone industry as a sustainable way that minimizes the ecological impact derived from the model of exploitation and destruction of the environment.

This is going to suppose a modification of the concept of the size of the stone and therefore of its image. The perception that we will have of the image will change our understanding of the process of carving.

Once built our new support we will work with tools and accessories that integrate both the diamond (natural and / or synthetic) as well as tungsten carbide. These tools and accessories will be used combined with electrical and / or pneumatic machinery to give shape to the whole.

We will keep a record of working images where both the procedure used and the final result at the visual and conceptual level will be analyzed.

With the above, we will demonstrate that it is possible to integrate stone materials that serve as the basis for sculptures and we will verify that the properties of these materials are ideal for carving at all levels. We will also demonstrate the change in the perception of the image that is generated from the use of this technique and the global understanding of the technique of the Size.

INTRODUCCIÓN

Aunque inicialmente puede parecer que el contenido de esta comunicación es difícil de englobar en los planteamientos que dirigen este congreso, a lo largo de la exposición demostraremos como lo que vamos a desarrollar afectará tanto en la generación como la concepción de la imagen a nivel escultórico.

Vamos a establecer los *contenidos marco* sobre los que iniciaremos la exposición y que resultan necesarios para poder comprender el desarrollo de los acontecimientos.

Tenemos que dar por aceptada y ya asimilada la rotura de la figura para encerrar el entorno en su interior (WHITKOWER, 1984). Concepción en la que se trabaja con el espacio como materia (WHITKOWER, 1984). Y en la que tenemos muy presente la afirmación de **David Smith** que postulaba que *“la escultura está tan libre como la mente; es tan compleja como la vida”*.

En esencia, nos vamos a aproximar en parte a la visión de **Ulrich Rückriem** en la que se aleja tanto de motivos como de técnicas clásicas de la escultura figurativa tradicional para explorar los problemas fundamentales de la escultura: medidas, volumen, material y su relación con el espacio circundante.

Apostamos por la eliminación del concepto del monolito (a la manera tradicional) como aquella materia que contiene o que va a engendrar la escultura. Por contra, nosotros la generaremos teniendo en cuenta nuestras necesidades tanto expresivas como constructivas. La talla la consideraremos como un proceso más. No como proceso asociado inevitablemente a la talla de la piedra.

Queremos desligar de la talla la idea de que únicamente tiene sentido la aplicación del proceso extractivo. Apostamos por la hibridación de los sistemas constructivo/sustractivo según nuestras necesidades. Esto supone dejar de lado la consideración de la talla como simple sistema de reproducción.

Cuando queremos replantear nuestra visión sobre la talla, tenemos que considerar necesariamente la coexistencia de dos realidades que convergen en ella.

La primera es la necesidad de abrir la mente a la evolución que ha protagonizado la escultura en cuanto a planteamientos de concepto y la segunda a la posibilidad de aplicar avances técnicos derivados del desarrollo industrial (PEDRÓS, 2008). La evolución a nivel de concepto debe de dar por superadas consideraciones anteriores en que se lastra su evolución al supeditarla a un dominio técnico. La aplicación de los avances técnicos irá supeditada a la superación de la primera realidad.

La combinación de las dos realidades supone seguir nuestro camino hacia un máximo expresividad que nos facilite el objetivo final. La comunicación de nuestra realidad y expresión de nuestros sentimientos a través de la escultura.

El desarrollo industrial nos lleva a asumir una realidad tecnológica que nos coloca ante un nuevo punto decisivo en el trabajo de la piedra. Ya no es un material duro y complicado. Pierde parte de la dureza que le es propia y pasa a ser un material “plástico” con el que podemos construir nuestro mundo.

Material base

Si partimos de la premisa en la que para definir el material base debemos de disponer de un volumen de piedra que pueda albergar aquello que queremos tallar, nos lleva a considerar que prestamos más importancia al material que trabajamos que a la idea que queremos plasmar. Si lo hacemos así, tendremos que adaptar, modificar o hacer nuestra propuesta teniendo de partida una limitación en cuanto a tamaño. Una limitación que va a marcar el posterior desarrollo de nuestro trabajo.

Si seguimos este argumento, el siguiente razonamiento nos llevará a que prestaremos atención a sus propiedades físicas para determinar la posibilidad de realización de nuestro proyecto. Esto quiere decir que entramos en consideraciones técnicas al margen de las expresivas, cuando la escultura es una forma de expresión y no de demostración técnica.

Cuando pasemos a describir o definir la fabricación del material base, entraremos a definir pautas sobre su significación. Entre otras tiene que cumplir nuestras expectativas a nivel constructivo que posteriormente nos resulten beneficiosas a nivel escultórico. Sus propiedades estarán siempre sometidas a su significación y no a la inversa.

Concebir el trabajo de la piedra a partir de la combinación de diferentes materiales nos lleva a plantear la primera cuestión de importancia.

SE ROMPE EL ESQUEMA DE LA TALLA MONOLÍTICA DE LA PIEDRA

Este concepto resulta de suma importancia ya que su asimilación de forma general y no parcial¹ nos va a permitir una evolución en la dirección que nos interesa.

Con ello modificaremos la imagen de aquello que vamos a generar y transformaremos consecuentemente su percepción para conseguir una nueva en la que estableceremos nuestras propias jerarquías tanto de a nivel perceptivo como de significado.

Pero... ¿Esta propuesta ha sido llevada a cabo a lo largo de la historia? ¿Y de qué manera?

Vamos a realizar un breve recorrido histórico donde buscaremos propuestas equivalentes sobre las que analizaremos la forma de proceder. Posteriormente extraeremos conclusiones. De esta manera dispondremos de antecedentes a los que hacer referencia para desarrollar nuestra propuesta y ubicarla en una escala temporal.

Historia

Nos podemos remontar hasta la época romana para obtener las primeras referencias en la aparición de la técnica de la combinación de diferentes materiales pétreos en una misma escultura (normalmente en forma de busto).

Pero dejamos transcurrir el tiempo hasta llegar a los siglos S XVI y XVII donde aparecen más ejemplos de esta técnica. Una buena representación la podemos encontrar en el "Museo del Prado".

En la Figura 1, podemos ver uno de ellos. Vemos un busto realizado a partir de la combinación de diferentes tipos de piedra. Cada una de ellas compone un elemento diferente que define la escultura. Cada color y textura del material se coloca estratégicamente para conseguir imitar aquello que representan. Se sigue un esquema en el que el material utilizado debe representar al material al que imita. Se establece una jerarquía mimética. En la Figura 2 tenemos otro ejemplo. En esta ocasión se mimetiza el color de la piedra con el del color de la piel del personaje. Se establece un contraste entre el blanco y el negro como forma ir más allá en el aspecto de la escultura realizada.

Anteriormente comentábamos la necesidad de asimilar de forma genérica y no parcial el esquema de la rotura de la talla monolítica (MATÍA 2016). Lo que hemos comentado en las Figuras 1 y 2 representa la parcialidad a la que hacíamos referencia puesto que, como ya sabemos, las obras que se realizan durante el Renacimiento no se caracterizan precisamente por la combinación de materiales pétreos como premisa que guía la escultura en la piedra. El uso de esta técnica en este tipo de esculturas no es representativo o susceptible de considerar como corriente conceptual del período histórico.

¹ Hace referencia al trabajo ocasional en el que realizamos la combinación de diferentes materiales siguiendo más un esquema precioso identificando un objeto de lujo, excentricidad o curiosidad.



Figura 1. Busto. El emperador Adriano, 1600 – 1650, Anónimo



Figura 2. Busto, Una etíope, principios S. XVII. Anónimo

Si sacamos las conclusiones sobre lo que acabamos de analizar, podríamos decir:

1. Este tipo de trabajo se aplica a un soporte figurativo.
2. Se busca un virtuosismo que está más a nivel de la excentricidad y lujo que de una concepción de la escultura.
3. La función de los diferentes tipos de piedra en una misma escultura nos lleva por caminos no sólo de la mimesis con los materiales representados, sino que redundando en planteamientos no significativos en la escultura final (asimilación parcial de la rotura del monolito).

Dicho esto, tendremos que dar un salto de tres siglos para encontrar un referente en el que se utilice la combinación de piedras con la asimilación íntegra de la rotura o de la talla monolítica de la piedra.

Ya han quedado atrás los planteamientos figurativos y cobrado protagonismo la abstracción. También han quedado asumidos los *contenidos marco* con los que iniciábamos esta comunicación.



Figura 3. Dig dong Bat, Isamu Noguchi

Tenemos que llegar al S XX y en concreto a la figura de Isamu Noguchi. Llegamos a la combinación de diferentes materiales pétreos para construir las esculturas. En ellas no sólo define el volumen, evidentemente que lo recrea, pero también plasma sensaciones que no le son propias inicialmente. A modo de ejemplo, podemos decir que al observar la Figura 3, distinguimos una direccionalidad que tiende a la verticalidad en una estructura que tiende a la horizontalidad... lo que transforma la percepción de la escultura, y por consiguiente, su imagen.

Asistimos a la nueva construcción de la imagen de la escultura. Podemos hacer una doble lectura ya que la podemos ver tanto íntegra como descompuesta. Podemos analizar la deconstrucción del volumen y la posterior construcción con elementos de diferentes propiedades visuales. En un posterior análisis más profundo sobre la obra de Noguchi, la técnica de unión de diferentes materiales se ha interpretado como la representación, integración y plasmación de su patrimonio japonés-americano. La carga conceptual que se concede a la escultura potencia una imagen y trasciende en una significación más allá de su volumetría.



Figura 4. Escultura, To Love, Isamu Noguchi

En la Figura 4, podemos observar la planificación, orden y estudio donde queda definido el lugar de cada uno de los materiales en la escultura. La jerarquía establecida define una simetría de colores y de materiales. Un juego en el que la resultante tiende a un equilibrio y estabilidad. El preciosismo y detallismo asemeja la escultura a un objeto de diseño. Aparece un equilibrio y estabilidad perfectamente planificados.

En el origen de algunas de las esculturas de Noguchi, podemos corroborar que deja de lado el concepto del monolito de la misma manera que la mimesis de materiales de las etapas precedentes.

Su obra marca un antes y un después en la concepción de la talla de la piedra. Nos resulta el mejor ejemplo como referente para desarrollar nuestra propuesta ya que engloba todo aquello que consideramos necesario para poder conceptualizarla.

Hemos podido considerar que la distribución de los materiales define no solamente volúmenes, sino también sensaciones. Lo dotan de una carga conceptual sin alterar el volumen original. La imagen de las esculturas define un nuevo espacio que rompe la armonía. La construcción del material base tiene claramente como finalidad la expresividad.

Hibridación del sistema aditivo/sustractivo y sostenibilidad

Desde el momento en el que contemplamos la realidad de fabricarnos nuestro propio soporte, estamos aceptando la hibridación de los sistemas aditivo/sustractivo. Asimilar este supuesto supone un paso adelante y un cambio conceptual de la talla.

El “nuevo monolito” o material base estará formado por multitud de materiales. Igual que la realidad en la que vivimos, está formada por diferentes fragmentos y su imagen se ve afectada cuando los tenemos presentes.

La planificación de nuestra tarea persigue un modelo productivo en el que vamos a aprovechar recursos ya disponibles para construir nuestra realidad. No queremos partir de un modelo en el que nos limitamos a perpetuar los esquemas de explotación que suponen la depredación del entorno y que tienen como objetivo el máximo beneficio económico posible (SHIVA, MIES 2016). Queremos partir de los recursos ya utilizados puesto que con ello conseguimos básicamente dos cosas: dar forma a nuestro soporte en la escala en la que necesitamos y aprovechar recursos ya disponibles en forma de subproductos minimizando así la generación de residuos y evitando de forma directa la destrucción del entorno.

Estas formas de trabajar nos pueden poner ante una disyuntiva. Dos métodos de trabajo diferentes en el que uno tiene un impacto directo en el contamina y destruye el entorno, y el otro en el que tiene lugar una contaminación por elementos químicos.

Por un lado, seguir el modelo de explotación minera en el que se obtienen bloques de piedra como consecuencia de la degradación y destrucción del entorno. Supone un impacto ecológico tremendo. Un impacto ambiental en el que se destruye y desaparece el patrimonio natural, se generan residuos (aceites, líquidos hidráulicos, maquinaria obsoleta, etc) se utilizan grandes cantidades de combustibles fósiles para alimentar las máquinas que trabajan en las explotaciones, y otros muchos tipos de residuos que afectan el entorno.

Y por otro la fabricación de resinas de poliéster supone también un impacto en el medio ambiente puesto que es una actividad industrial en la que se generan una serie de subproductos que hay que tratar adecuadamente. De no hacerlo correctamente estamos perjudicando el medio ambiente con un tipo de contaminación no tan visible como el esquema anterior pero igualmente perjudicial... ¿Cuál de las dos actividades produce un impacto menor y por tanto resulta más adecuada? ¿Cuál de las dos posibilidades está más cercana al planteamiento de un trabajo en el que minimizamos el impacto sobre el medio ambiente?

Esta discusión puede presentar dudas de muchos tipos. Después de documentarnos nos podemos decantar por la segunda de las posibilidades ya que la fabricación de resinas de poliéster presenta un menor impacto al ser un único proceso químico claro y definido con sus controles perfectamente estipulados por ley. Mientras que en la extracción de piedra en la industria minera lleva asociados diferentes procesos que en conjunto generan un mayor grado de contaminación (aparte de una destrucción irreversible del medio ambiente).

Pero centrándonos de nuevo en el tema de la comunicación vamos a describir la rutina que nos permitirá conseguir nuestro monolito “ecológicamente sostenible”. El resultado nos posibilitará conseguir nuestro objetivo. Obtener una escultura con la que comunicaremos nuestros pensamientos, sensaciones y reflexiones más íntimas.

METODOLOGÍA

Conseguiremos la construcción de nuestro soporte gracias a la utilización de materiales como las resinas de poliéster, el diamante (artificial y natural) y el carburo de tungsteno presentes tanto en herramientas como en accesorios. Estos materiales nos abren unas posibilidades, que, si somos capaces de aprovechar, revertirán en una nueva expresividad que cambiará la imagen de la talla de la piedra.

El adhesivo que vamos a utilizar presenta el formato de masilla. Es una resina tixotrópica de poliéster con efecto anti descolgante y de gran viscosidad. Aplicaremos con ella una carga de pigmento. Sus propiedades mecánicas permiten seguir el mismo proceso que con la piedra natural, y como podemos apreciar en las imágenes, juega un papel determinante. La unión resulta rápida, sencilla y definitiva.

La cohesión de los diferentes elementos es absoluta y su resistencia, en la mayor parte de las ocasiones, está por encima de la dureza de los elementos unidos. El resultado final lo conseguiremos visualizar durante el mecanizado su mecanizado

La metodología de trabajo que seguiremos se centra en el encolado de diferentes fragmentos de piedra, en forma de subproductos, hasta conseguir el formato que nos permita llevar a cabo la talla.

Iniciaremos el proceso preparando las superficies que encolaremos ya que los subproductos que utilizamos poseen una de sus caras tratadas para el pulimento y que dificultan el encolado.

DESARROLLO

Como hipótesis de trabajo vamos a plantear las siguientes:

1. Demostrar que resulta posible integrar materiales pétreos que nos sirvan de base para realizar esculturas
2. Comprobar que las propiedades de estos materiales son idóneas para la talla a todos los niveles.
3. Cambio en la percepción de la imagen de la escultura.

Seguidamente vamos a describir el proceso reconstructivo de la piedra que acabamos de definir con el primer objetivo.

Utilizaremos los subproductos que podemos observar en la Figura 5. El conjunto se compone de calizas y mármoles². Siguiendo un esquema aditivo construiremos el soporte al que posteriormente daremos forma (Figura 6).

Como hemos comentado en ocasiones anteriores, si construimos este soporte, la talla deja de estar sometida al volumen de piedra disponible. Su construcción dependerá de nuestras únicamente de las necesidades según nuestro criterio estético.

En este caso, a diferencia del sistema seguido por **Noguchi**, la ubicación de cada uno de los fragmentos lo realizamos de forma aleatoria³. Nos centraremos en una única pauta según la cual no uniremos dos fragmentos del mismo material. Vamos a buscar la contraposición de colores y texturas mediante el contraste entre materiales maximizado por la utilización de una resina con una carga de pigmento rojo buscando un efecto cromático intenso (KAPOOR, 2010). Como podemos apreciar en la Figura 6 encolaremos los diferentes materiales hasta conseguir las dimensiones iniciales que necesitaremos para continuar con la reconstrucción del volumen.

El peso o carga visual que tiene el volumen (Figuras 6 y 7) no se corresponden con el que tendría si el mismo volumen estuviera integrado por un solo material. La imagen generada queda definida por consideraciones visuales diferentes.



Figura 5. Subproductos pétreos



Figura 6. Soporte inicial reconstruido



Figura 7. Aspecto inicial del bloque reconstruido

Con esta sistema de construcción podemos centrarnos en aspectos relacionados con la significación y no con consideraciones técnicas. El resultado final vendrá marcado por el dinamismo que toma como base la combinación de diferentes tipos de piedra. Su percepción contará con el color y la textura como fundamento. Esto nos ayudará a definir la escultura. Su imagen dependerá de la jerarquía de materiales que nosotros establezcamos.

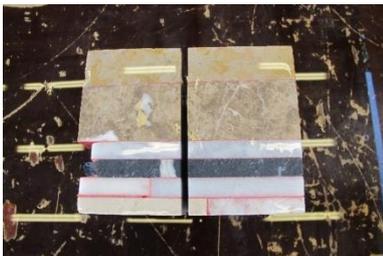
² Los materiales que vamos a utilizar son: calizas como el negro Markina, travertino romano, marfil crema, emperador claro y rojo Alicante. Mármoles como el blanco de Carrara, blanco Macael, mármol de Borriol y rosa potugués.

³ El sistema seguido por Noguchi planificaba la ubicación de los diferentes tipos de piedra en la escultura. Buscando un equilibrio al contraponer materiales.

Cuando trabajamos sobre un soporte integrado por un único material como la piedra natural, queda anulado como tal ya que visualmente se asimila con rapidez y sirve únicamente para definir el volumen que contiene. En nuestro caso, por el contrario, conseguimos una riqueza de matices que potencian aquello que vamos a tallar.



En el conjunto de imágenes que forma la Figura 8 y la 9, podemos apreciar el resultado visual del proceso de integración.



Este bloque nos puede sugerir diferentes posibilidades creativas relacionadas con la ubicación de los diferentes subproductos. Cuando analizamos las imágenes, podemos ver que cada uno de los cortes supone la multiplicación de las franjas de colores y texturas. Una vez encolados multiplicamos su presencia, y dependiendo de la posición que adjudiquemos a cada una de las partes, el resultado final puede variar radicalmente. Posee una riqueza visual diferente al mismo volumen de piedra natural. Cada uno de estos fragmentos podría funcionar como materia prima para nuestras esculturas. Pero una vez unidos de nuevo integran otro volumen diferente. Con ello conseguimos variar la imagen del material base.



Problemas que afecten a la integridad o compacidad de la piedra no nos supondrá obstáculo alguno que nos haga abandonar el soporte por defectuoso. Tampoco los problemas con la dimensión del volumen. Estos problemas y otros que nos puedan aparecer lo resolveremos con rapidez al poderlo redimensionar.

En la Figura 9, después de la reconstrucción a partir de los cortes del bloque de la figura 8, hemos conseguido cambiar de formato sin hacerlo de soporte, y lo más importante, podremos seguir trabajando en nuestra talla sin alterar el planteamiento inicial. Hemos conseguido el material “plástico” al que hacíamos referencia.

En la Figura 10 podemos observar el inicio de la talla. Esta fase se conoce como *desbaste*. Su correcta ejecución pasa por disponer de un soporte con las condiciones mecánicas adecuadas que lo permitan. En este momento es en el que utilizaremos tanto las herramientas eléctricas y neumáticas con los accesorios a los que hacíamos referencia en el apartado de metodología. Estos integran materiales como el carburo de tungsteno y el diamante natural y artificial.

Figura 8. Corte del bloque reconstruido



Figura 9. Formato definitivo para realizar la talla



Figura 10. Inicio de la talla del bloque reconstruido

Tanto en la realización de cortes con los discos diamantados como en la aplicación de las herramientas neumáticas que trabajan por percusión, el comportamiento del material reconstruido a partir de subproductos pétreos ha variado mínimamente con el que presenta con la piedra natural. En las posteriores operaciones de rebajado, lijado y pulido ha presentado igualmente un comportamiento idéntico.

La integridad del soporte es máxima y su compacidad responde a nuestras necesidades. En las Imágenes posteriores (Figuras 13, 14, 15, 16, 17) podremos ver la conclusión del proceso de la talla y culminación con la obtención de una escultura con este nuevo material como soporte.



Figura 11. Vista general 1 de la talla



Figura 12. Vista general 2 de la talla



Figura 13. Vista lateral 1 de la talla



Figura 14. Vista lateral 2 de la talla



Figura 15. Detalle 1 de la reconstrucción con subproductos



Figura 16. Detalle 2 de la reconstrucción con subproductos

CONCLUSIONES

Como conclusiones a las hipótesis que habíamos planteado, podemos decir:

a) En cuanto a la demostración de si resulta posible integrar materiales pétreos que nos sirvan de base para realizar esculturas:

Podemos concluir que queda demostrado que resulta posible integrar materiales pétreos en un solo volumen, así como la forma de hacerlo. Para ello hemos trabajado con subproductos pétreos que hemos unido con masilla de poliéster. En la Figura 11 podemos observar el resultado. Tenemos un bloque de piedra reconstruida que utilizaremos como base para nuestra talla.

b) En cuanto a la corroboración de que las propiedades de este nuevo material que hemos conseguido resultan idóneas a todos los niveles para realizar nuestros trabajos:

Podemos concluir que las propiedades de este material resultan ser las idóneas para realizar nuestros trabajos. Como demostración podemos observar las imágenes de las Figuras 11, 12, 13, 14, 15 y 16. En ellas aparece una escultura realizada exclusivamente para confirmarlo.

Como apartado final podemos aportar la última conclusión que podemos corroborar:

c) La percepción de la imagen de la escultura.

La imagen que generada a partir del trabajo de este material, trasluce matices y contiene consideraciones que van más allá de lo que resulta alcanzable con la piedra natural. La plasmación de sensaciones diferentes, y a veces contrapuestas, origina un diálogo de base con la expresividad que podemos volcar en el soporte.

FUENTES REFERENCIALES

Kapoor, A. (2010). *Catálogo de la exposición organizada por la Royal Academy of Arts, Londres, y el Museo Guggenheim Bilbao*. Madrid: Editorial Turner.

Matía, P., Blanch, E.; de la Cuadra, C., de Arriba, P., de las Casas, J. y Gutiérrez, J. L. (2016). *Conceptos fundamentales del lenguaje escultórico*. Madrid: Editorial Akal.

Mies, M. y Shiva, V. (2016). *Ecofeminismo*. España: Icaria Editorial.

Pedrós, A. T. (2008). *Glossari escultòric: termes realcionats amb el treball de la ceràmica el ferro i la pedra*. Mallorca: Editorial Documenta Balear.

Withertower, R. (1984). *La escultura. Procesos y principios*. Madrid: Alianza editorial.

IMÁGENES

- Figura 1:

Busto, El emperador Adriano, 1600 – 1650, Anónimo. Tallado, 95 cm x 70 cm x 28 cm. Mármol, Museo del Prado, Colección Real. Número de catálogo E000357. Licencia uso en ámbito académico, investigación, estudio privado o para la circulación interna dentro de una organización educativa reglada (como una escuela, instituto o universidad)

- Figura 2:

Busto, Una etíope, principios S. XVII. Anónimo, Tallado, 77 cm x 55 cm x 23 cm, Mármol de Italia y caliza negra. Museo del Prado Mármol, Colección Real. Número de catálogo E000339. Licencia uso en ámbito académico, investigación, estudio privado o para la circulación interna dentro de una organización educativa reglada (como una escuela, instituto o universidad)

- Figura 3:

Escultura, Dig dong bat, 1968-1969, Isamu Noguchi. Tallado, escultura 59.1 cm x 23,5 cm x 41.3 cm, Base 35.6 cm x 34.9 cm x 48.9 cm, Base 45.7 cm x 34.9 cm x 48.9 cm. White statuary marble, pink Portuguese marble, Photo by Gail, © The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, NY

- Figura 4:

Escultura, To Love, 1970-1971, Isamu Noguchi. Tallado, 37,8 cm x 28,3 cm x 56,8 cm, Portuguese Rose Aurora marble, black Austrian Porticoi marble, © The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, NY.

- Figura 5:

Fotografía del autor. Subproductos pétreos

- Figura 6:

Fotografía del autor. Soporte inicial reconstruido

- Figura 7

Fotografía del autor. Aspecto inicial del bloque reconstruido

- Figura 8

Fotografía del autor. Corte del bloque reconstruido

- Figura 9

Fotografía del autor. Formato definitivo para realizar la talla

- Figura 10

Fotografía del autor. Inicio de la talla del bloque reconstruido

- Figura 11

Fotografía del autor. *Vista general 1 de la talla*

- Figura 12

Fotografía del autor. *Vista general 2 de la talla*

- Figura 13

Fotografía del autor. *Vista lateral 1 de la talla*

- Figura 14

Fotografía del autor. *Vista lateral 2 de la talla*

- Figura 15

Fotografía del autor. *Detalle 1 de la reconstrucción con subproductos*

- Figura 16

Fotografía del autor. *Detalle 2 de la reconstrucción con subproductos*

Pérez Crespo, José Armando.

Universidad de Guanajuato, México. Profesor asociado del Departamento de Arte y Empresa.

Mukhopadhyay, Tirtha Prasad.

Universidad de Guanajuato, México. Profesor asociado del Departamento de Arte y Empresa.

Proporciones infradinámicas de Jay Hambidge en las imágenes de la escultura prehispánica Coatlicue

Infradynamic proportions of Jay Hambidge in Sculptural Images of the Prehispanic Coatlique

TIPO DE TRABAJO: comunicación.

PALABRAS CLAVE

Descomposición algorítmica, rectángulo infradinámico, Jay Hambidge, Coatlicue prehispánica.

KEYWORDS:

Algorithmic decomposition, Coatlique, Hambidge, Infradynamic rectangle, prehispanic.

RESUMEN

En el contexto del tema de la conferencia, que es Imagen [n] visible, presentamos una metodología para el análisis de imágenes sobre el tema prehispánico en la escultura de la divinidad Coatlicue, a través de una descomposición algorítmica programada de acuerdo con los principios de efectos visuales definidos por Jay Hambidge, de una manera que se ajusta a las proporciones matemáticas del rectángulo infradinámico o invisible del autor, quien incorpora la serie de Fibonacci. Este algoritmo explica varios aspectos del arte prehispánico, así como las formas omnipresentes en el arte americano. Nuestro objetivo básico es demostrar cómo la programación dinámica explica ahora las formaciones de Hambidge y por lo tanto, puede utilizarse para explicar un corpus extenso de arte que queda fuera de los objetos estéticos comunes en la práctica de las artes visuales contemporáneas. La escultura de la diosa Coatlicue presenta cotas de 350, 130 y 45 centímetros en altura, frontalidad y profundidad respectivamente, fue descubierta en la segunda mitad del siglo XVIII en el antiguo gran recinto ceremonial de la urbe Tenochtitlan ahora el Zócalo de la Ciudad de México; Coatlicue posee sus orígenes en lo femenino por conducto del dios Ometeotl generador del universo y de los principios dualistas, y a partir de Omecihuatl, símbolo de tierra, fertilidad y alumbramiento.

ABSTRACT

In the context of the theme of the conference, which is Image [n] visible, we present a methodology for the analysis of images of the prehispanic sculpture of the Coatlique divinity. This done with an algorithmic decomposition programmed following the principles of visual effects defined by Jay Hambidge, in a way that conforms to the mathematical proportions of an infradynamic or invisible rectangle, which also incorporates a Fibonacci series. This algorithm explains several aspects of prehispanic art, as well as the omnipresent forms in American art. Our basic objective is to demonstrate how dynamic programming now explains Hambidge's formations and therefore, can be used to explain an extensive corpus of art that is outside the common aesthetic objects in the practice of contemporary visual arts. The sculpture of the goddess Coatlique presents heights of 350, 130 and 45 centimeters in height, frontality and depth respectively. It was discovered in the second half of the 18th century in the former great ceremonial precinct of the city Tenochtitlan, now the central Zocalo of Mexico City. Coatlique has its origins in the feminine god Ometeotl, a generator of the universe and dualistic principles, and comes from the ancestral Omecihuatl, symbol of land, fertility and birth.

INTRODUCCIÓN

[...] una mirada que no estuviera armada podría muy bien acercar algunas figuras semejantes y distinguir otras por razón de tal o cual diferencia: de hecho, no existe, ni aun para la más ingenua de las experiencias, ninguna semejanza, ninguna distinción que no sea resultado de una operación precisa y de la aplicación de un criterio previo. Un "sistema de los elementos" —una definición de los segmentos sobre los cuales podrán aparecer las semejanzas y las diferencias, los tipos de variación que podrán afectar tales segmentos, en fin, el umbral por encima del cual habrá diferencia y por debajo del cual habrá similitud— [...] (Foucault, 1996, p. 5)

El presente trabajo inicia con una breve descripción de la cultura azteca en su cronología final, contemplando su sistema de creencias que le relacionan con el origen de la creación y de sus divinidades que permiten la vida bajo la vigilancia de los ciclos de la naturaleza en un concepto bivalente de dualidad; así con el nacimiento de la diosa Coatlicue, madre protectora del ser terrenal ha sido representada en monumental escultura monolítica con atributos iconográficos e iconológicos que han despertado la inquietud de investigadores en diferentes épocas de la historia precolombina. Por otra parte, producto de ello, se ratifica el estado del arte, con el anticipado reconocimiento a expertos que han abordado el tema de la estética del arte mesoamericano con el uso de la composición formal en lo intangiblemente percibido de lo tangible visualizado, mediante recursos de construcciones gráficas y relaciones aritméticas que se basan en la geometría áurea. Además, se el proceder a una revisión teórica en una descomposición algorítmica básica sobre la forma rectangular, identificando y relacionando los tipos de rectángulo estáticos y dinámicos categorizados por el artista Jay Hambidge, y de su aproximación de igual manera al rectángulo configurado en la teoría de Leonardo de Pisa "Fibonacci"; a partir de estas posturas, se ha procedido a registrar una imagen directa sobre la escultura de la Coatlicue situada actualmente en la sala mexicana del Museo Nacional de Antropología e Historia de la Ciudad de México, para mediante el recurso del software de CAD, realizar comprobaciones estéticas en las configuraciones rectangulares infradinámicas en la dimensión total y seccionada en cuerpos en el sentido vertical del monolito y que refuerzan el mensaje integral de la cosmovisión azteca con los atributos de la divinidad ya conocida en su sociedad.

La sociedad azteca

La sociedad azteca pertenece al periodo Postclásico Tardío comprendido entre el año 1400 al 1500 d.C. fase mesoamericana caracterizada por un gran poder económico y religioso en la zona del altiplano central, sobre la denominación *azteca*, ha señalado Umberger (2007, p. 167) que corresponde a una situación política y a estilos culturales afines de los grupos asentados en la región, mencionado además, que en uno de los aspectos artísticos, la urbe azteca Tenochtitlan fue el centro de producción de esculturas luego del año 1450. De la última fase cronológica del imperio se tiene:

Cuando los sorprendió la Conquista, los aztecas eran un pueblo rudo que no había alcanzado todavía el refinamiento cultural de los mayas, los toltecas, los totonacas o los mixtecos; estaban en plena época de florecimiento, pero las viejas culturas indígenas que habían desaparecido son una muestra elocuente de la esterilidad que alcanzaba al fin a esas grandes civilizaciones, por la falta de un ideal constantemente progresivo, que las hiciera concebir la vida como algo diferente a la repetición, invariable y minuciosa, de las ceremonias para honrar a los dioses. (León-Portilla, 2008a, p. 562)

Origen de la divinidad Coatlicue

Sobre los antecedentes de la divinidad Coatlicue, existe una genealogía y primigeneidad de donde confluye el concepto de dualidad y recae en un lugar conocido como Omeyocan, de acuerdo a lo redactado por Soustelle (1940) se tiene que es un sitio habitado por dioses: "[...] es el lugar del nacimiento. Se le llama también *tlacapillachiuahloa*, el lugar donde se crean los hijos de los hombres." (León-Portilla, 2018b, p. 551). Así mismo, en la esencia del Omeyocan existe el dios Ometeotl formado de la nada y de acuerdo lo señalado por Cruz (2014) al ser este un dios y ente antagónico, esta condición le definirá el curso de cuanto existe, de la encarnación de la nada, el creador del orden y del caos; con Ometeotl se desprenden las divinidades Ometecutli masculino y Omecihuatl femenino, la pareja creadora o dioses de la creación de la vida; de Omecihuatl surgirá su manifestación en Coatlicue conocida como "la de falda de serpientes" con atributos que recaen en el simbolismo de la tierra, la gestación, el alumbramiento y la muerte; en forma descendente de Coatlicue se tiene al héroe mexicana Huitzilopochtli.

De acuerdo con el análisis e interpretación del esteta Justino Fernández de la monumental escultura Coatlicue, y con los señalamientos vertidos por León-Portilla (2008c) se tiene una aproximación a la comprensión de la cosmovisión azteca, y su relación con la manifestación artística:

Los aztecas vivieron el principio del movimiento en los dioses, en la vida, en el hombre y en todo ser generado por ellos, por eso su cultura y su arte tienen un sentido dinámico, tras de un aparente estatismo. El ser de su mundivisión es dinámico. Mas hay que aprehender el sentido profundo de ese dinamismo, hay que comprender cómo lo sintieron, pensaron e imaginaron, y para eso hay que volver a Coatlicue, para no apartarnos de nuestro punto de partida y de llegada. (p. 571)

Descubrimiento del monolito

Según Gurría (1978), de acuerdo a la descripción del informante y conquistador español Andrés de Tapia, sobre el contexto urbano de Tenochtitlan y de “el patio de los ídolos” que contenía setenta y ocho templos (p. 26), se detectó la presencia de esculturas semejantes de los dioses, cuya representación es en piedra de grano bruñida o basalto, poseían medidas de casi tres varas de altura, un equivalente a 2.56 metros, con un grosor de un buey y atributos con culebras ceñidas en la cintura; evocando a una posible correspondencia a la representación escultórica de la Coatlicue (p. 30); la escultura fue encontrada el 13 de agosto de 1792 al realizar trabajos de empedrado de la antigua gran plaza.

Estado del Arte

Se tiene un antecedente que ha inspirado a la presente exploración, relacionado con el estudio de la geometría y sus aspectos armónicos sobre las manifestaciones artísticas del México antiguo, la destacada Dra. en Arquitectura Margarita Martínez del Sobral presenta en su obra *Geometría Mesoamericana* (2002), las actividades intelectuales de los sabios mesoamericanos a través de principios geométricos que impactan estéticamente al receptor contemporáneo; en su estudio, modula la vista frontal de la escultura de Coatlicue en su base, con ocho unidades y en su altura con trece unidades; el resultado es valor numérico de 1.625 razón de la sección áurea, y que forma parte de la serie de rectángulos dinámicos y estáticos. En *Geometría, número, dimensionamiento y relaciones calendárico-astronómicas en el arte y la arquitectura mesoamericanas*, contempla su consigna: “Bajo una concepción holística que concibe el macrocosmos y el microcosmos como una unidad, [...] las superficies y volúmenes que circunscriben las obras artísticas obedecen a constantes astronómicas o calendáricas que se expresan por medio de relaciones numéricas recurrentes.”

Santos (2001) en *Indagaciones estéticas, Espacio mesoamericano* refiere a Justino Fernández con un particular talento, sobre la descripción de la Coatlicue: “simetrías, masas, formas, simbolismos y equilibrios quedan cuenta del contenido, tanto estético como de sus significados mítico-religiosos, y pone en relieve el extraordinario avance de la filosofía nahuatlaca, vinculado a lo máspreciado de los pueblos: su arte”. (p. 19); continuando, Santos realiza un esquema geométrico con el uso de líneas en diagonal sobre los espacios abiertos en conjuntos urbanos con edificaciones piramidales, de estos últimos los perfiles diagonales sobrepasan la formalidad llegando a una interpretación con mayor profundidad filosófica al relacionar lo ascendente y descendente en la dualidad entre la vida y la muerte. (pp. 22-23)

METODOLOGÍA

Descomposición algorítmica y el rectángulo infradinámico de Jay Hamidge

Los criterios que permiten realizar un análisis de trazado geométrico sobre la imagen de la escultura de la Coatlicue, se sustenta en la construcción de la simetría dinámica de Jay Hambidge, quien ha categorizado al rectángulo en dos grupos, el primero utilizará números enteros o fraccionarios en su conformación, cuya relación entre sus lados corresponde a ciertas combinaciones tales como $3/2$, $4/3$, $4/1$, $3/1$, ... y denominados rectángulos estáticos; en el segundo grupo, el arreglo geométrico se sustenta a partir del módulo cuadrangular $\sqrt{2}$ de donde la construcción generadora es una constante con valor de 1, determinados como rectángulos dinámicos, como ha señalado García (2010):

“[...] Un cuadrado (o bien un rectángulo $\sqrt{1}$); cada vez que aumenta, el módulo que se agrega resulta ser un porcentaje de 1, [...] ilustraré lo anterior con tres ejemplos:

- Un rectángulo $\sqrt{2}$ (cuya razón es igual a 1.41) está formado por un cuadrado y una 0.414 parte de 1; al sumar las partes da como resultado 1.414.
- Un rectángulo $\sqrt{4}$ (razón igual a 2) está formado por dos módulos iguales a 1; sumadas las partes da como resultado una razón igual a 2.
- Un rectángulo $\sqrt{5}$ (razón igual a 2.236) está formado por un cuadrado y 1.236 veces 1, al sumar las partes da como resultado 2.236.” (p. 84)

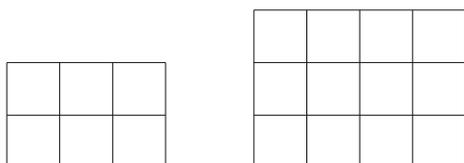


Figura 1. Nótese que el arreglo geométrico de los rectángulos estáticos mostrados, se definen por ejemplo en razón de $3/2$ (izquierda) y $4/3$ (derecha), y sus módulos contienen números enteros o fraccionarios.

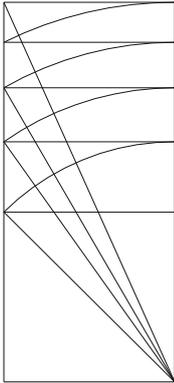


Figura 2. En el arreglo rectangular mostrado, se presenta una modulación dinámica, expresada en una numeración irracional emparentada en el término $\sqrt{5}$, comenzando con el módulo cuadrangular 1, y lo que representaría a un conjunto de reglas determinadas que en pasos y permutas algorítmicas dará la posibilidad de contar con el rectángulo infradinámico de Jay Hambidge.

Con relación a la serie universal de Leonardo de Pisa (1175-1230) Fibonacci "*hijo de Bonaccio*", su concepto de sucesión progresiva aritmética y geométrica se ha definido como una sucesión recurrente de orden 2, de donde se obtiene un valor nuevo a partir de la suma de los dos valores anteriores, donde los dos primeros términos han sido establecidos sin variación, por ejemplo:

1	1	2	3	5	8	13	21
1 + 1		2 + 3		5 + 8		8 + 13	

Tabla 1. Sucesión progresiva de Fibonacci.

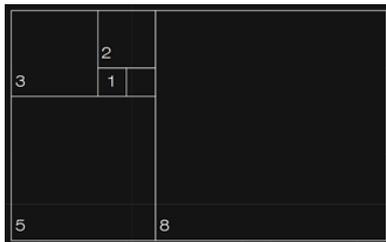


Figura 3. El arreglo numérico de la serie de Fibonacci puede trasladarse a una construcción gráfica del rectángulo de oro; mostrado en la subsecuente imagen 1.

DESARROLLO

Se ha procedido a registrar en fotografía a la escultura referida y localizada en el Museo Nacional de Antropología e Historia en la ciudad de México en su sala mexicana; por lo tanto, se ha trazado sobre la imagen frontal de la escultura, en el programa de Diseño Asistido por Computadora CAD, trabajando en las siguientes comprobaciones rectangulares:



Imagen 1. Se muestra la vista frontal de la escultura, nótese que la base del monolito se ha tomado con el valor de 1, se comienza con el trazo del rectángulo áureo cuya construcción implicará una extensión de su lado largo en un valor de 0.618, dando una altura de la escultura en $1 + 0.618$, que se desprende también de la expresión aritmética: $(1 + \sqrt{5}) / 2$, esta construcción geométrica se relaciona con el arreglo rectangular conformado por los valores aritméticos de la serie de Fibonacci (Ver Figura 3.) Fotografía de los autores.



Imagen 2. En el siguiente trazo, se tiene el rectángulo que responde a un número irracional, que permite la construcción gráfica $\sqrt{2}$ con un valor de 1.414 unidades, lo que posiciona una línea a la altura del desplante de la cabeza de la divinidad. Fotografía de los autores.

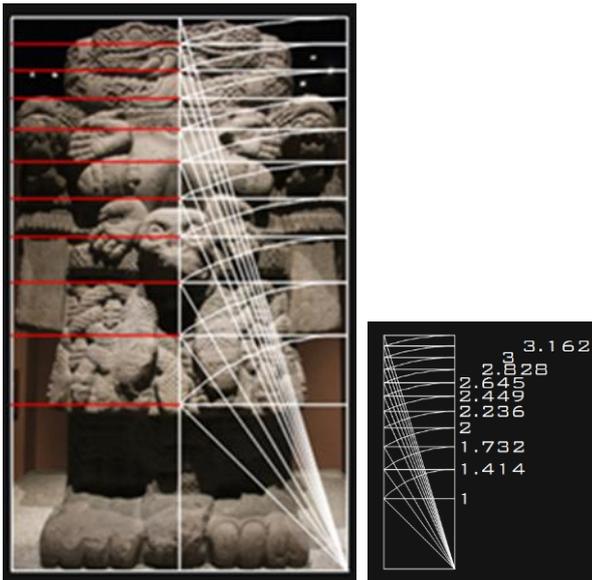


Imagen 3. Habilitando un eje simétrico en el sentido vertical sobre la vista frontal, se origina una reconfiguración de módulo cuadrangular ubicado en la base del monolito; partiendo de ello hacia una construcción algorítmica secuencial desde $v_1 = 1$, $v_2 = 1.144$, n... nótese que los límites de cada nuevo rectángulo dinámico se han extendido simétricamente en líneas rojas horizontales y laterales coincidiendo con ciertos sectores en los relieves y motivos ornamentales de la escultura. Fotografía de los autores.

CONCLUSIONES

Con el apoyo descriptivo de los atributos contenidos en los relieves de la escultura, Cruz (2014, pp. 9-13) en su *Análisis iconográfico e iconológico de la Coatlicue* menciona que la representación de la divinidad, en su cabeza posee dos serpientes de perfil confrontadas que otorgarían una percepción en la configuración de un solo rostro, y en una correspondencia al concepto de dualidad; Gendrop (2001) anota al respecto, sobre la raíz *Cōatl* que en voz náhuatl aparece con el significado de serpiente, siendo la serpiente un motivo artístico muy recurrente en el México antiguo (p. 56); otros motivos de este sector superior es que su conjunto contempla los relieves de las fauces y la presencia de una lengua bífida; por lo tanto, complementando la información producto de la geometría de Jay Hambidge se ha comprobado que los límites inferior y superior de la cabeza corresponden a los rectángulos v_8 al v_{11} . Continuando, y de acuerdo con la descripción de la autora, el cuello de “mujer serpiente” contiene un collar de manos y corazones que remata en su centro con un cráneo que cubre parcialmente sus senos flácidos, de donde aparecen los motivos que le declaran jerarquía: el pensamiento (cabeza), el sentimiento (corazón) y las manos (acción), donde la triada se sintetiza en una dualidad que refleja en los conceptos de batalla y la muerte como símbolo glorioso del héroe mexica, este tratamiento ornamental abarca del valor v_4 al v_8 ; de donde el valor $v_4 = 2$ se percibe en una centralización al relieve del cráneo en su eterna vigilancia y en su dominio sobre el ciclo de la vida del hombre. En referencia a la falda de serpientes, que comprende entre los valores del v_1 al v_4 , se tiene para este sector relieves con motivos que reflejan la relación con lo terreno y lo humano en cuanto a la sabiduría en un constante movimiento de la vida, decadencia y muerte, y su mensaje metafórico reforzado con el cambio de piel del reptil. Sobre el módulo $v_1 = 1$ el monolito posee de acuerdo a lo señalado por Cruz, unos adornos de tiras de cuero que se entrelazan, rematados por caracoles. Por lo tanto, y luego de esta revisión comprendida entre la teoría algorítmica de Jay Hambidge y los aspectos fundamentales de la iconografía e iconología de la escultura, se tiene una nueva posibilidad de apreciación estética que relaciona dos conceptos armónicos en apariencia distantes en el tiempo y espacio, para lo que en un momento han postulado culturas clásicas como la de Grecia antigua, y en un aparente contraste con lo creado por una de las culturas amerindias más influyentes como la azteca y que gracias a la exploración de los rectángulos dinámicos se permite una unificación estética. ¿Qué nuevas posibilidades se presentan a partir de ello? Una vez que la estética bidimensional ha sido revisada como en el caso citado, se abre la oportunidad de elaborar proyectos con objetos artísticos en ambientes y configuraciones geométricas tridimensionales, es decir, plantear una estética 3D con el uso nuevos medios y su tecnología, y que permita dar innovadora continuidad y permanencia del patrimonio artístico de la humanidad conectando los diferentes contextos culturales.

FUENTES REFERENCIALES

- Cruz, P. (2014). Análisis iconográfico e iconológico de la Coatlicue. *Horizonte Histórico*, 10. México: UAA. Recuperado en <https://revistas.uaa.mx/index.php/horizontehistorico/article/view/1266>
- Foucault, M. (1968). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Argentina: Siglo veintiuno editores.
- García, E. (2010). *Fundamentos geométricos del diseño y la pintura actual*. México. Trillas.
- García-Cuerva, G. (2014). *Medida y proporción en la expresión artística*. España: Universidad de la Rioja, Servicio de Publicaciones.
- Gendrop, P. (2001). *Diccionario de arquitectura mesoamericana*. México: Trillas.
- Godoy, I. (2006). Coatlicue: visión holográfica. *Escritos, Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*, 33, 79-92.
- Gurría, J. (1978). Andrés de la Tapia y la Coatlicue. *Estudios de cultura náhuatl*, 13, 23-34. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3833709>
- León-Portilla, M. (2018). *Antología. De Teotihuacán a los aztecas. Fuentes e interpretaciones históricas*. México: UNAM. Instituto de Investigaciones Históricas. Colegio de Ciencias y Humanidades. Recuperado en http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/publicadigital/libros/teotihuacan_aztecas/132_04_01_Introduccion.pdf
- Martínez, M. (2000). *Geometría Mesoamericana*. México. Fondo de Cultura Económica. Recuperado en <https://arquitectura.unam.mx/nuevos-paradigmas-mvp.html>
- Santos, L. (2001). Indagaciones estéticas. Espacio mesoamericano. Territorios. pp. 18-26. En Repositoriodigital.ipn.mx
- Umberger, E. (2007). Historia del arte y el imperio azteca: la evidencia de las esculturas. *Revista Española de Antropología Americana*, 37(2), 165-202. Recuperado en <http://revistas.ucm.es/index.php/REAA/article/view/REAA0707220165A>

Peris Muñoz, Carlos.

Doctorando, Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes, grupo.

El trabajo fotográfico de Cy Twombly

Cy Twombly's photographic work

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Fotografía, Pintura, Cy Twombly, Polaroid.

KEY WORDS

Photography, painting, Cy Twombly, Polaroid.

RESUMEN

La fotografía se encuentra en un estado de masificación incontrolado. Todo el mundo es fotógrafo. En el terreno de las artes plásticas, todo creador (ya sea pintor, escultor, grabador...) es paralelamente fotógrafo. Históricamente, encontramos precedentes de estas relaciones entre las diferentes disciplinas de las artes plásticas hasta crear un todo inseparable y, en la praxis del pintor, su relación con la fotografía se presenta de una manera directa y hermanada. En el caso de Cy Twombly, tanto su estética como su multidisciplinaria producción, muestran un camino en que la fotografía se adopta como posible vía de exploración o nervio de producción. Todo ello nos lleva a necesitar, como observadores, un móvil; el espectador necesita saber por qué el *modus operandi* de un artesano de la materia pintura, intercede e interactúa con tal máquina, es decir, qué utiliza, qué extrae, cuál es el drenaje obtenido de tal acción. En esta comunicación se presentan y analizan los principios básicos del trabajo fotográfico de Cy Twombly.

ABSTRACT

Photography is in a state of uncontrolled massification; everyone is a photographer. In the field of plastic arts, nowadays every creator (be it a painter, sculptor, engraver...) is, at the same time, a photographer. Historically, we find precedents of these relationships between the different disciplines of the plastic arts to create an inseparable whole and, in the praxis of the painter, this relationship with photography is presented in a direct and twinned way. In the case of Cy Twombly, both its aesthetics and its multidisciplinary production, show a path in which photography is adopted as a possible route of exploration or production nerve. This leads us to need, as observers, a motive; the viewer needs to know why the *modus operandi* of an artisan of the pictorial matter intercedes and interacts with the photographic machine; what he uses, what he extracts, what is the drainage obtained from such action. This communication analyzes and presents the basic principles of Cy Twombly's photographic work.

INTRODUCCIÓN

La reconocida figura de Cy Twombly ha sido analizada y comentada ampliamente, tanto durante su carrera artística como póstumamente. Desde las más amplias disertaciones formales, hasta los textos más breves y poéticos; tratando tanto lo plástico y matérico en su obra, desde un primer recuento, que una gran mayoría de ellos tratan, sobre todo, su obra plástica (en concreto pinturas, esculturas y dibujos). De entre toda esta suma (unas 1028 publicaciones según la Fondazione Nicola Del Roscio), menos de un 2% trata su obra fotográfica. Y de este porcentaje, solo unas 10 de estas publicaciones tratan exclusivamente sobre su fotografía. Todo esto sin mencionar la existencia, desde hace ya bastantes años, de varios números formales de catálogos razonados a cerca de

sus pinturas, dibujos y esculturas, pero solo unos volúmenes que reúnen las fotografías publicadas por Twombly de una manera no cronológica ni razonada¹.

Si bien parece que, a primera vista y basándonos en las cifras anteriores, atendemos, quizá, a una dedicación aparentemente marginal en el artista, la obra fotográfica de Cy Twombly casi puede presentarse como un nexo ineludible entre todo su *modus operandi* como creador. No es de extrañar que mucho tiempo después de su primera publicación en 1993, las fotografías de Twombly vayan ocupando un espacio mayor entre sus exposiciones y publicaciones. Ya no solamente el creciente número de muestras y textos dedicados exclusivamente a su trabajo fotográfico avalan la importancia que se le está dando en los últimos años a este tema, sino también podemos apreciar esta valoración en los resultados de las subastas, dónde vemos que su cotización está al alza, así como también la inclusión de estas fotografías en las últimas exposiciones retrospectivas (Storsve, 2016).

En las siguientes líneas se analiza y expone de manera cronológica la relación de esta práctica fotográfica con el resto de su obra plástica, así como la relación artística de Cy Twombly con Robert Rauschenberg y los resultados derivados de ella. También nos acercaremos a los métodos y máquinas utilizados, con el fin de establecer unos parámetros que definan las intenciones del autor.



Figura 1 "Studio Lexington", Cy Twombly, 2002. Fuente: Cy Twombly, photographs 1951-2007. »©Cy Twombly Foundation

¹ Sí cabe señalar que, puesto que estos catálogos fueron realizados cuando Cy Twombly vivía, fueron supervisados por el artista; la colocación de las imágenes, orden y parte de la maquetación, así como el diseño de la portada fueron, decisiones propias de Twombly; luego, podemos deducir que dedicaba una atención especial y detallada al respecto de las imágenes y fotografías.

METODOLOGÍA

Esta comunicación, así como la investigación en la que se basa, tiene en la Cy Twombly Foundation y la Fondazione Nicola Del Roscio, y en el acceso su material de archivo en el que estamos trabajando, la principal fuente de consulta. Esto supone el contacto directo con material fotográfico original, archivo, biblioteca y objetos personales de Cy Twombly, así como relación y conversación directa, ya no solamente a nivel profesional, sino también personal y de camaradería con su director: el Sr. Nicola Del Roscio, el cuál fue durante la mayor parte de la carrera artística de Cy Twombly, editor, ayudante, compañero de viajes y amigo. Por otro lado, además de una estancia de estudios en el extranjero de seis meses en los archivos de las fundaciones, se ha estado trabajando en labores de archivo, catalogación y conservación contratado por la Cy Twombly Foundation, en su sede de Gaeta; esto ha aportado mucha más cercanía y análisis del material con el que trabajamos aquí y exponemos en esta comunicación.

DESARROLLO

A pesar de su principal interés por el medio pictórico desde sus primeras obras, el desarrollo artístico de Twombly nunca ha estado delimitado o acotado por un medio o un proceso específico. Las imágenes que tenemos de primeros trabajos de Cy Twombly refieren a composiciones pictóricas cercanas al Expresionismo Alemán o pequeñas construcciones tridimensionales inclinadas hacia una estética Dada, movimientos en los que Cy Twombly mostraba interés en la época (Storsve, 2016). En aquel momento, su amplio conocimiento e impulso cognitivo sobre el arte y, en especial la pintura, llevan al joven Twombly a matricularse en la Escuela del Museo de Boston. Permanece allí hasta la apertura del nuevo departamento de arte de la Washington and Lee University de Lexington en 1949, dónde solicitará la beca de la Liga de Estudiantes de Arte de Nueva York (*Art Students League of New York*). Allí sigue en contacto con la pintura de los grandes vanguardistas de la época como Jackson Pollock, Mark Rothko o Robert Motherwell e inicia su gran amistad con Robert Rauschenberg.

En cuanto a producción o creación fotográfica se refiere, no encontramos imágenes que puedan atribuirse directamente a Twombly hasta los inicios de los años 50 (Molesworth, 2015), durante su estancia en los cursos de verano e invierno del conocidísimo *Black Mountain College*, en Carolina del Norte (1951-1952).

Como era común en los conocimientos impartidos en la institución artística, tampoco aquí Cy Twombly limitaba su desarrollo artístico a un medio o procedimiento fijo. En la escuela, los asistentes (o participantes, ya que no se trataba de una escuela como tal dónde existía una jerarquía rígida y una diferenciación entre el profesorado y los alumnos) compartían e intercambiaban conocimiento entre los diferentes medios y procesos creativos (Molesworth, 2015). Así pues, cualquiera que asistiese a las experiencias de intercambio creativo del *Black Mountain College*, entraba en una dinámica de relación interdisciplinar; desde los procesos más clásicos como la pintura o la escultura, a otros más innovadores para la época como el sonido o el teatro, los cuales dieron paso a movimientos destacados y más delimitados estéticamente, como la performance o el arte sonoro.

Dentro de este clima de intercambio y relación interdisciplinar (muy influenciado por el ambiente de la época próximo a lo *hippee*), Twombly desarrolla, entre otros procesos, una potente inclinación hacia la fotografía. Estudia fotografía de la mano de Hazel Larsen Archer, compartiendo su experiencia con otros artistas como Robert Rauschenberg o Dorothea Rockburne:

«I first met Cy at Black Mountain College in the fall of 1950, when he and Rauschenberg were there together. They were both stunningly handsome. They were never students in the strict sense. They were there to grab free time to paint and to partake in the vast richness of that intellectual community.» (D. Rockburne, 2011, párr.2).

En estas primeras tomas realizadas por Twombly, a pesar de sus prácticas y de una vertiente de la fotografía propia del estudio y de la experimentación de la época, precisamente de una forma muy incisiva en el contexto del *Black Mountain College*, nos topamos ante fotografías de composiciones sencillas, con cámara estática y, en blanco y negro y con un contraste medio; en estas primeras imágenes ya vislumbramos a un Twombly fotógrafo-operador que no cesará de crear y propiciar esta clase de improntas en un futuro y a lo largo de su producción artística. El desenfoque, las composiciones en formato cuadrado, la sencillez, la precariedad y el aura de lo inestable son puntos clave en la asimilación de su fotografía, ya desde unos inicios incipientes. Encontramos en varias publicaciones que Twombly hacía uso de una cámara estenopeica (*pinhole camera*) para la toma de algunas de sus fotografías en este periodo.

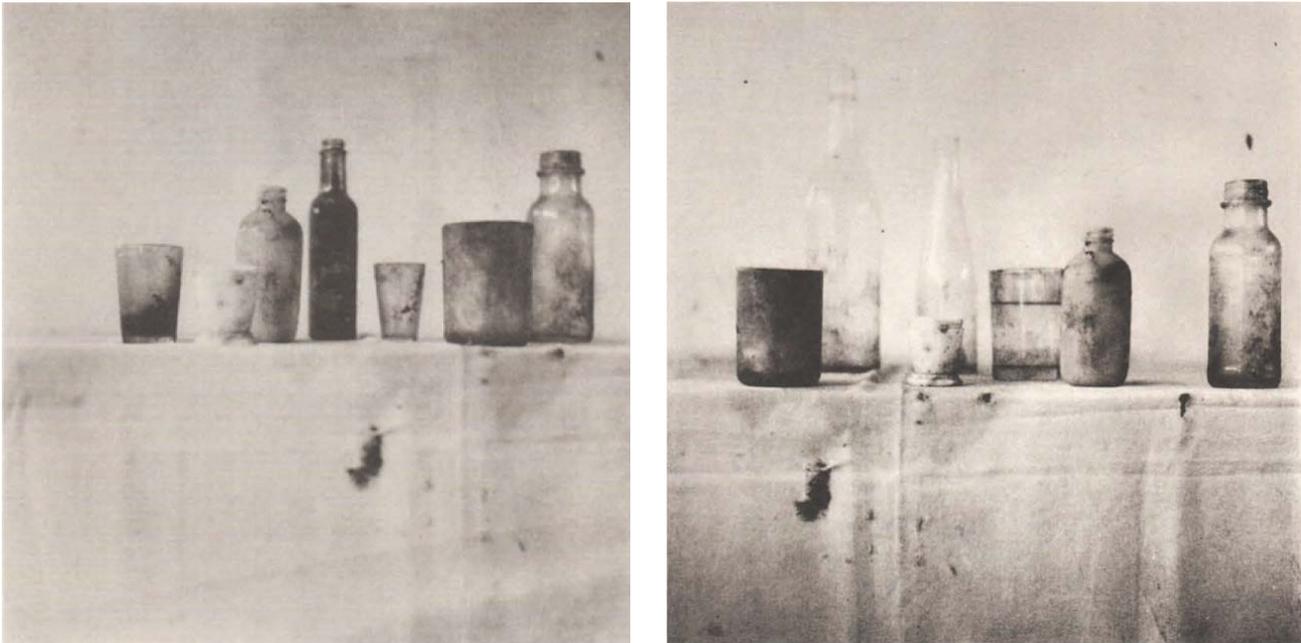


Figura 2. “Still life, Black Mountain College”, Cy Twombly, 1951. Fuente: Cy Twombly, photographs 1951-2007. ©Cy Twombly Foundation

También explorará otros tipos de tomas, así como otras cámaras y procesos, retratando a personajes de su entorno como Franz Kline o John Cage, o tomando encuadres del estudio de Willem de Kooning en el Black Mountain College, llevado de la mano de un inseparable Rauschenberg. Su relación con Robert Rauschenberg, el cual, aunque desde un punto de vista diferente al de Twombly, también fotografía impulsivamente todas esas formas que le rodean, lo lleva a agudizar esta práctica y a no despegarse del medio fotográfico durante un largo periodo de tiempo.

Tras adquirir una beca de viaje del Museo de Bellas Artes de Virginia, Twombly emprende, de nuevo junto a Rauschenberg, un viaje hacia Europa y el norte de África durante 1952 y 1953. El viaje, tras el desembarco en Palermo, comprendió la visita de varias ciudades de Italia (Nápoles, Roma, Florencia, Siena...) y la travesía desde Roma a Marruecos, dónde visitarían también varias ciudades del país Nord-africano, así como su vuelta en tren por España. Este periplo lleva a los dos jóvenes artistas a compartir conversaciones y temáticas junto a la cámara en una íntima relación artística afectiva y fecunda.

Esta unión entre los dos artistas conlleva a la contaminación estética recíproca y una colaboración íntima y cotidiana que no permite discernir qué fotografía disparó quién². En su texto *Camera Obscura*, Nicholas Cullinan exponía:

«[Twombly and Rauschenberg] worked so closely together during these years that it is sometimes difficult to distinguish who took that photograph [...] (Which we do know belonged - the Rolleiflex camera - to Rauschenberg)» (N. Cullinan, 2011, p.47).

El debate de la autoría de las fotografías está siempre presente entre Rauschenberg y Twombly entre las tomas de esta época. Realmente, es difícil distinguir quién ejecutó la fotografía, como bien apunta Cullinan, ya que los ideales estéticos y el trabajo en equipo durante aquel período no mostraba gran separación entre uno y otro artista³. Las disputas de la autoría nunca se han tomado

² Sí podemos asegurar que la cámara Rolleiflex pertenecía a Rauschenberg y era Twombly el que tomaba posesión momentánea de ella, ya fuese para retratar a Robert o para tomar sus propias composiciones, que luego repartirían una vez revelado el carrete - dato que asumimos, ya que parte de esos negativos estaban en posesión de Twombly y, tras su muerte, en posesión de la Fondazione Nicola del Roscio.

³ Esta unión llegaba hasta tal punto que, tras últimas investigaciones, se ha probado que algún cuadro de Rauschenberg está pintado sobre los trazos de una pintura de Twombly de la época. Es un tema tratado por David White en el documental “*Cy Dear*”, del cuál no podemos especificar una citación debido a que solo pudimos atender a su visualización privada en el MoMa de Nueva York durante el 25 de Abril de 2018 y no está publicado todavía. Para una futuras consultas: Cy Twombly Foundation. (2018). *Cy Dear*, [film] Roma: Good Day Films.

muy en serio, ni por los artistas en vida, ni por las respectivas fundaciones actuales. Simplemente se identifica como un estado de amistad y como lo que realmente era: un intercambio entre artistas, donde a veces aparecía uno como el autor y otras el otro⁴.



Figura 3. Varios negativos de tomas de Robert Rauschenberg realizadas por Twombly. Elaboración propia.

Tal y como Cullinan muestra en este fragmento, lo que sí que al menos tenemos claro, es que la máquina pertenecía a Rauschenberg. Esto nos deja como dato de interés ya no solo la íntima relación artística entre los dos protagonistas, sino también el añadir una nueva cámara al catálogo de máquinas utilizadas por Twombly. Por otro lado, la cita de Cullinan añade un punto de apoyo a la hipótesis de la necesidad de la toma por parte de Twombly y de cómo éste arrancaba de las manos de su acompañante la cámara para tomar ciertas fotografías. Tal vez, en estas fotografías podemos ver cómo Rauschenberg explora los límites más conceptuales y matéricos de la fotografía de una manera explosiva e inquieta, así como compositiva y casi pictórica, y apreciamos a un Twombly mucho más impulsivo y que casi podemos imaginar cómo decide robar la cámara de su compañero en un gesto caprichoso y lanzarse a captar ese momento, ya sea para retratarle o para plasmar esa impronta visual, que no es otra cosa más que, primordialmente, un estado mental y sensorial del momento⁵.

De vuelta a los Estados Unidos a finales de la primavera de 1953, concretamente a la ciudad de Nueva York, Twombly trabaja un tiempo en el estudio de Robert Rauschenberg en el 61 *Fullton Street*. Además de desarrollar las primeras pinturas grises y algunas de sus esculturas más encaminadas en lo que será su estética escultórica predominante posterior (esculturas y pinturas que acaban, en su mayoría, destruidas - en algunos casos, re-construidas o re-pintadas correspondientemente), realiza algunas fotografías que recogen todos esos detalles. Entre dichas fotografías destacan las que posteriormente Twombly editó en las copias *dry-print*: «*Robert Rauschenberg combine materials*» y las fotografías de los conocidos como *grey paintings*, aunque también encontramos algunos posados de Rauschenberg junto a sus obras, partes del estudio o algún bodegón – si se pueden llamar así-.

⁴ Nicola Del Roscio en entrevista con el autor: «Many photographs that Rauschenberg said were done by him they were done by Twombly. But, you know, he didn't contest anything, he just let it go.» (Del Roscio, 2 Junio 2017).

⁵ Damos aquí, ya en estas jóvenes acciones fotográficas, con una de las constantes del uso de la cámara de Twombly a lo largo de toda su carrera artística; una de las hipótesis centrales, que comprende el trabajo fotográfico de Cy Twombly como una necesidad derivada del deseo de captura del estado mental y sensorial del momento, convirtiendo la cámara en la herramienta perfecta para este cometido estético; para la obtención de dicha imagen.



Figura 4. "Fulton St. Studio, NYC", Cy Twombly, 1954. Fuente: Cy Twombly, photographs 1951-2007. ©Cy Twombly Foundation

Años más tarde, tras su servicio militar en Washington DC y varias exposiciones de pinturas y dibujos, en 1957 deja Nueva York y viaja de nuevo a Italia. Durante estos años y hasta principios de los 70, Twombly lleva a cabo un corpus fotográfico que, de algún modo, podría ser más cercano a una práctica fotográfica más común, más ortodoxa en temáticas y procedimientos. Nos referimos aquí a fotografías de viajes y algunos retratos de familiares y personas cercanas. No encontramos fotografías publicadas que atiendan a una manera de hacer más próxima a lo ya realizado hasta el momento o a lo que vendrá posteriormente, a lo que hoy en día se conoce como la obra fotográfica de Cy Twombly. Sí se han podido encontrar, tras una búsqueda en los archivos de la fundación, algunas fotografías menores que contienen alguna traza de un lenguaje fotográfico más personal.

Lo que entendemos como lenguaje propio en la obra fotográfica de Cy Twombly, a modo de hipótesis, lo concebimos desde el momento justo en que Twombly decide coger la cámara hasta la firma y numeración de ejemplares reproducidos a partir de las matrices elegidas; un conjunto de características que vienen dados por la inmediatez de la captura de ese estado mental y físico del artista en relación con su entorno, en suma al gesto fotográfico y las decisiones matéricas posteriores en cuestiones de reproducción. Esto se traduce en imágenes veladas por estratos de grano y desenfoque, indiferentes al detalle anecdótico, que centran su ser en la captura de una esencialidad del objeto en su relación con la luz, la atmósfera y la presencia de lo circundante. Este *lenguaje propio*, como decíamos, no se dará hasta el lanzamiento al mercado de la cámara Polaroid SX-70⁶, la cual permitía el disparo y el revelado de la fotografía en un solo paso y de manera más o menos instantánea.

La cámara Polaroid, tanto por su relativa instantaneidad como por su fácil uso y comprensión, aportará al artista un nuevo modo de entender y ejercer la fotografía. A diferencia de otros artistas que sí aportan una importancia al proceso y la elaboración del material para la realización de la foto, Twombly no necesitaba aportar tiempo a esa parte más técnica del proceso creativo; por el contrario,

⁶ En 1972 en el estado de Florida y en 1973 a nivel nacional en los EEUU. Anteriormente, con la segunda generación de cámaras Polaroid, existían otros modelos en los que la *instantaneidad* de la película no era tal, sino que además de enfocar y disparar, una vez extraída manualmente la película, se debía *pelar* la fotografía separando el positivo del negativo una vez finalizado el proceso de revelado.

podía suponer tedioso el tener que afrontar una parte técnica que lo desvinculara del estado de embriaguez estética. La producción de la obra, si lo podemos llamar de este modo (ya que, en un estado primigenio, estas fotografías no parecían pertenecer a tan alta categorización, sino que se generaban dentro de un continuo de espacio y acción creativa), tenía que venir de la mano del impulso y, a su vez, concretar en el momento preciso⁷. Así pues, el factor de simplicidad de la cámara, ligado al *milagro de la aparición*⁸ de la imagen fotográfica lleva a Twombly a la producción casi obsesiva de un material fotográfico que no se despegaba de todo un conjunto artístico, unificando, a nuestro juicio, pintura, escultura, dibujo y fotografía en un solo concepto: el proceso creativo.

Englobado en este concepto genérico y demasiado expansivo, hacemos referencia aquí, por un lado, a la atención prioritaria a ese proceso de la obra, tanto por parte del artista como por nuestra parte a un nivel de estudio y comprensión, pero por otro lado y de una forma más significativa, a toda esa variedad de medios (pintura, escultura, fotografía...) y su pertenencia a un solo y único lugar y acción creativos; un ámbito y espacio de trabajo conjunto, dónde se entremezclan los diferentes procesos, medios y producciones, sin distinción en su génesis. Este proceso creativo, sin un principio o un fin concretos, entendiendo la atemporalidad como parte de la propia obra producida; es decir, que no existe un inicio claro de cada producción, dando lugar al registro de instantáneas relacionadas con su hábito de trabajo y su vida cotidiana.

⁷ Entendemos momento, ya no solo como el fragmento temporal, como un *instante decisivo*, sino también el espacio circundante en relación con el estado mental del artista.

⁸ Nicola Del Roscio, acerca de por qué Twombly fotografiaba, en entrevista con el autor:

«Maybe he liked the “*meraviglia della figura riprodotta istantaneamente*”, maybe... that marvellous thing that is Polaroid, you know? That expectation of a quick result.» (Del Roscio, Octubre 2016).



Figura 5. Estudio de Cy Twombly en Lexington, VA, dónde se puede ver uno de los cuadros de la serie "Coronation of Sestoris" y algunas Polaroid sobre la mesa.
Fuente: Archivos Cy Twombly Foundation. ©Cy Twombly Foundation

Abordando la temática fotográfica en Twombly, podemos decir que se caracteriza por la multiplicidad y la heterogeneidad, siempre rebotante de una sensibilidad particular a la hora de elegir lo fotografiado en cada instantánea. Ya puede considerarse una advertencia el adjetivo *particular*, ya que no se trata de un conjunto fotográfico sencillo de comprender o compilar en un mismo contenedor, pues lo dispar está presente en toda colección o selección de trabajos; ya hablemos desde el punto de vista de un aspecto estético y formal de la fotografía, el género o la elección de encuadre, siempre va a conllevar un arduo esfuerzo de comprensión y canalización de las palabras para una descripción certera e inteligible. Lo inefable es una de las presentes, primordialmente, en todo disparo de Cy Twombly, así como también nos encontramos con dicha característica en toda su producción artística.

CONCLUSIONES

La compleja y heterogénea obra de Cy Twombly nos deja ante un panorama abrupto en cuanto a la descripción y análisis se refiere. Su producción fotográfica se encuentra en un terreno todavía más delicado e inexplorado el cual, a pesar de todo esfuerzo verbal, siempre acaba por esquivar toda descripción; el carácter personal, ambiguo y etéreo de su trabajo fotográfico nos deja, como investigadores, ante una pared de inefabilidad constante. A pesar de esta inestabilidad en la concreción de parámetros, podríamos llegar a afirmar que, además de tratarse de un placer estético perteneciente al terreno más íntimo de la producción artística personal, la fotografía para Twombly funcionaba, más allá de un bloc de esbozos o un registro fotográfico, como un encapsulador estético de estados mentales; una ayuda directa al recuerdo estético del momento y su entorno circundante, materializada en el objetual Polaroid.

FUENTES REFERENCIALES

- Bachelard, G. (2012). *La Poética del Espacio*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Baqué, D. (2003). *La Fotografía Plástica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Barthes, R. (1979). Non Multa Sed Multum. En Y. Lambert, *Cy Twombly. Catalogue raisonné des oeuvres sur papier* (Vols. IV (1973-1976)). Milan: Multhipla.
- Barthes, R. (1989). *La Cámara Lúcida: nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Batchen, G. (2004). *Arder En Deseos: La Concepción De La Fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Benjamin, W. (2004). *Sobre la Fotografía*. Valencia: Pre-Textos.
- Braun, M. (2014). Memory's Image. *Handout con motivo de la muestra Cy Twombly Photographs and Other Works en Art Miami*. Miami: James Barron Art LLC.
- Brown, S. (2011). Cy Twombly: The Artist's Lexicon in Printmaking. En C. F. Gallery, *Cy Twombly Prints*. Nueva York, Estados Unidos de América: Craig F. Starr Gallery.
- Cullinan, N. (2011). Camera Obscura. En C. L. Avignon, *Le Temps Retrouvé, Cy Twombly photographe & artistes invités* (Vol. I). Avignon, Francia: Actes Sud.
- de Waal, E. (2012). Cy Twombly, A Kind of Aura. En G. Gallery, *Cy Twombly Photographs*. Beverly Hills: Gagosian Gallery.
- de Waal, E. (2016). A Conversation With Edmund de Waal. En S. Mann, *Remembered Light, Cy Twombly in Lexington*. New York: Abrams.
- Dean, T. (2011). *Seven Books Grey* (Vols. A Panegyric, Gaeta, Edwin Parker). Viena: MUMOK.
- Del Roscio, N. (2014). *Cy Twombly Fotografie di Gaeta*. Gaeta.
- Fitscher, J. (2011). Image Loss. En S. Grosshaus, *Cy Twombly Photographien und Druckgraphiken aus der Sammlung Grosshaus*. Colonia, Alemania: Buchhandlung Walther Köning.
- Geimer, P. (2009). Cy Twombly Painter / Cy Twombly Photographer. En A. H. MUMOK, *Cy Twombly States of Mind*. Munich: Schirmer / Mosel.
- Glozer, L. (2008). Twombly. En C. Twombly, *Cy Twombly Photographs 1952-2007*. Munich: Schirmer / Mosel.
- Gonzalez Flores, L. (2005). *Fotografía y Pintura ¿dos medios diferentes?* Barcelona: Gustavo Gili.
- Greub, T. (2017). *Das ungezähmte Bild texte zu Cy Twombly*. Alemania: Wilhelm Fink Verlag, ein Imprint der Brill-Gruppe.

- Hochdöfer, A. (2008). Blue goes out, B comes in: Cy Twombly narratives of indeterminacy. En A. H. MUMOK, *Cy Twombly States of Mind*. Munich: Schirmer / Mosel.
- Jacobus, M. (2015). Aura di Limoni (Aura of Lemons). En G. Gallery, *Cy Twombly Photographs Volume II*. Londres: Gagosian Gallery.
- Katz, V. (2002). Cy Twombly's Photographs. En N. Del Roscio, *Cy Twombly, photographs 1951-1999*. Munich: Schirmer / Mosel.
- Katz, W. (1993). Cy Twombly Photographs. En M. M. Gallery, *Cy Twombly Photographs*. Nueva York: Matthew Marks Gallery New York.
- Mann, S. (2015). *Hold Still*. New York: Little, Brown and Company.
- Mann, S. (2016). A conversation with Edmund de Waal. En S. Mann, *Remembered Light, Cy Twombly in Lexington*. Nueva York: Abrams.
- Mann, S. (Miércoles 7 de Octubre de 2016). Artistic Legacy of Cy Twombly. Roma: American Academy in Rome.
- Miller, P. B. (2015). Cy Twombly , Photographer. En A. A. Rome, *Cy Twombly, Photographer*. Poznań: Nero.
- Molesworth, H. (2014). *Leap Before You Look: Black Mountain College 1933-1957*. New Haven: Yale University Press.
- Nesin, K.. *Cy Twombly: Things*. New Haven: Yale University Press.
- Rockburne, D. (2011). Moveable Feast. *Art Forum*, 50(3). Nueva York.
- Storsve, J. (ed.) (2016). Cy Twombly. Paris: Centre Pompidou.
- Twombly, C. (Agosto-Septiembre de 1957). *Documenti di una nuova figurazione: Scialoja, Novelli, Alechinsky, Perilli, Twombly, I(2)*. Roma.
- Twombly, C. (2000). Entrevista con David Sylvester (Junio 2000). En D. Sylvester, *Interviews with American Artists*. New Haven y Londres: Yale.
- Twombly, C. (2008). History Behind the Thought. En N. Serota, *Cy Twombly: Cycles and Seasons*. Londres: Tate Publishing.
- Twombly, C. (2010). Entrevista con Marie-Laure Bernadac. En M.-L. Bernadac, *Cy Twombly The Ceiling un Plafond pour le Louvre*. Paris: Musée du Louvre éditions.
- v. Amelunxen, H. (2011). Do Not Interrupt this Rose: Light Texts by Cy Twombly. En C. Twombly, *Cy Twombly Photographs III 1951-2011*. Munich: Schirmer / Mosel.
- v. Amelunxen, H. (2012). Entrevistado por Xavier Flament en Twombly as photographer: a work of light. *Visitor's Guide motivo de la exposición CY TWOMBLY Photographs 1951 - 2010*. Bruselas: BOZAR.
- Varnedoe, K. (2008). El Lepanto de Cy Twombly. En M. d. Prado, *Lepanto by Cy Twombly*. Madrid: Museo del Prado.
- Waters, J. (2010). *Role Models*. Nueva York: Farrar, Straus and Giroux.

Pons, Álvaro M.

Profesor Titular, Universitat de València, Càtedra d'Estudis del Còmic Fundació SM-UV

El reto de la poesía gráfica: análisis de la obra de Begoña García-Alén

The challenge of graphic poetry: análisis of the work of Begoña García-Alén

TIPO DE TRABAJO: comunicación.

PALABRAS CLAVE

Poesía gráfica, Còmic, Còmic Abstracto, Begoña García-Alén

KEY WORDS

Graphic Poetry, Comic, Abstract comic, Begoña García-Alén

RESUMEN

La poesía gráfica se ha consolidado en los últimos años como uno de los campos de experimentación del cómic más activo y fructífero. La exploración de las posibilidades del cómic alejadas de la tradicional narratividad secuencial ha permitido entroncar la narración visual con la poesía concreta y caligramática, encontrando una relación cuya naturalidad y potencialidad resulta sorprendente (McHale, 2010). Aunque las primeras experiencias de la poesía gráfica pueden ser rastreadas en la obra de George Herriman y en la fundacional *Poema en viñetas* de Dino Buzzatti, en la última década se ha producido un desarrollo espectacular desde el espacio de libertad que representa la autoedición y el fanzínismo. Autores y autoras como Bianca Stone, Warren Craghead o Tom Hart han marcado un camino que en España ha sido seguido por una activa generación de jóvenes autores y autoras entre los que destacan Cynthia Alfonso, Klari Moreno, Julia Huete, María Medem, Óscar Raña, Begoña García-Alén, Andrés Magan o Roberto Masso, entre otros. En este trabajo, analizaremos la obra de García-Alén (Pontevedra, 1989), estudiando la evolución que se ha producido desde sus primeras publicaciones autoeditadas en su sello Noche Liquida, como *Lujo Infinito* (2015), *La máscara de oro* (2016), *Orden y Forma* (2016), *Unha Gran Dama* (2017) y *Nueva Mística de Vigo* (2018), a las publicadas por editoriales alternativas, como *Perlas del Infierno* (Fosfatina, 2014) o *Nuevas estructuras* (Apa Apa Cómics, 2017). Nos centraremos especialmente en esta última, examinando sus estrategias de narración visual a través del simbolismo, la composición espacial y cromática y el montaje analítico como estructura temporal interna de la página.

ABSTRACT

Graphic poetry has been consolidated in recent years as one of the most active and fruitful experimental fields of comics. The exploration of the possibilities of comic stripped away from the traditional sequential narrative has allowed to connect the visual narrative with concrete and caligrammatic poetry, finding a relationship whose naturalness and potential is surprising (McHale, 2010). Although the first experiences of graphic poetry can be traced in the work of George Herriman and in the foundational *Poem in vignettes* by Dino Buzzatti, in the last decade there has been a spectacular development from the space of freedom that represents self-publishing and fanzínism. Authors such as Bianca Stone, Warren Craghead and Tom Hart have marked a path that in Spain has been followed by an active generation of young authors including Cynthia Alfonso, Klari Moreno, Julia Huete, Maria Medem, Óscar Raña, Begoña García-Alén, Andrés Magan or Roberto Masso, among others. In this work, we will analyze the work of García-Alén (Pontevedra, 1989), studying the evolution that has occurred since his first self-published publications on his label Noche Liquida, such as *Lujo Infinito* (2015), *La máscara de oro* (2016), *Orden y forma* (2016) and *Nueva Mística de Vigo* (2018), to those published by alternative publishers, such as *Perlas del infierno* (Fosfatina, 2014) or *Nuevas estructuras* (Apa Apa Comics, 2017). We will focus especially on the latter, examining their strategies of visual narration through symbolism, spatial and chromatic composition and analytical montage as the internal temporal structure of the page.

INTRODUCCIÓN

La poesía gráfica se ha consolidado en la última década como un campo de experimentación de nuevas vanguardias y posibilidades expresivas del lenguaje del cómic, en un rápido desarrollo que, si bien hunde sus raíces en la poesía concreta y caligramática, así como en obras previas donde el lenguaje del cómic ha encontrado correlato con el de la poesía, ha tenido en los últimos años una definición más clara y decidida a partir del trabajo de una nueva generación de autores. En este trabajo se definen las claves de esta nueva forma del lenguaje del cómic, constituida de forma paralela como movimiento creativo, a través del análisis de la obra de una de las autoras que más lo ha desarrollado: Begoña García-Alén.

METODOLOGÍA

Se ha desarrollado un análisis previo del desarrollo de la poesía gráfica en el lenguaje del cómic, con revisión bibliográfica de los estudios que se están desarrollando en el ámbito de la historieta, todavía limitados por la limitación de publicaciones especializadas en este ámbito. Los resultados obtenidos se han utilizado como base para el análisis de la obra de la autora García-Alén, de la que de ha hecho seguimiento de su obra para comprobar la evolución estilística, desarrollando una lectura comentada de sus dos últimas obras para fijar los posibles estilemas que ha establecido en su sistema expresivo.

DESARROLLO

1. Hacia una traslación de la poesía al cómic

De forma natural parece asumirse que la narrativa del cómic se establece desde una linealidad procedente de narración en prosa literaria y que, por lo tanto, las concomitancias con la literatura son obvias. Sin embargo, la dinámica espacial y el ritmo narrativo que proporciona la composición gráfica de la página y los desbordes que se pueden hacer de ella puede ser fácilmente relacionados con la rítmica de la poesía, por lo que no pocos autores y autoras han planteado también la posibilidad de desarrollar una auténtica poética gráfica. La traslación de la definición más convencional de la poesía al cómic es relativamente sencilla: una expresión de la belleza a través de la imagen con un ritmo propio.

Ya en los primeros años de la historieta se investiga esta línea creativa, cuando aparecen obras que evitan un storytelling derivado de la cadencia secuencial lineal y aprovechan las opciones narrativas que da una página en blanco. Autores como George Herriman rompen con el concepto tradicional de la página y del ritmo de lectura, buscando establecer líneas de flujo de lectura propias que pueden ser emparentadas con la ruptura espacial de la forma tradicional lineal de lectura que establece la poesía caligramática. No es difícil establecer relaciones entre la investigación poética que se desarrolla en los caligramas o la evolución de la poesía concreta hacia formas de poesía visual, donde la creación deja de ser un objeto para ser leído y pasa a ser un objeto creado para “ser visto” (Bohn, 2013). Esa línea establece su grado de evolución en el uso consciente de la palabra como elemento básico, como puede darse en los caligramas de Apollinaire, a la definitiva integración de texto e imagen que plantea la obra de autores como Carl André, donde la forma visual no es un refuerzo de la palabra, del texto escrito, sino que adquiere protagonismo propio, constituyéndose como paratexto esencial de la lectura y entroncando la poesía como un arte visual (Collins, 2013). Sin embargo, estos movimientos que se desarrollan durante las primeras décadas del siglo XX no encuentran un paralelo inmediato en el cómic, todavía inmerso en ese momento en un proceso de autoidentificación que lo alejara de una consideración infantil y juvenil, pero no deja de resultar sintomático que una de las primeras obras que analizan las posibilidades del cómic como medio adulto, sea precisamente una que establece las primeras correlaciones entre la poesía y el cómic: *Poema a fumetti*, de Dino Buzzatti¹. La obra de Buzzatti (fig.1) nace precisamente tras los primeros intentos de establecer un estudio sistemático del cómic desde perspectivas semiológicas, empujadas tanto desde Italia con el llamado “grupo de Bordighera” (formado en 1965 por los estudiosos Claudio Bertieri, Luis Gasca, Umberto Eco y Romano Calisi) y los trabajos que desde Francia realizaba el CELEG (Centre d'études des littératures d'expression graphique) de Francis Lacassin, Alain Resnais y Évelyne Sullero. Buzzatti reescribe el mito de Orfeo y Eurídice desde una perspectiva moderna a través del erotismo y la música, con grandes viñetas de una página que incorporaban texto creando una unidad que actúa como verso del poema. Para Buzzatti, el dibujo cumple dos funciones principales: por un lado, una pasiva donde el dibujo es simplemente una ilustración del texto; por otro, la activa, donde el simbolismo gráfico extiende la interpretación del texto hacia una nueva lectura.

¹ Editado por primera vez en 1969, en Italia, por la Editorial Mondadori.

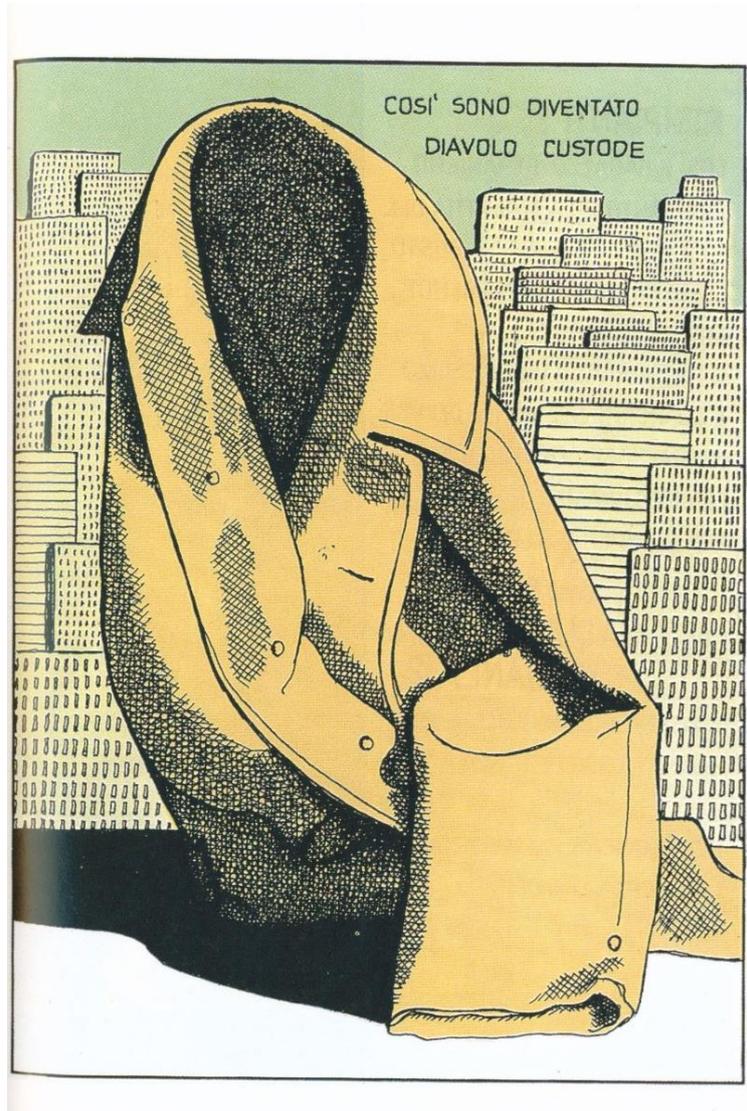


Figura 1: Página de Poema a fumetti, de Dino Buzzatti.

Este uso del cómic como elemento participante de la experiencia poética, que lo aleja de la función narrativa asociada tradicionalmente a la historieta ha sido especialmente estudiada en los primeros años del siglo XXI, con la aparición de una serie de autores que, de forma consciente, buscan igualar la experiencia poética de la palabra con otra conseguida a través del dibujo, extendiendo su función narrativa a la poética aprovechando los recursos gráficos. Por ejemplo, como establece Brian McHale (2010), la segmentación poética tiene un análogo directo en la separación natural que establece la viñeta en la secuencia, ya sea espacial o temporal. El espacio en blanco, el gutter, actúa como elemento nuclear que transforma la secuencia en narración única:

The gutter plays host to much of the magic and mystery that are at the very heart of comics. Here in the limbo of the gutter, human magination takes two separate images and transforms them into a single idea. (McCloud, 1993)

Sin embargo, esta separación es, también, un límite que puede establecer un ritmo lineal para el poema, disolviendo cualquier intento de abstracción poética (Calligaro, 1986). De hecho, la dificultad de huir de la hegemonía de la narración con viñetas parece hacer prácticamente imposible ese ejercicio de abstracción. Sin embargo, las posibilidades creativas del cómic rompen esa imposición para encontrar una salida que lleva a la experimentación formal donde la abstracción es posible desde el aprovechamiento de los recursos visuales de la historieta, como Baetens afirma que “a priori approach to narrative in comics as a mere instantiation of narrative, in general is now under pressure” (Baetens, 2011). De hecho, la posibilidad de la abstracción en el cómic ya no se estudia como una posibilidad remota, sino como un hecho establecido (Molotiu, 2009).

Autores como Bianca Stone, Warren Craghead, Joh Hankiewicz o Tom Hart experimentan con el cómic para acercarse a la expresividad poética, dejando que el dibujo focalice el protagonismo y genere un ritmo visual propio, creando una corriente de contenido a partir de los elementos gráficos que deben ser interpretados por el lector.

Para Tamryn Bennet (2014),

Just as a reader must employ different reading techniques with poetry and prose, comics-as-poetry must be read the same way, with attention to the visual cues that interact with text or act on their own adding an additional layer of complexity. Poetry provides a narrative as much as any other art form does, and likewise, the comics analyzed below are examples of comics-as-poetry that offer a very rich, complex and mysterious kind of narrative that, like poetry, requires the engagement of the reader.

La aparición de estas experiencias desde el campo de los minicomics y de la novela gráfica ha dado también a no pocos debates que afectan incluso a la propia denominación: la identificación de la novela gráfica como una derivación de la narrativa literaria choca frontalmente con la aceptación de la no narratividad inherente a la poesía, por lo que existen diferentes aproximaciones a su nomenclatura: mientras que algunos autores hablan abiertamente de graphic poem (Badam, 2012), poetry comics (Dueben, 2012), graphic poetry (Surdiacourt, 2012) o comic-as-poetry (Clough, 2009), para la investigadora Tamryn Bennett, la opción más acertada sería "comics poetry":

For me, however, the term 'comics poetry' more accurately foregrounds the origins of the form within the field of comics rather than graphic novels. for sequential narrative means. (Bennett, 2014)

Esta identificación del cómic con la poesía es avalada por Brian McHale (2010), que afirmaría:

[...]comics appear to be more akin to poetry, even to prestigious avant-garde poetry, than we might have supposed.

El cómic se establece como una nueva herramienta de desarrollo para la poesía a través del dibujo, que aprovecha una lectura más densa de la viñeta a través de los elementos visuales, desarrollando un flujo visual no estrictamente narrativo a partir de elementos que pueden ser identificados tanto con la abstracción como con el simbolismo. En España, en los últimos años se ha dado un fuerte impulso a la experimentación en el cómic, con una generación de autores y autoras que entra directamente en la investigación de las posibilidades expresivas del cómic desde una interpretación de vanguardia estética que ha encontrado en la poesía gráfica una forma natural de dar salida a sus inquietudes creativas. Artistas como Enrique Cabezón, Cynthia Alfonso, Julia Huete, Los Bravú, José Jajaja, Oscar Raña o Begoña García Alén realizan obras de gran riesgo formal donde la expresión poética y la abstracción formal se estructuran como ejes de su creación².

2. La insurgencia de la poesía gráfica de Begoña García-Alén

De este grupo de autores y autoras resulta especialmente interesante el caso de Begoña García-Alén (Pontevedra, 1989). Su obra comienza a aparecer en fanzines como el colectivo *Firecream* (2010-14), que autoedita junto a Andrés Magán, donde ambos autores ya avanzaban su interés por la experimentación formal más allá de la provocación natural del fanzine. Los 8 números de esta publicación sirven además como presentación de una nueva escena gallega a la que haya que añadir los nombres de Arturo Mosquera, Berto Fojo, Irene Vidal, Pepa Prieto Puy, Roberta Vázquez, Roberto Massó, Santi Zubizarreta, Santiago Paredes o Teresa Ferreiro, que conformarán un colectivo fundamental en la exploración del lenguaje del cómic por el terreno de la abstracción y la poesía gráfica durante la segunda década del siglo XXI en el cómic español.

La obra de García-Alén comenzó a interesarse en el minimalismo gráfico y la exploración de la no narratividad a través de la abstracción gráfica y el uso de elementos inorgánicos, en la línea de los planteamientos de cómic abstracto analizado por Molotiu (2009). La recopilación *Perlas del Infierno* (Fosfatina, 2014), recoge esa rápida evolución de la autora a través de una propuesta de historietas mudas donde el movimiento es el eje central que conecta las historias. Fanzines autoeditados posteriores en su sello Noche Liquida, como *Lujo Infinito* (2015), *La máscara de oro* (2016), *Orden y Forma* (2016) o *Unha Gran Dama* (2017), ahondan en esa indagación sobre la posibilidad expresiva puramente sensorial de la composición gráfica, a través tanto del color como de la composición, que serán fundamentales para el salto a una obra de mayor ambición: *Nuevas estructuras* (Apa Apa Comics, 2017).

² Hay que destacar el trabajo en este campo de la editorial gallega Fosfatina, que se ha especializado en la publicación de obras de gran riesgo formal, con la poesía gráfica como eje de las publicaciones. Un ejemplo de este trabajo es la antología *Hoodoo Voodoo* (Vigo: Fosfatina, 2016).

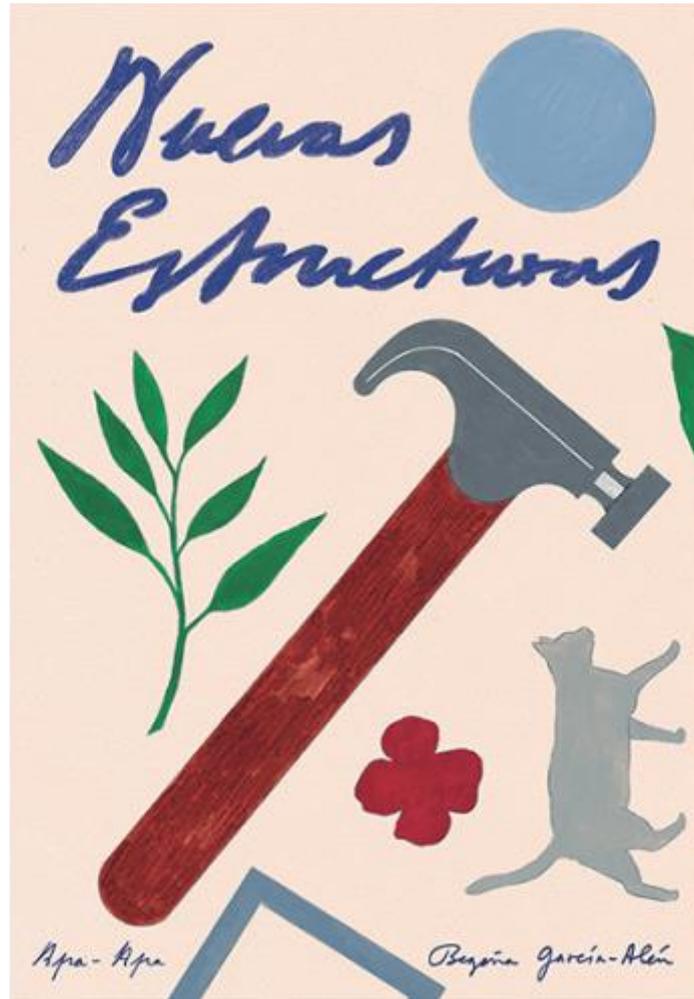


Figura 2. Portada de *Nuevas Estructuras*, de Begoña García-Alén (Apa Apa Cómics, 2017)

En esta obra, se puede encontrar ya la configuración de un auténtico sistema expresivo de la autora, con una serie de estilemas propios que definen plenamente su trabajo. En *Nuevas estructuras* una desconocida cuenta en primera persona la llegada a una casa donde se desarrollará un proyecto arquitectónico, punto de partida de un paseo por el proceso desde esa perspectiva anónima, pero que representará el único punto de empatización del lector. En el primer capítulo, *La casa*, se presentan ya constantes fundamentales del trabajo de la autora, como la utilización de una división de página tradicional en viñetas (6, 8 o 9 en el primer capítulo), contrapuesta con una distribución espacial que recoge un montaje analítico en el que solo se representan objetos, evitando conscientemente la representación humana. El texto, siempre en caja aparte, al estilo de las primeras narraciones gráficas, es austero, marcando un ritmo propio de lectura para las imágenes que lo envuelven. Sirva de ejemplo la página 6, donde la salida hacia el nuevo destino es simplemente insinuada con elementos aislados de ese proceso: la maleta, la ventana, la puerta del coche, un círculo que representa la rueda en movimiento y un trazo caótico para simbolizar el camino, que a su vez se interrelaciona con el texto que acompaña esa viñeta para conectar con el pasado del narrador/a. La llegada a la casa y la posterior exploración de la misma siempre se hará desde esa metodología, creando un juego de elementos inspirativos desde lo inorgánico y el fragmentarismo de sensaciones discontinuas, creando una tensión entre los elementos: el relato pausado del texto crea sus propios ritmos e interpretaciones, frente a los constitutivos gráficos, que articulan su dinámica interna. La abstracción aparece por momentos, pero se equilibra con una aparición inesperada: siluetas humanas, referentes de un equipo de trabajo que llega a ayudar en el proyecto y que aparecerán recurrentemente como figuras fantasmales, solo perfiladas en silueta. Durante el siguiente capítulo, *El proyecto*, García-Alén introduce nuevos elementos simbólicos: la construcción de casas de pájaros como simbolismo de la edificación para humanos, el encarcelamiento de la libertad que da seguridad, desarrollado mediante sugerentes imágenes alegóricas a partir de herramientas y planos de arquitectónicos, formando lo que Harguindey (2017) define como una “serie decorativa”. Un ritmo establecido que se romperá en el tercer capítulo, *El sueño*, que desarrolla un episodio onírico donde los elementos inorgánicos se van a presentar junto a otros puramente abstractos: formas geométricas y de color (en la línea de trabajos previos como la serie *El espectador* en la página web Tik Tok Comics, o fanzines previos autoeditados como *Lujo infinito*), que junto al uso de palabras que pierden su significado

literario para convertirse en objetos visuales a través del tratamiento tipográfico, consiguen trasladar al lector una experiencia visual de surrealismo puro, pero fuertemente inspirada en las imágenes que se han ido desarrollando previamente. En el último capítulo, *La construcción*, la autora planteará un enfrentamiento entre los conceptos de construcción y destrucción, la labor artificial del humano anónimo y fantasmal frente a la realidad de una naturaleza presente y viva. El uso de grandes viñetas a toda página es especialmente interesante: el estatismo del escenario es roto por una ventana por la que se puede ver el trabajo de los operarios, representados como sombras proyectadas que transforman la habitación en nueva encarnación de la caverna platónica.

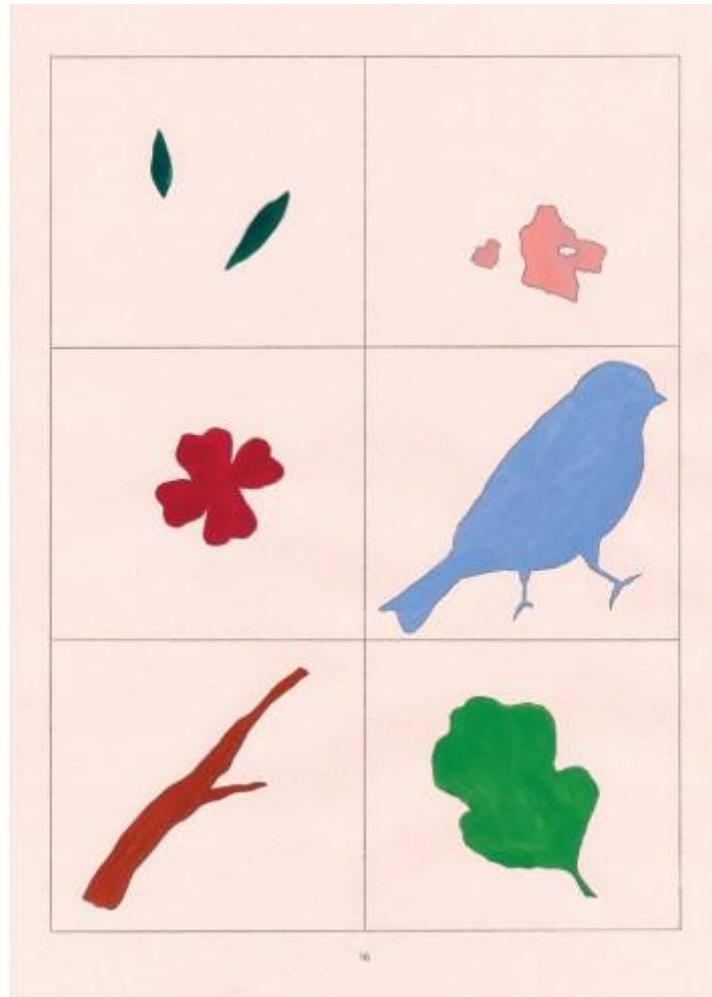


Figura 3. Página de *Nuevas Estructuras*, donde se observa el montaje analítico de elementos aislados.

De alguna manera, la lectura de *Nuevas estructuras* genera en el lector dos experiencias muy diferenciadas: una primera, puramente contemplativa, como testigo mudo de la construcción y destrucción de una idea, con múltiples lecturas más allá de la contemplativa (Vilches, 2017). Una segunda, soterrada, en la que los capítulos se mimetizan con la propia construcción de una lectura: la presentación, desarrollo, disfrute y posterior análisis destructivo puramente derridiano de la obra son claramente equiparables a la división capitular de la obra de García-Alén.

En su última obra autopublicada, *Nueva Mística de Vigo* (2018), ilustra los poemas de Juan Fernández Navazas. Sin embargo, la relación entre el poema escrito y el poema gráfico va mucho más allá de la simple ilustración o adaptación simbólica: García-Alén plantea un diálogo entre historias a lo largo de los cinco bloques que componen el libro, estableciendo un juego de lectura y contralectura, de construcción y deconstrucción. Cada bloque, inspirado lejanamente por la experiencia personal biográfica del escritor, es reinterpretado por García-Alén como una reflexión visual que aporta un flujo de sensaciones y sentimientos que la palabra no puede desarrollar. Impactos visuales en blanco y negro rotundo, que se basan en las mismas claves narrativas que se vieron en *Nuevas Estructuras*. La estética de esa modernidad de "lo nuevo", se diluirá en el primer bloque con la evocación del Antiguo Egipto,

que se representa tanto desde la aportación científica de la arqueología como desde lo imaginado, representando en una última historieta el paso del tiempo desde lo desaparecido, desde lo olvidado e inundado por la arena.

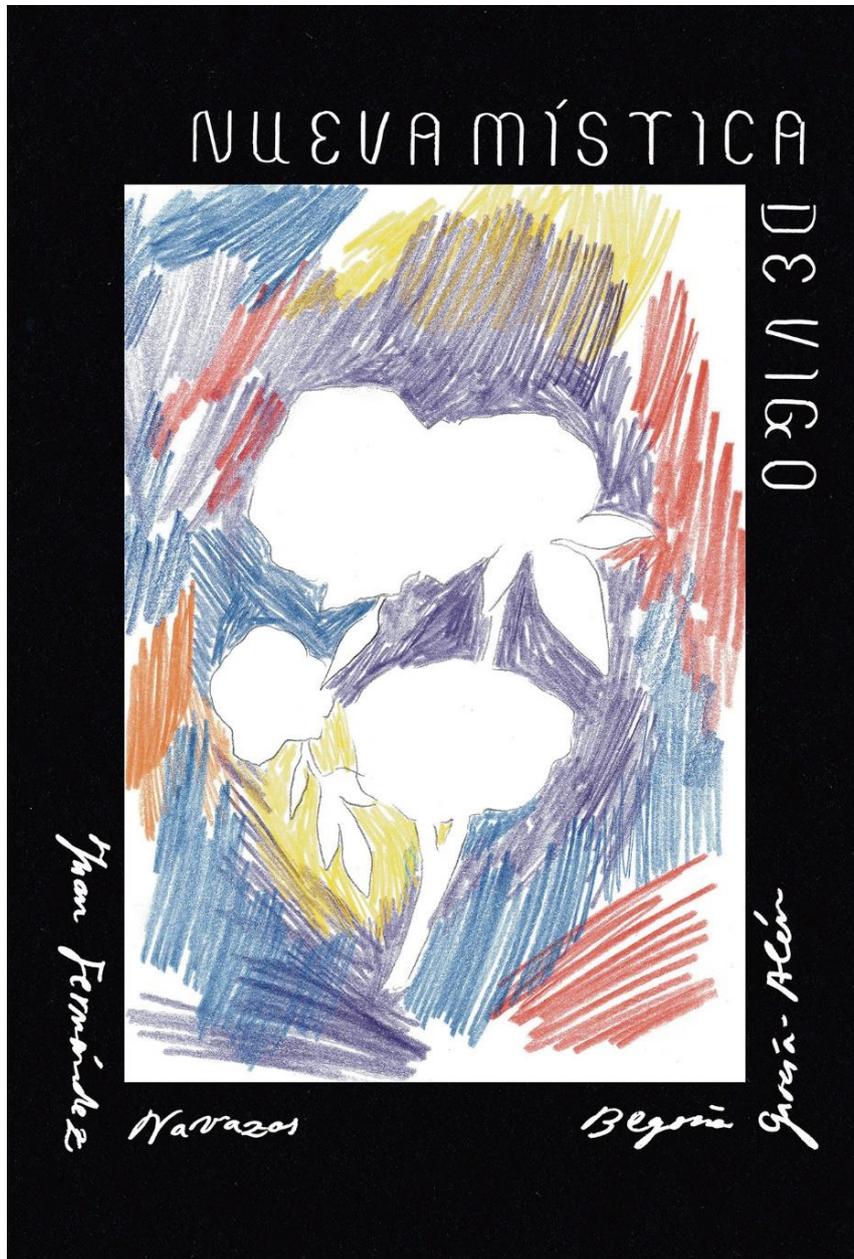
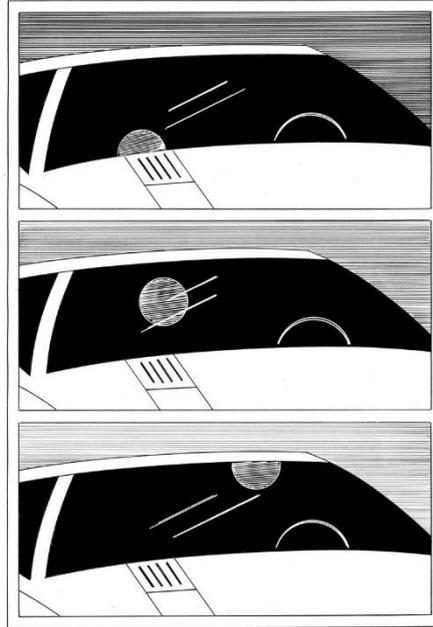


Figura 4. Portada de Nueva Mística de Vigo (Noche Líquida, 2018).

En los diferentes bloques la autora experimentará con la representación simbólica de la pobreza y la soledad a través del montaje analítico de elementos aislados de lo que el lector reconstruirá como una historia completa desde la sugerencia minimal; con la cinética pura desde la influencia evidente de la obra de Yuichi Yokoyama³ en *La máquina*; o con el análisis del paso de la historia a partir de un elemento coincidente, una ruptura geométrica, que establece conexiones temporales a partir de la ausencia y el vacío, del contexto de la forma.

³ Yokoyama desarrolla su obra alrededor de la cinética de la imagen y el movimiento continuo en paisajes industriales donde la máquina alza su protagonismo para invadir lo humano y transformarlo. Pepo Pérez, Neo Manga for post-humans, Mincho, 6, 87-91 (2014)



91

Figura 5: Página de *La Máquina*, en *Nueva Mística de Vigo* (Noche Líquida, 2018)

CONCLUSIONES

La poesía gráfica se ha constituido ya como forma determinante del cómic moderno, que explora las posibilidades expresivas de la no narratividad en el cómic, desde la abstracción y la evocación desde la imagen. Begoña García-Alén es la autora que más ha desarrollado las posibilidades de este nuevo movimiento en nuestro país, a través de un estilo propio basado en la mixtura de elementos de abstracción con el establecimiento de ritmos de lectura particulares basados en el montaje analítico y el minimalismo gráfico, focalizados en la fuerza de los objetos inorgánicos.

FUENTES REFERENCIALES

Badman, D. (2012). *Comics Poetry, Poetry Comics, Graphic Poems*. Recuperado el 1 de febrero de 2019, de <http://hoodedutilitarian.com/2012/08/comicspoetry-poetry-comics-graphic-poems/>

Baetens, J. (2011). Abstraction in Comics. *Substance*, 40 (1), 94-113.

Bennet, T. (2014). Comics Poetry Beyond 'Sequential Art'. *IMAGE [&] Narrative*, 15, 106-123.

Bohn, W. (2013). *Reading Visual Poetry*. Plymouth: Fairleigh Dickinson University Press, 13.

Calligaro, R. (1986). Les aventures de la forme. *Cahiers de la Bande Dessinée*, 71, 62-64.

Clough, R. (2009). *Rhythm & Rhyme: Asthma, The Blot and Comics-As-Poetry*. Recuperado el 1 de febrero de 2019 de <https://www.tcj.com/gamma/alternative/rhythmrhymeasthma-the-blot-and-comicsas-poetry>

Collins-Murray, C. (2013). *Mapping poetry onto visual arts: Carl Andre's words*. Recuperado el 15 de febrero de 2019 de <http://www.impossibleobjectsmarfa.com/new-page-42/>

Dueben, A. (2012). *A Bianca Stone Interview*. Recuperado el 1 de febrero de 2019 de <http://www.tcj.com/a-bianca-stone-interview>

Harguindey, B (2017). *Nuevas estructuras*. Recuperado el 15 de febrero de 2019 de <https://www.13millonesdenaves.com/nuevas-estructuras/>

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial.

McHale, B. (2010). Narrativity and Segmentivity, or, Poetry in the Gutter. En M. Grishakova y M.L. Ryan (eds.), *Intermediality and Storytelling* (27-48). Berlin: Walter de Gruyter.

Molotiu, A (2009). *Abstract Comics: The Anthology: 1967–2009*. Seattle: Fantagraphics Books.

Surdiacourt, S (2012). *Graphic Poetry: An (im)possible form?*. Recuperado el 1 de febrero de 2019 de <https://comicsforum.org/2012/06/21/image-narrative-5-graphic-poetry-an-impossible-form-by-stein-surdiacourt/>

Vilches, G. (2017). *Nuevas estructuras, de Begoña García-Alén*. Recuperado el 15 de febrero de 2019 de <https://thewatcherblog.wordpress.com/2017/03/22/nuevas-estructuras-de-begonagarcia-alen/>

Rey Villaronga, Gonzalo José.

Artista e investigador, Doctorado en Bellas Artes, Universidad de Vigo.

Meana Martínez, Juan Carlos

Artista y profesor del Departamento de Pintura de la Universidad de Vigo.

La negación de la representación como estrategia creativa del dividuo

The denial of representation as a creative strategy of dividuo

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Negación, vacío, arte, dividuo.

KEY WORDS

Denial, void, art, dividuo.

RESUMEN

Consideramos que en la actualidad el vacío en la creación plástica goza de una oportunidad idónea para legitimarse como categoría procesual singular. El sujeto de la hipermodernidad se mueve entre el deseo y la apariencia, y las ficciones sobre las que se construye están llenas de vacíos. Estos espacios por un lado son consecuencia de unas imágenes sin referencias orientadas a saciar el hambre del deseo; y por otro constituyen el deterioro y la depresión del sujeto. Ambas orientaciones, tanto la del vacío de la imagen como la del vacío del sujeto, pueden ser corregidas desde la activación y el entendimiento del vacío como una categoría creadora. En este sentido, las estrategias artísticas de reducción, ocultación, desmaterialización y resonancia permiten hacer del vacío una práctica creadora y constructora, no solo del imaginario, sino también de la identidad. Estas estrategias contextualizan lo que hemos denominado como vacío creador, que por un lado cuestiona el vacío generado por la pérdida de la identidad, y por otro, activa el reencuentro con la imagen de la sombra que nos pertenece. El vacío así entendido, permite un reencuentro con el espacio situado entre las cosas, con el recuerdo a través de la resonancia, de la memoria de lo que el sujeto es más allá de su apariencia. Sin tocarlo, nos acerca al mundo imaginario del acontecimiento y a los fragmentos que perduran de nuestra identidad con lo *real*. Entendemos que esta práctica sitúa al sujeto como un ente dividido y fragmentado, contrario a toda visión del mundo unitaria y totalizadora, y por tanto, como una realidad frágil pero llena de posibilidades. El vacío creador ofrece la posibilidad al sujeto de transformarse en posibilidad, en acontecimiento. Las estrategias del vacío en el arte son la mecha para la posibilidad de la *dividualización*, del ser potencia.

ABSTRACT

We consider that currently the vacuum in the plastic creation enjoys a suitable opportunity to legitimize itself as a singular process category. The subject of hypermodernity moves between desire and appearance, and the fictions on which it is built are full of voids. These spaces on the one hand are the result of images without references aimed at satisfying the hunger of desire; and on the other constitute the deterioration and depression of the subject. Both orientations, both that of the emptiness of the image and that of the emptiness of the subject; can be corrected from the activation and understanding of the void as a creative category. In this sense, the artistic strategies of reduction, concealment, dematerialization and resonance allow us to make of the vacuum a creative and constructive practice, not only of the imaginary, but also of the identity. These strategies contextualize what we have called creative void: which on the one hand questions the vacuum generated by the loss of identity, and on the other, activates the reencounter with the image of the shadow that belongs to us. The emptiness thus understood, allows a reencounter with the space located between things, with the memory through resonance, of the memory of what the subject is beyond its appearance. Without touching it, it brings us closer to the imaginary world of the event and to the fragments that remain of our identity with the real. We understand that this practice places the subject as a divided and fragmented being, contrary to any vision of the unitary and totalizing world, and therefore, as a fragile reality but full of possibilities. Creative emptiness offers the possibility to the subject to transform itself into possibility, into an event. The strategies of emptiness in art are the fuse for the possibility of *dividualization*, of being power.

I. INTRODUCCIÓN. El vacío en las artes plásticas

La comunicación que presentamos a continuación es en parte el resultado de una investigación llevada a cabo recientemente y que finalmente vio la luz en la tesis doctoral: *Estrategias creativas del arte frente a la dividualización*. En este sentido, y en relación al lema que lleva por título esta IV edición del Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales que se celebra entre el 4 y 5 julio de 2019 en Valencia: "Imagen [n] visible"; creemos oportuno aprovechar esta circunstancia para poder compartir y valorar entre todos lo que hemos definido como la defensa del Vacío Creador en la producción artística, o lo que podríamos adelantar sería el posicionamiento del artista de negar la representación frente a la tendencia y proliferación de la imagen en la cultura actual.

Esta comunicación pretende así unirse al resto de prácticas de creación e investigación que desde las artes reflexionan, exploran, y experimentan no sólo las posibilidades expresivas de la visualidad, si no las de la no visualidad en el actual contexto que el espectador sufre de sobreexposición de imágenes.

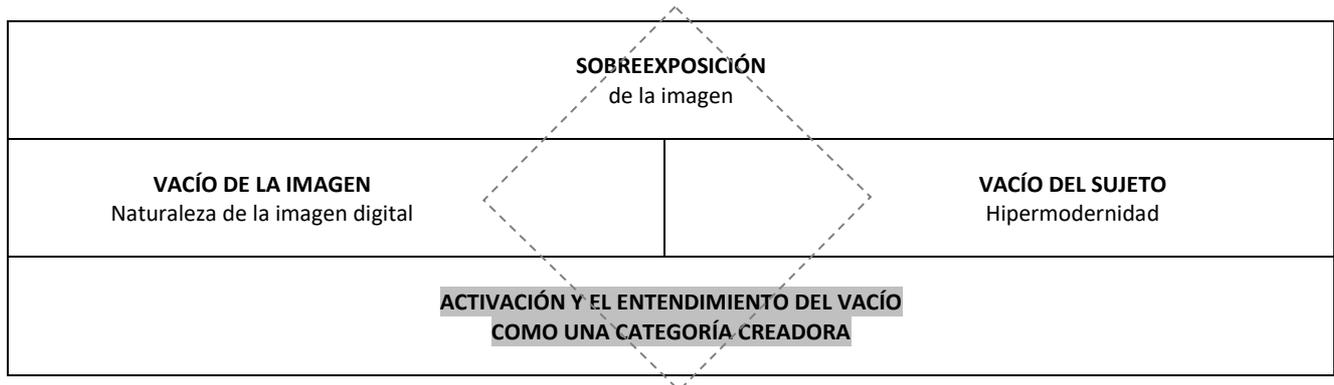


Tabla 1 Contexto del Vacío como recurso creativo. Fuente propia.

Nosotros entendemos por negación de la representación aquellas estrategias creativas que producen un distanciamiento entre la realidad y su imagen, o siguiendo la línea de trabajo del investigador Hernandez Navarro: estrategias creativas de reducción de lo que hay para ver, de ocultación del objeto visible y desmaterialización de la obra. Estaríamos en definitiva frente a un proceso de distanciamiento, interposición, retardo y ocultación entre realidad e imagen, son estrategias que están en relación con el pensamiento de la antivisión (Krauss, 1986) y la desmaterialización (Lippard, 1973).

Podemos pensar que la invisibilidad se hizo presente en la práctica artística contemporánea partiendo de lo que Ulrike Lehman junto a Peter Weibel denominaron la estética de la ausencia (Butin, 2009). Para la crítica y comisaria Ulrike Lehmann, a las artes plásticas siempre acompañó un movimiento dialéctico entre presencia y ausencia (Lehmann, 2009) y afirma:

“Siempre han existido en nuestra cultura acciones cúlitas de ocultar y descubrir imágenes como objetos en templos sólo mostrados en ocasiones con el objetivo de destacar su singularidad y atraer mayor atención. La imagen estaba presente, pero no era visible. Estas eran formas de ausencia o incluso de destrucción iconoclasta que obedecían casi siempre a motivos religiosos o políticos. Fueron estas estrategias que hacían desaparecer la imagen propia cubriéndola o haciéndola invisible incluso destruyéndola para volver a generarla de otra manera. Manifestaciones artísticas que podríamos situar en una zona de la visión que pertenece al mundo del espacio entre las cosas. Entre *ser* y *apariencia*, presencia y ausencia. En este proceso el ser es determinado por aquella obra «nueva» y su materialidad, que tematizan la ausencia. La apariencia es sugerida por la obra de arte ausente”.

Rudolf Arnheim, psicólogo de la percepción, hablará de huecos visibles. Ver el vacío es incluir en una percepción algo que le pertenece, pero que está ausente; es ver la ausencia de eso que falta como una cualidad de lo presente (Arnheim, 1985). De este modo dominios que están en el límite de la percepción se tornan experimentables aunque la expectativa que tiene el espectador de ver una imagen es inicialmente negada. Se trata de un diálogo entre obra y espectador aparentemente imposible, las imágenes están y no están (Lehmann, 2009). Sin embargo, estas obras nos invitan a confiar en la fantasía e invocar imágenes almacenadas en nuestra memoria. En casos, los espectadores: se convierten en cómplices, invitándoseles a abandonar su papel pasivo y tornarse activos. Ulrike Lehmann y Peter Weibel clasificaron estas estéticas de la ausencia de la siguiente manera: imágenes reproducidas, imágenes que desaparecen, imágenes archivadas, ocultas, autorreferenciales, vacías, inmateriales, imágenes que se disuelven, destruidas e imágenes del el espacio vacío (Dornbusch, 2011).

Ha habido una estética de la ausencia desde comienzos del siglo XX. Ya en el XIX las primeras muestras de una estética del vacío y de la nada se manifestaban con la presencia de lugares vacíos en los lienzos de Paul Cézanne o James Ensor... también en la posterior abstracción de la pintura y la escultura modernas con la finalidad de la autonomía y las tendencias a la desmaterialización entre los años cincuenta y sesenta (en los movimientos del Happening y el Fluxus, entre otras manifestaciones).

Podemos considerar que son incunables de esta tendencia de invisibilidad y ocultación el salir del cuadro en Marcel Duchamp con su *Étant Donnés* (1946-1966), una instalación sólo visible a través de un pequeño agujero en una puerta o el vaciamiento del cuadro y el fin profético de la pintura en Ad Reinhardt con sus monocromos cuadros negros: Los *Ultimative* o Pinturas negras de los años cincuenta y sesenta. También el *Erased De Kooning drawing* 1953, de Robert Rauschenberg. Aunque podemos considerar una contribución esencial a la desmaterialización del cuadro la de Yves Klein con sus Cuadros espirituales y su interés específico por el vacío: en 1958, en la Galería Iris Clert de París con su exposición inmaterial o cuando entre 1959-62 vendió sus *Schecks des Immaterialen*

En esta línea, el vacío sigue presente en el contexto del sujeto de la hiper-modernidad. Las ficciones sobre las que se construye están llenas de vacíos. Estos espacios por un lado son consecuencia de unas imágenes sin referencias orientadas a saciar el hambre de sus deseos; y por otro lado constituyen el mismo deterioro y la depresión del sujeto. Ambas orientaciones, tanto la del vacío de la imagen como la del vacío del sujeto, pueden ser corregidas desde la activación y el entendimiento del vacío como una categoría creadora aunque para ello se hace necesario analizar cuáles son los principios del vacío como práctica antivisual.

II. METODOLOGÍA. Organización y jerarquía.

Claves:

Hemos definido las claves antivisuales como palabras-objeto relacionadas principalmente con el contexto de la visualidad y la antivisualidad. Así encontramos entre otras: ausencia, enigma, secreto, silencio, misterio, borrado, tapado, tachado, vacío, infinito, oscuridad, experiencia, luz, efímero, inmaterial...

Para clasificar estas claves: hemos seguido el pensamiento de Thomas Munro para quien una obra de arte no está restringida a sus cualidades visuales. En este sentido "visual" sólo se refiere a su forma de exposición al observador, a su contenido expuesto (Munro, 1962). El distingue tres elementos principales, el artista, la obra y el espectador. Nosotros hemos querido sumar a esta clasificación cinco tipologías más dado el interés práctico que perseguimos. La clasificación que hemos propuesto quedaría de la siguiente forma:

- Lo escópico. Frente a la visión objetiva, y al revés de lo que pudiera aparentar, planteamos en este grupo aquellas claves principales centradas en la imposibilidad de la mirada.
- El sujeto creador. Claves relacionadas con la actitud del artista para producir la obra desde una posición de antivisualidad, de negación o de no hacer y un convencimiento por fe, espíritu, juego...
- La producción de obra. Claves que relacionan la antivisualidad con la presentación de obra (en el objeto), la representación (en la imagen), o su ideación (como proyecto de negación en el conjunto).
- El sujeto espectador. Claves que relacionan la antivisualidad con la experiencia en el espectador.
- La alteridad. Claves que relacionan la antivisualidad con el acontecimiento, con lo Real, con lo otro.
- El lugar. Claves que relacionan la antivisualidad con la espacialidad.



Tabla 2 Clasificación de la práctica antivisual. Fuente propia.

Cualquiera de estos tres elementos puede ocupar jerárquicamente la parte superior del proceso y a su vez actuar de forma que influyeran o no al resto que entran en juego. Por ejemplo, una práctica antivisual como un borrado, donde la producción de la obra es clave y que clasificamos como una estrategia de reducción, procedimentalmente se podría producir de muchas formas como por medio de una sustracción o por medio de una superposición. Es posible, que aun siendo la producción del objeto la clave de la obra, sea en el procedimiento donde radica la importancia del proyecto, pasando a ocupar éste, un lugar destacado sobre la clave que lo define. En otros casos, la propia estrategia puede ocupar un lugar destacado.

Estrategias:

Son los medios y la ordenación de las claves que permiten al artista conducir a la obra hacia la antivisualidad.

Para clasificar las estrategias hemos seguido el trabajo del investigador Miguel Angel Hernández Navarro que define la negación de la representación como todas aquellas estrategias creativas que producen un distanciamiento entre la realidad y su imagen (Hernández-Navarro, 2003).

- a) Reducción de lo que hay para ver.
- b) Ocultación del objeto visible.
- c) Desmaterialización como desaparición de la obra.

REDUCCIÓN			OCULTACIÓN	DESMATERIALIZACIÓN		
OBJETO	MONOCROMO	TEXTO	TAPAR	INMATERIAL	LUZ	DIFUSO
GALERIA	MARCO	LUGAR	TACHAR	CREENCIA	SONIDO	BORRADO
NEGATIVO	ESQUEMA	FALTA	INVERTIR	FENÓMENO	DESTRUCCIÓN	CERO
ACONTECIMIENTO	ACCIÓN	PROYECTO	SUPERPONER	ACCIÓN	INVISIBLE	AUSENCIA

Tabla 3 Tres de las cuatro estrategias principales de la antivisualidad. Fuente propia.

Tres estrategias ya conocidas a las que durante la investigación hemos aportado una nueva:

d) La Resonancia, como reaparición de la imagen a través del vacío. En música, la resonancia musical se refiere a los sonidos elementales que acompañan al principal en una nota musical y comunican un timbre particular a cada voz o instrumento musical. En nuestra investigación entendemos por resonancia las lagunas de la ausencia en la imagen que nos permiten hablar de un referente que no está en la representación pero cuyo eco se hace presente gracias al vacío. En ciertas imágenes el vacío actúa como protagonista remitiendo a una ausencia que está presente en la imagen pero que el espectador puede reconocer. La evidencia es la ausencia reconocida por el espectador en el vacío. Por eso podemos hablar del espectador como resonante.

Procedimientos:

Son el hacer y la ejecución de la obra material o inmaterial dentro de un sistema antivisual que reuniría el abanico de prácticas artísticas que alejan a la imagen de su representación.

Accidentar, Adicionar, Alentar, Apropiar, Argumentar, Articular, Atar, Ausencia, Azar, Bloquear, Borrar, Cartografiar, Cegar, Clonar, Comparar, Componer, Creer, De-construir, Desarmar, Describir, Descubrir, Desproveer, Desvelar, Embalar, Encolar, Enumerar, Envolver, Escribir, Escuchar, Falsear, Golpear, Graduar, Hesitar, Indiciar, Jugar, Limpiar, Medir, Multiplicar, Ocultar, Ordenar, Precintar, Prensar, Presentar, Proyectar, Publicitar, Quebrar, Quemar, Rastrear, Repetir, Rescatar, Restar, Romper, Saturar, Sellar, Silenciar, Sobre-exponer, Sugerir, Superponer, Sustraer, Tachar, Tapar, Vaciar, Vaporizar, Velar, Yugular...
--

Tabla 4. Procedimientos antivisuales. Fuente propia.

III. DESARROLLO. Sistema de estrategias

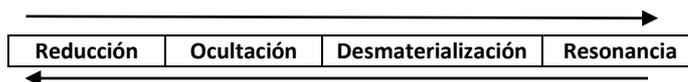


Tabla 5 Ciclo de retroalimentación en la antivisualidad. Fuente propia.

Recordemos que definimos la negación de la representación como todas aquellas estrategias creativas que producen un distanciamiento entre la realidad y su imagen. Las cuatro estrategias que aparecen en el cuadro superior constituirían un eje que permite pensar el proceso antivisual como un proceso de ida y vuelta en la aparición y desaparición de la imagen. **Este eje que va de la materialización a la desmaterialización es un proceso de retroalimentación, fundamental de cara a la relación de la imagen y el sujeto en la actualidad.** Las estrategias quedarían del siguiente modo:

- Reducción de lo que hay para ver.
- Ocultación del objeto visible.
- Desmaterialización como desaparición de la obra.
- La Resonancia como reaparición de la imagen a través del vacío.

Podemos decir que se da por tanto, un ciclo de retroalimentación entre resistencia y subversión de la ausencia en las imágenes, que nos permiten hablar del vacío creador.

Muchas obras de arte, y especialmente, muchas imágenes del mapa de la bidimensionalidad presentan elementos ausentes en sus representaciones. **Hasta el momento todas estas representaciones se vinculaban a una suerte de antivisualidad, y de negación en la representación generalizada como posicionamiento de resistencia.**

Si aceptamos la existencia de la retroalimentación como un juego entre la ausencia de lo que debería estar presente, y una resonancia de lo que pensamos hace referencia lo ausente, nos encontraríamos con que precisamente esa ausencia juega un valor de bisagra entre la imagen y nuestro imaginario, un juego en definitiva donde la ausencia no es negación, sino significación y apertura, un juego hacia la posibilidad.

Hemos visto que ciertas imágenes contemporáneas, precisamente por su forma de ser elaboradas, tiene precisamente la característica de la falta de un referente *original* en la realidad. Esto no sería un problema si no fuera porque esta característica coincide con una malograda construcción del sujeto cuando se trata de sus representaciones y a partir de las imágenes surgidas de sus deseos.

IV. DISCUSIÓN Procedimientos para una categoría creadora

Por tanto, a la hora de analizar el vacío en la representación debemos tener en cuenta sus diferentes caras:

Vacío como resistencia

Las estrategias artísticas presentes en el régimen de la sombra tienen como punto común un interés por las cosas que desbordan lo visible y lo imperceptible: las discapacidades del ojo, la ceguera, lo háptico, lo audible, lo escondido, el velo, lo mínimo, lo inmaterial, lo infravisible, lo desaparecido... y en definitiva son estrategias donde la protagonista es la ausencia en forma de reducción, ocultación y desmaterialización de lo que hay que ver.

Vacío como subversión

Hemos observado que estas estrategias que anteriormente cumplían una función de resistencia ante el predominio de lo visual, hoy podemos considerar que están maduras y nos permiten, tras haber realizado una revisión, transformarlas en una gramática del vacío y la subversión. Una *Gramática revisada* donde la ausencia de la imagen puede incidir en: lo escópico, la producción de obra, el sujeto creador, el sujeto espectador, la alteridad, el lugar, el lenguaje y el objeto. Y en donde en su estructura conviven líneas clave del pasado actualizadas junto a otras nuevas: el monocromo, el no hacer, el objeto, las imágenes ciegas, la propia negación, la negación del lugar, el acontecimiento, la experiencia, lo inmaterial, y la percepción. Incidencias en unos procedimientos al fin, donde el vacío se revaloriza como objeto, galería, tapado, tachadura, inversión, borrado... y que nos hacen reflexionar sobre el vacío como una categoría creadora.

Vacío como Creación

Por tanto, la resistencia del vacío adquiere un nuevo sentido, no como antivisualidad sino como reducción de lo que hay que ver para un acercamiento al Vacío de posibilidad. Si el vacío se expande mayor cercanía a lo real. Si se reduce mayor cercanía al individuo. Mientras, la subversión, pasaría a ser el acto creador desde el vacío, como inversión de los valores de la resistencia y una puesta en valor de la creatividad desde el vacío. un intento por acercarnos a lo no representable, al evento, a lo no racional, a la idiocia a través del vacío.

V. CONCLUSIONES. La negación de la representación como estrategia creativa del individuo

Hemos considerado el vacío como un concepto espacial que por antítesis a la luz representaba el mundo de la oscuridad, lo no visto y, por tanto, alejado de cualquier forma de conocimiento. Podríamos pensar que en las bellas artes la antivisualidad era consecuencia de

una resistencia a la verdad y a la razón de la imagen totalizadora de la ciencia y el progreso. Sin embargo, en esta comunicación proponemos que el vacío no debe representar por más tiempo el reflejo de una imagen de resistencia y sí coronarse como una categoría autónoma y en este sentido subversiva. Dentro de los procedimientos artísticos las estrategias de *reducción*, *ocultación*, *desmaterialización* y *resonancia* permiten hacer del vacío una práctica creadora y constructora no solo de imaginario sino también de identidad. Estas estrategias generan el denominado vacío creador que permiten, por un lado llenar el vacío generado por la pérdida de la identidad, y por otro permiten el reencuentro con la imagen de la sombra que nos pertenece. El vacío creador permite un reencuentro con el espacio situado entre las cosas, con el recuerdo a través de la resonancia, de la memoria de lo que el sujeto es más allá de su apariencia. Sin tocarlo nos acerca al mundo imaginario, al resto de lo que el acontecimiento fue, y por ende, a los fragmentos que se han depositado de su sustancia real. Entendemos que esta práctica sitúa al sujeto como un ente dividido y fragmentado, contrario a toda visión del mundo unitaria y totalizadora, y por tanto, como una realidad frágil pero llena de posibilidades. El vacío creador ofrece la posibilidad al sujeto de transformarse en posibilidad, en acontecimiento. Las estrategias del vacío en el arte son la mecha para la posibilidad de la *dividualización*, del ser potencia.

FUENTES REFERENCIALES

- Arnheim, R. (1985). *El Pensamiento Visual*. Paidós Estética. Págs. 101 y ss.
- Butin, H. (2009). *Diccionario de conceptos de arte contemporáneo*. Abada Editores. Págs.96-99.
- Dornbusch, C. (2011). 1989 e as consequências: as representações da ausência no cinema pós-muro. *Pandaemium*. 17, 25-49.
- Hernández, M. Á. (2003). (La) nada para ver, el procedimiento ceguera del arte contemporáneo. *Debats*, 82, 56-65.
- Krauss, R. (1986). Antivisión. Revista *October*. 36, 147-154.
- Lehmann, U. (2009). Estética de la ausencia. En Butin, H. *Diccionario de conceptos de arte contemporáneo*. Madrid: Abada Editores.
- Lippard, L. (1973). *Seis años, la desmaterialización del objeto artístico*. Madrid: Akal.
- Meana, J. C. (2012). Poéticas de negación de lo visual. *Actas do II Congresso Internacional Criadores Sobre outras Obras - CSO'2011* 4-0 (395-401).
- Munro, T. (1962). *La forma en las artes, un panorama de morfología estética*. Buenos Aires: Paidós. p. 17.

Rico Sesé, Javier.

Profesor de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante.

Rodríguez Calatayud, Nuria.

Profesora de la Universidad Politécnica de Valencia.

¿Podrán los robots diseñar ovejas eléctricas?

Will Robots Be Able to Design Electric Sheep?

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Democratización de la creatividad, Creatividad Computacional, Inteligencia Artificial, Artes visuales.

KEY WORDS

Democratization of creativity, Computational Creativity, Artificial Intelligence, Visual Arts.

RESUMEN

El presente artículo trata sobre la implicación de la Inteligencia Artificial en los procesos creativos de las “artes visuales”. Hasta ahora, la creatividad ha sido estudiada como una disciplina exclusivamente humana. Sin embargo, la irrupción de la llamada Creatividad Computacional abre una nueva vía de investigación y plantea cuestiones que hasta ahora no se habían abordado. Por tanto, el estudio de la creatividad tiene que ser replanteado en nuevos términos. Asumiendo que las máquinas también pueden ser creativas y generar emociones, debemos plantearnos en qué posición nos colocamos como seres humanos ante esta nueva realidad.

ABSTRACT

This article addresses the involvement of Artificial Intelligence in the creative processes of the “visual arts”. Until now, creativity has been studied as an exclusively human discipline. However, the irruption of so-called Computational Creativity has opened new doors for research and raised questions that have not been addressed until now. In this light, the study of creativity must be recast in new terms. Assuming that machines can also be creative and generate emotions, we must ask ourselves where we place ourselves as human beings in the face of this new reality.

INTRODUCCIÓN

“Pinocho trabajó hasta medianoche. Y en vez de hacer ocho canastas hizo dieciséis. Luego se fue a la cama y se durmió. En sus sueños vio un hada, hermosa y sonriente que le dio un beso diciendo: Valiente Pinocho por tu buen corazón te perdono todas tus travesuras del pasado. Pórtate bien en el futuro y serás feliz. El sueño terminó y Pinocho se despertó, asombrado. Se imaginaron lo mucho que se asombró al darse cuenta de que ya no era una marioneta, sino un niño de verdad justo como los demás niños.”

(Las aventuras de Pinocho, 1883)

Siguiendo la analogía de Pinocho, podemos imaginar que los robots algún día llegarán a parecerse a los humanos. Ese día seguramente nos costará aceptar que las máquinas sean como los seres humanos, que puedan ser iguales o incluso más inteligentes. “Históricamente ha sido difícil para las sociedades reconciliarse con las máquinas que pretenden ser inteligentes, y aún más admitir que puedan ser creativas” (López de Mántaras, 2017).

Se espera que para 2025 un ordenador tenga la misma capacidad de computación que un cerebro humano y en 20 años un solo ordenador conseguirá tener la misma capacidad de computación que todos los cerebros del planeta. A priori, estos datos cuantitativos

pueden abrumar a cualquiera porque vislumbra como real, el desenlace de las ficciones distópicas propuestas desde la literatura o el cine y, si esto significa que las máquinas serán capaces de sustituirnos intelectualmente, evidentemente hace falta que nos replanteemos nuestro rol como humanos.

DESARROLLO

Debemos recordar que el ser humano tiene la capacidad innata para crear ficciones, elaborar recuerdos y ser consciente de sus sentimientos, lo que los griegos llamaban *pathos*, un cúmulo de pasiones compartidas que han ido definiendo nuestras diferencias y capacidades como especie. Desde que el primer homínido se pusiera en pie para liberar sus manos y así diseñar herramientas que mejoraron la calidad de su supervivencia, ha sido la creatividad y la capacidad colaborativa de los humanos, dos de las cualidades que han consolidado nuestra identidad diferenciándonos de las otras especies.

Pero el tiempo corre a una velocidad de vértigo y los avances tecnológicos no se detienen ante el nuevo paradigma digital que evoluciona cada día. Si la inteligencia de una máquina ya supera las capacidades humanas para calcular, informar y comunicar, ¿será posible que su gran volumen para almacenar información y combinar los resultados, den lugar a una creatividad autóctona de la humana?, ¿cómo valoraremos lo producido por una máquina?, ¿será una obra de arte simplemente porque su apariencia así la defina o por el contrario y, en igualdad de condiciones, tendrá un valor inferior al estar creada por una máquina? Todos estos interrogantes siguen siendo una gran incógnita hoy en día.

De hecho, la Inteligencia Artificial ya es capaz de ser creativa y los últimos avances en Creatividad Computacional así lo demuestran, por lo que se nos plantea otra cuestión que nos parece relevante: ¿alcanzarán una percepción similar los artefactos producidos por una máquina como los producidos por un humano?

Todavía nos resulta complejo pensar que algo que no puede ver ni comprender la existencia de lo representado, pueda a su vez, “crear una obra de arte”, puesto que aquello que señalamos como tal es una deriva del comportamiento humano, pero quizás deberíamos acostumbrarnos a que las máquinas colaboren con nosotros en nuestros procesos creativos y permitan así, aumentar nuestras propias capacidades creativas como ya ocurre en la actualidad. Por enumerar algunos ejemplos; gracias a los ordenadores personales y al software gráfico, desde finales del siglo XX, ha sido posible realizar variaciones formales y cromáticas de las imágenes a un click de ratón y, por si fuera poco, también ocurre lo mismo con la reproducción 3D que, permite a un usuario desde su propia casa, reproducir cualquier objeto a escala en cuestión de horas o componer una pieza musical con la combinatoria de instrumentos y sonidos digitales. Todavía lo que señalamos como obra de arte sigue siendo una apreciación humana que responde a una serie de condicionantes.

Todos estos indicativos constatan que nos encontramos inmersos en una revolución de carácter tecnológica y democrática que atañe, no sólo a la creación de imágenes, sonidos y objetos, patrimonio artístico de músicos, poetas y pintores hasta la fecha, sino que el hecho de que cualquier usuario pueda tener acceso a máquinas inteligentes que agilizan los procesos, ejecutan variables y ofrecen resultados diversos, es una señal inequívoca de que los modos para producir artefactos artísticos también están cambiando, así como nuestra manera de percibirlos.

Hoy en día, somos conscientes de que las máquinas crean, imprimen y reproducen lo que antes se definía como una actividad humana. Cuando observamos una obra pictórica de Artemisia Gentileschi, sabemos que ha salido directamente de su pincel, lo mismo ocurre con una escultura de Louise Bourgeois o con la música de Eric Satié pero la percepción del arte también está cambiando y el público demanda otras conductas para relacionarse con las mismas. Por ejemplo, si antes buscaba una experiencia estética que fortaleciera su identidad más humana, hoy en día es posible que aplaudan y se hagan eco de obras de arte que se autodestruyen a sí mismas, gracias al funcionamiento remoto de algoritmos diseñados para que ejecuten esa peculiar orden.

Margaret Boden ha sido una de las personalidades más destacadas en el campo de la Creatividad Computacional durante mucho tiempo, habiendo escrito varios libros y documentos influyentes como “La mente creativa: mitos y mecanismos” o “Inteligencia Artificial y el hombre natural”. A diferencia de algunos autores que trabajan en temas de creatividad, Margaret Boden parte de la premisa de que la creatividad no es un proceso mágico que deba ser admirado. Desde este punto de partida, Boden continúa describiendo varias formas en que las computadoras pueden, y lo hacen, exhibir los mismos tipos de comportamiento que los humanos creativos.

La creatividad parece misteriosa porque cuando tenemos ideas creativas es muy difícil explicar cómo las obtuvimos y, a menudo, hablamos de nociones vagas como “inspiración” e “intuición” cuando tratamos de explicar la creatividad. El hecho de que no tengamos conciencia de cómo se manifiesta una idea creativa en sí misma no implica necesariamente que no pueda existir una explicación científica. (Colton, López de Mántaras y Stock, 2009)

1. La IA y las artes plásticas

En este apartado, vamos a revisar algunos de los hitos que, desde nuestra opinión, han contribuido en establecer un diálogo fluido entre el hombre y la máquina. La historia de la IA y su vínculo con el arte se remonta a la década de 1960 con el ingeniero A. Michael Noll y otros artistas en los Laboratorios Bell. Fueron pioneros en la realización de infografías 3D y en protocolos de comunicación hombre/máquina, generando una amplia variedad de patrones artísticos y aleatorios para proponer los primeros pasos de lo que hoy denominamos: realidad virtual y realidad aumentada.

Otro ejemplo más contemporáneo es el caso de AARON, un sistema robótico desarrollado a lo largo de los años por el artista y programador Harold Cohen. La máquina ha demostrado que puede crear obras artísticas cogiendo un pincel con su brazo robótico y pintar sin ayuda. Sus obras se han expuesto en la Tate Modern de Londres y en el Museo de Arte Moderno de San Francisco y han suscitado gran interés. El único problema es que la información que se le ha suministrado a AARON no le permite romper las reglas y nunca podrá por ejemplo imaginar un hombre con una única pierna, puesto que con la información que dispone sabe que los humanos tienen dos brazos y dos piernas.

The Painting Fool, creado por Simon Colton, es mucho más autónomo que AARON. Aunque el *software* no aplica pintura físicamente en un lienzo, simula digitalmente numerosos estilos, desde el *collage* a las pinceladas. El propio sistema se define a sí mismo como “un programa informático y un aspirante a pintor.” En 2009, The Painting Fool produjo su propia interpretación de la guerra de Afganistán a partir de una historia en los periódicos. El resultado es una yuxtaposición de ciudadanos afganos, explosiones y tumbas de víctimas de la guerra.

El proyecto The New Rembrandt supuso una evolución en la utilización del Big Data. Vamos a explicar este ejemplo con más detalle porque gracias a la información proporcionada por el estudio de las pinturas del maestro holandés, ha sido posible pintar un nuevo cuadro con las mismas técnicas varios siglos después o al menos nos produce esa sensación visual. Es evidente que el resultado final no es una copia del trabajo de Rembrandt, ni tan siquiera lo que el maestro hubiera pintado si hubiera vivido varios siglos más. Pero es un Rembrandt en esencia, no cabe duda. Observando los resultados, no dudamos que, si se aplica el mismo procedimiento a otras disciplinas artísticas o a otros pintores, las posibilidades creativas y de experimentación pueden ser infinitas. Se podría deducir también con este ejemplo que no es posible generar una obra artística sin la información obtenida previamente. Pero si analizamos la obra cubista de Picasso, por ejemplo, no crea este estilo de la nada, sino que a base de estudiar concienzudamente las pinturas de Cézanne o el arte primitivo, toda esta información retenida en su memoria y destilada tras su temperamento creativo, funcionó como el detonante que le permitió crear algo nuevo a partir de los datos obtenidos, en este caso de manera analógica.

En palabras de Csikszentmihalyi (1997) «No podemos estudiar la creatividad aislando a los individuos y a sus obras del medio histórico y social en el cual sus acciones se llevan a cabo».

De nuevo estos ejemplos, nos suscitan más interrogantes: ¿Podemos usar la inteligencia artificial para apoyar y aumentar la creatividad y los descubrimientos humanos? ¿estas obras creadas por combinaciones algorítmicas son comparables a las de Mozart, Van Gogh o Charles Chaplin? Como dice Margaret Borden, “serían creativos solamente en apariencia pero no en la realidad”.

También es cierto que no todos los seres humanos tienen la capacidad de crear una sinfonía y es precisamente esta cuestión la que nos interesa destacar sobre otros aspectos, puesto que la utilización de la tecnología, ayuda a que la creatividad no sea cuestión de unos pocos privilegiados como ha venido siendo hasta la segunda mitad del siglo XX sino que cualquiera que tenga algo que comunicar, puede utilizar las herramientas a su alcance para conectar con los otros y expresar sus planteamientos.

Al principio del texto, afirmábamos que la creatividad junto con lo social eran sellos de identidad de lo humano pero los estudios de etólogos sobre el comportamiento de grupos de chimpancés, hace que estas afirmaciones se tambaleen, ya que son capaces de construir herramientas sencillas en estado salvaje y resolver problemas deductivos de una complejidad algo mayor en cautiverio.

2. La IA y el Diseño Gráfico

En la página web de la BBC hay una sección llamada “Will a robot take your job?” donde se puede comprobar con qué porcentaje de probabilidad nuestro trabajo será automatizado en el plazo de dos décadas. Afortunadamente, el porcentaje es muy esperanzador para el ámbito del diseño gráfico ya que tan solo refleja un porcentaje del 5% en la gráfica, una situación mucho más ventajosa que el 57% de un taxista o el 90% de un camarero/a.

Sin embargo, en el último *Design in Tech Report 2018*, el gurú de Silicon Valley, John Maeda realizó varias encuestas a diseñadores de Europa, América del Norte y a otros países en desarrollo para conocer de primera mano, cual era la opinión de los profesionales del diseño sobre esta cuestión y, lo sorprendente de este informe, es el resultado que obtuvo: **un 88% de los diseñadores considera que la IA reemplazará a los diseñadores gráficos en el plazo de 5 años**. Como hemos comentado anteriormente, la IA está siendo

empleada cada vez más para generar o modificar imágenes, pero también para crear todo tipo de diseños. Antes de volverse loco y que esta polémica vaya deteriorando la visión que tiene la sociedad sobre el trabajo creativo de los diseñadores, nos gustaría señalar que la estadística de Maeda no apunta a que la IA sea mejor que los diseñadores gráficos humanos, sino que un número significativo de personas cree que las máquinas ya están asumiendo parte de sus habilidades y de sus tareas profesionales.

Nos parece lógica esta preocupación, ya que la realidad tecnológica también apunta hacia esa dirección y existen campañas publicitarias donde la IA tiene un protagonismo prominente. Por ejemplo, la agencia de publicidad japonesa McCann Erickson anunció que un "director creativo de AI" llamado AI-CD β se uniría a su personal, y que el proyecto había sido desarrollado por los "empleados del milenio de McCann". En el fondo, la agencia se sometió a un reto muy interesante que nos gustaría analizar. En primer lugar, presentaron una estrategia de *branding* al contratar a una máquina para señalar que lo tecnológico tiene un lugar preeminente y diferencial en el proceso de trabajo de McCann y, por otro lado, quisieron que el nuevo "empleado del milenio", que era un ordenador con un software específico para tal fin, diseñara un anuncio publicitario al mismo tiempo que los diseñadores humanos integrados en la plantilla de la empresa. Finalmente, la marca ha solicitado al público japonés que vote al anuncio que le guste sin comunicar previamente, cuál de ellos es el producto de la IA. Afortunadamente para los creativos de McCann Erickson su spot fue seleccionado por un ajustado 54% frente al realizado por el robot. Sin embargo, posteriormente varios ejecutivos publicitarios seleccionaron el spot realizado por la máquina como su favorito.

Como el propio Maeda reconoce, el primer paso para asegurar el futuro de la profesión del diseño gráfico es la aceptación del vínculo necesario e ineludible entre la máquina, el software y la mente creativa del humano. Quizás y, si echamos la mirada atrás, es más sencillo comprender el cambio de paradigma que se está produciendo como un reflejo de situaciones pasadas en las que los diseñadores dudaban si debían aceptarlas o era más propio de la profesión dejarse llevar por la emoción de lo artesanal tan arraigado en la época iniciática del protodiseño.

Por ejemplo, durante la Revolución Industrial, el Movimiento Arts and Crafts surgió para contrarrestar el protagonismo de las máquinas y la pérdida de la artesanía tradicional, un trabajo hecho a mano y creativo que ponía en valor el trabajo realizado para las nuevas clases sociales que se estaban formando al calor de la transformación industrial y social. Más tarde, durante los primeros años de la aparición del ordenador, compartieron sentimientos análogos. Es oportuno recordar la frase de Paul Rand: "Sobre mi cadáver" para ilustrar esta idea, haciendo evidente su preferencia por los procedimientos analógicos frente a la versatilidad y la agilidad del ordenador.

Sin embargo, este rechazo inicial a la IA por parte de los diseñadores gráficos ha ido modificándose con el paso del tiempo y, lo que en un principio se veía como una desventaja considerable, ahora se valora y aprecia como una herramienta al servicio del trabajo intelectual y creativo a la hora de relacionar conceptos, obtener información y realizar propuestas gráficas.

CONCLUSIONES

El futuro como hemos visto nos va a dejar muchos retos a los que las personas creativas nos vamos a tener que enfrentar. Por un lado, podemos pensar que la falta de intencionalidad de las máquinas las aleja de considerarlas como seres creativos en esencia. Además nunca van a ser realmente conscientes de sus logros. Por otro lado, el rechazo natural de la sociedad a aceptar a las inteligencias artificiales como posibles competidoras en el plano artístico, es un problema moral no científico, y por lo tanto, con el tiempo esas barreras de forma natural irán desapareciendo conforme la sociedad aprenda a convivir con las máquinas.

Quizás puede que todavía falte mucho tiempo para que en lugar de ver únicamente la computadora como una herramienta para ayudar a los creadores humanos, podamos verla como una entidad creativa por derecho propio.

Lo que es evidente es que no tenemos que tener miedo al desarrollo, creemos que la creatividad computacional no es algo negativo. La tecnología evoluciona porque nosotros también evolucionamos como seres humanos. Nos corresponde a nosotros, por tanto, liderar el cambio y no luchar contra lo que de forma natural formará parte de nuestras sociedades.

FUENTES REFERENCIALES

Boden, M. (2009). *Computers models of Creativity*. AI Magazine.

Boden, M. (1983). *Inteligencia artificial y el hombre natural*. Tecnos.

- Boden, M. (1994). *La mente creativa: Mitos y mecanismos*. Gedisa.
- Bonet, Ángel (2018). *El tsunami tecnológico: ¡Y cómo superarlo!*. Deusto.
- Cabañes, E. (2013). Trurl y Klapaucius: reflexiones sobre creatividad ¿artificial?. *Revista de estudios de juventud* nº103, Diciembre.
- Cohen, H. (1995). The Further Exploits of Aaron, Painter. *Stanford Humanities Review*, 4(2), 141-158.
- Colton, S., López de Mántaras, R., y Stock, O. (2009). Computational Creativity: Coming of Age. *AI Magazine* 30(3): Fall 2009, Association for the Advancement of Artificial Intelligence.
- Colton, S., Halskov, J., Ventura, D., Gouldstone, I., Cook, M. y Pérez- Ferrer, B. (2015). The Painting Fool Sees! New Projects with the Automated Painter. En *Congreso internacional sobre creatividad computacional*, pp. 189-196.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Dartnall, T. (ed.) (1994). *Artificial Intelligence and Creativity*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Harari, Yuval Noah (2016); *Homo Deus: breve historia del mañana*. Barcelona: Debate.
- Harari, Yuval Noah (2018). *21 lecciones para el siglo XXI*. Barcelona: Debate.
- Iglesias García, R. (2016). *Arte y robótica. La tecnología como experimentación estética*. Casimiro, Madrid.
- Kurzweil, R. (1999). *La era de las máquinas espirituales*. Barcelona, España: Planeta.
- López de Mántaras, R. *La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional*. Openmind. Recuperado de <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/la-inteligencia-artificial-y-las-artes-hacia-una-creatividad-computacional/>
- Robinson, K., y Aronica, L. (2009). *El elemento*. Barcelona: Grijalbo.

Rodríguez López, Ramona.
Universitat Politècnica de València.

Visibilizar, señalar el sonido disruptivo. Soportes para ser escuchados

Make visible, point the disruptive sound. Supports to be heard

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Soporte-escucha, altavoces, sonidos disruptivos, smartphones, control usuario, Industria 4.0.

KEY WORDS

Surface-listening, speakers, disruptive sounds, smartphones, user control, Industry 4.0.

RESUMEN

En la línea de trabajos que tratan de desarrollar una vía de exploración crítica hacia las interfaces, planteamos la producción de artefactos que hagan preguntas sobre el sonido que acompaña dichas interfaces, sonidos diseñados para mejorar la eficiencia comunicativa en la relación dispositivo-usuario (interacción entre humano-máquina).

Nuestro proyecto consiste en la creación de una serie de piezas en las que se estudia el aspecto sonoro de las interfaces, especialmente las de los smartphones, sacando los altavoces o medios por los que se produce el sonido de su condición de invisibilidad, e indagando en el tipo de sonidos que emiten estos dispositivos, en su mayoría tonos y notificaciones creadas para llamar nuestra atención de manera disruptiva. Estos sonidos forman parte de las estrategias de control de usuario y crean dependencias de las que difícilmente nos podemos sustraer, dada la imposibilidad de cerrar nuestras orejas, y, aunque silenciamos nuestros móviles, siempre estaremos expuestos al sonido de los dispositivos de las personas que estén a nuestro alrededor.

ABSTRACT

In the line of works that seek to develop a path of critical exploration towards interfaces, we propose the production of artifacts that ask questions about the sound that accompanies these interfaces, sounds designed to improve the communicative efficiency in the device-user relationship (interaction between human-machine).

Our project consists in the creation of a series of pieces in which the sound aspect of the interfaces is studied, especially those of smartphones, taking out the speakers or media through which the sound of their invisibility condition is produced, and inquiring into the type of sounds that these devices emit, mostly tones and notifications created to call our attention in a disruptive way. These sounds are part of the user control strategies and create dependencies that can hardly be subtracted, given the impossibility of closing our ears, and, although we mute our phones, we will always be exposed to the sound of the devices of people who are around us.

INTRODUCCIÓN

El presente artículo esboza una parte de la investigación realizada en nuestra Tesis Doctoral con motivo de una estancia en el departamento *Interface Cultures* de la *Kunstuniversität Linz*. Con una duración de seis meses, tuvimos la oportunidad de presentar el trabajo en las jornadas de carácter semestral *PhD-Kolloquium*, ofrecidas dentro del *PhD-Programm*. También presentamos los

resultados de la investigación en una *Guestlecture*¹ organizada por *Interface Cultures*. En este período, compartimos despacho con artistas, investigadores e investigadoras, estableciéndose debates y discusiones en las que se confrontaron opiniones e ideas, enriqueciendo y clarificando nuestra investigación en la tarea de obtener resultados, bajo la modalidad de práctica artística como método de investigación. Cabe reseñar la influencia en el enfoque del tema de investigación del curso *You Akademia Project*, realizado dentro del programa de emprendimiento de la Fundación Innovación Bankinter en la Ciudad Politécnica de la Innovación, adentrándonos en el mundo de las *startups*, nuevos planteamientos y modelos de negocio, así como las estrategias de mercado, entre otros conocimientos.

Estado de la cuestión

El uso de las tecnologías se ha extendido de manera exponencial desde el comienzo del siglo XXI, la velocidad de los cambios se ve acelerada por una sociedad globalizada que parece haber entrado en una carrera por la innovación, una lógica de progreso infinito que deja poco margen a la reflexión. Vivimos en la que Klaus Schwab denomina cuarta Revolución Industrial o Industria 4.0 que, según el autor, viene marcada por la convergencia de distintas tecnologías como las digitales, las físicas y las biológicas, con un alcance para el que no hay precedentes, afectando a todas las esferas de nuestro mundo influidas por el flujo de información:

Todos los nuevos desarrollos y tecnologías tienen una característica clave en común: aprovechan el poder de penetración que tienen la digitalización y las tecnologías de la información (Schwab, 2016, p. 29).

Hemos pasado de ser productores a ser consumidores, las instituciones panópticas han variado su sistema, frente al comportamiento rutinario y monótono de antaño ahora se impone la lógica del consumo mediante la estrategia de la novedad, *exponerlos siempre a nuevas tentaciones manteniéndolos en un estado de ebullición continua* (Bauman, Z., 2000, p. 47). En este sentido, Internet y las tecnología digitales están siendo instrumentalizadas para integrarnos en el nuevo orden, sobre todo con el desarrollo de dispositivos con sistemas inteligentes como los smartphones², evolucionando en sofisticadas y nuevas formas de hibridaciones físico-digitales que crean complejas experiencias, con ecosistemas distribuidos, hiperconectados e inteligentes. Estos dispositivos integran cada vez más dimensiones invisibles con sensores, procesadores, algoritmos, actuadores, materiales inteligentes, etc., que son capaces de tomar nuestros datos e información sin darnos cuenta. Cuentan con interfaces que se sirven de metáforas diseñadas para que resulten imperceptibles en la experiencia de usuario, acompañadas por sonidos de aviso a modo de señales para captar la atención cuando el dispositivo no está a la vista.

Diversos autores están focalizando su análisis hacia las tecnologías digitales desde un punto de vista crítico como por ejemplo Christian Ulrik Andersen y Soren Bro Pold, este último participante en el manifiesto para una aproximación a la crítica de la interface (*Interface Manifesto*) en el que colaboran diversos artistas e investigadores³. En relación a lo sonoro hay cada vez más autores que están trabajando sobre el sonido, en los denominados *Sound Studies* y otras corrientes que se podrían enmarcar dentro del *Arte sonoro*, o como señala José Iges, piezas artísticas donde el sonido es el elemento principal.

Desde los años 70 Murray Schafer con sus estudios sobre ecología acústica habla del cambio del *paisaje sonoro*⁴ mundial que introdujo la Revolución industrial y la Revolución eléctrica, suscitando el interés en investigadores de diferentes áreas sobre la relación entre el hombre y los sonidos de su entorno, y qué sucede cuando estos sonidos cambian (Schafer, 2013, p. 19). El teléfono, según Schafer, fue un mecanismo acústico de la Revolución eléctrica que propició muchas transformaciones, además de permitir la comunicación superando la barrera del espacio, el autor lo describe como un dispositivo de gran capacidad para interrumpir el pensamiento (Schafer, 2013, p. 134). En la actualidad los smartphones o máquina de simultaneidades (Colmenares, S. 2019), son los dispositivos más eficaces en cualquier empresa que difusión y captación de información por su alcance⁵.

Hipótesis

Los avances tecnológicos están cambiando la relación del hombre con los sonidos de su entorno. Las prácticas artísticas se han visto afectadas por el cambio, abriendo una nueva vía de vinculaciones entre la mirada y el sonido capaces de desvelar estrategias sonoras que esconden sistemas de control, entre ellas los sonidos disruptivos.

¹ *Guestlecture*, serie de presentaciones que se realizan por parte de los investigadores invitados en *Interface Cultures* de la *Kunstuniversität Linz*, Austria.

² Smartphone: palabra inglesa para designar a los teléfonos inteligentes

³ Rescarado el 9 de febrero de 2019, de: https://interfacemanifesto.hangar.org/index.php/Main_Page/es

⁴ *Paisaje sonoro*: término que acuñado por Murray Schafer en el libro *El paisaje sonoro y la afinación del mundo*. El autor lo concibe como un ecosistema integrado por todos los acontecimientos acústicos del mundo, el catálogo de los ruidos y sonidos entre los cuales vivimos.

⁵ La estadística de número de usuarios de teléfonos inteligentes a nivel mundial es de 2659,4 millones, aunque el número de tarjetas SIM supera la población mundial (más de 5000 millones). Estas cifras nos da una idea de la importancia de estos dispositivos. Rescatado el 8 de febrero de 2019, de: <https://es.statista.com/estadisticas/636569/usuarios-de-telefonos-inteligentes-a-nivel-mundial-2019/>

Objetivos

Poner en foco en la escucha, a través de la experimentación y la construcción de artefactos o piezas sonoras, utilizando elementos de los smartphones como los altavoces o haciendo referencia a los mensajes que nos llegan de estos dispositivos.

Analizar el papel del sonido en las tecnologías digitales de los teléfonos inteligentes y sus interfaces.

Reflexionar sobre los nuevos sonidos disruptivos creados por las tecnología móviles, como una manera de concienciar-nos, o promover una actitud crítica hacia estas herramientas o aplicaciones que estamos incorporando en nuestras vidas.

METODOLOGÍA

La metodología planteada se basa en el estudio teórico-técnico necesario para la creación de artefactos y propuestas visuales, reutilizando componentes y elementos gráficos propios de los móviles y sus sonidos, como diría José Iges, organizar con intención artística el sonido en el tiempo y el espacio (Iges, 2017, p. 19) para cambiar su sentido. Son referentes importantes, además de Murray Schafer, los trabajos de Brandon Labelle, tanto sus proyectos que vincula prácticas artísticas sociales y arte sonoro, como sus libros y escritos en los que centra su atención en la forma en que el sonido circula a través del entorno construido, condiciona los espacios arquitectónicos y constituye la base de los proyectos sociales y culturales (Labelle, 2010). Otra fuente referencial son los *Sound Studies* cuyo objeto de estudio es el entorno sonoro de una manera multidisciplinar y desde varios campos de estudio, ligado a una práctica tecnológica en paralelo a la artística, explorando más asiduamente la relación entre la escucha y la mirada (Iges, p. 20). Algunas webs destacadas de consulta son: *The Journal of Sonic Studies*⁶ y *Sound Studies lab*⁷.

En las cuestiones técnicas del proyecto, además de los talleres presenciales realizados durante la estancia en Linz, hemos visitado distintos portales accesibles en internet con tutoriales e indicaciones sobre electrónica y computación, otra fuente de información la hemos obtenido de los cursos online (tanto gratuitos como de pago) de Edx, Udemy y Kadenze.

Hay un gran número de artistas trabajado con presupuestos similares a nuestro proyecto de investigación. En el presente artículo citaremos los que se acercan más a las propuestas que más adelante detallaremos, bien por el uso de los altavoces como elementos formales de las instalaciones o esculturas sonoras, o por haber tratado la temática de los smartphones de forma directa o indirecta. Un referente importante es Golan Levin y Colaboradores con piezas como *Dialtones (A Telesymphony)* presentado en Ars Electrónica 2001, en las que se explora el potencial musical de este ubicuo dispositivo⁸. Otra obra más centrada en los mensajes es *Spam Tower* (2012) de Ricardo Iglesias, una torre compuesta de móviles por la que emite mensajes publicitarios y SMS, haciendo alusión a las nuevas formas panópticas mecánico-electrónicas en las que el control es ejercido por conglomerados económicamente globalizados, donde el concepto de individuo es reducido a sus datos virtu-reales⁹. Rafael Lozano-Hemmer tiene varios proyectos en los que ha empleado altavoces con distintas propuestas formales, en la instalación *Pan-Anthem (2014)* coloca en una pared una serie de altavoces organizados para visualizar una estadística de datos, el sonido que se escucha es el de cientos de himnos nacionales de países que se accionan con la proximidad del espectador, *no trata de una estadística en particular, sino del potencial de visualizarlas de forma sonora* (Labastida, A. 2015, p. 17). Otra obra es *Sphere Packing*, una serie de esferas compuestas por un número concreto de auriculares por las que suena la música de distintos autores. El espectador se tiene que acercar para poder escuchar la música, con la distancia lo que se escucha es una especie de murmullo.¹⁰

DESARROLLO

Para acercarnos al sonido de las interfaces de una manera crítica se han seguido directrices empleadas por referentes del ámbito sonoro y visual, sobre todo las estrategias propuestas en *Interface Manifesto*¹¹. En las piezas se desarrollan dos apartados: por una parte la cuestión material o forma del objeto y, por otra, los sonidos que se van a escuchar por los artefactos o soportes de escucha, estableciendo asimismo dos categorías: lo *Aural* en donde se situaría el trabajo con distintos tipos de sonidos, y lo *Visual*, en el que se despliegan los materiales que van a servir de soporte y medios de reproducción, en este caso altavoces de móviles.

⁶ Revista de estudios sonoros. <https://www.researchcatalogue.net>

⁷ <http://www.soundstudieslab.org/>

⁸ *Dialtones (A Telesymphony)*. 28 minutos de concierto producido por los tonos de llamada de 200 visitantes en tiempo real. Extracto y descripción traducido del informe final del proyecto. Rescatado el 18 de febrero de 2019, de: http://www.flong.com/storage/pdf/reports/dialtones_report.pdf

⁹ Información extraída de la web del artista. Rescatado el 25 de febrero de 2019, de: <http://www.ricardoiglesias.net/2012/03/spam-tower/>

¹⁰ Rescatado el 15 de febrero de 2019, de: <http://www.lozano-hemmer.com/>

¹¹ Rescatado el 15 de febrero de 2019, de:

https://interfacemanifesto.hangar.org/index.php/Main_Page/es#Propuesta_de_acciones_relacionadas_con_los_puntos_del_manifesto

La inspiración para seleccionar el material de soporte es la cámara anecoica visitada por John Cage en 1951 esperando escuchar el silencio (estos recintos cerrados están aislados del exterior con espumas porosas). Además de la capacidad de esta espuma acústica fonoabsorbente para evocar lo sonoro por su uso, tiene una geometría ondulada que recuerda a las ondas sonoras. En cuanto al empleo de los altavoces de los móviles, se trata de hacer evidente el medio sonoro de estos dispositivos relegados al estatus de invisibilidad, sacándolos de su rol subsidiario se pretende activar la capacidad de suscitar preguntas, en primera instancia, al no ser reconocidos como altavoces por no tener la forma que todos recordamos de estos medios, se establece la pregunta ¿qué es esto?¹²

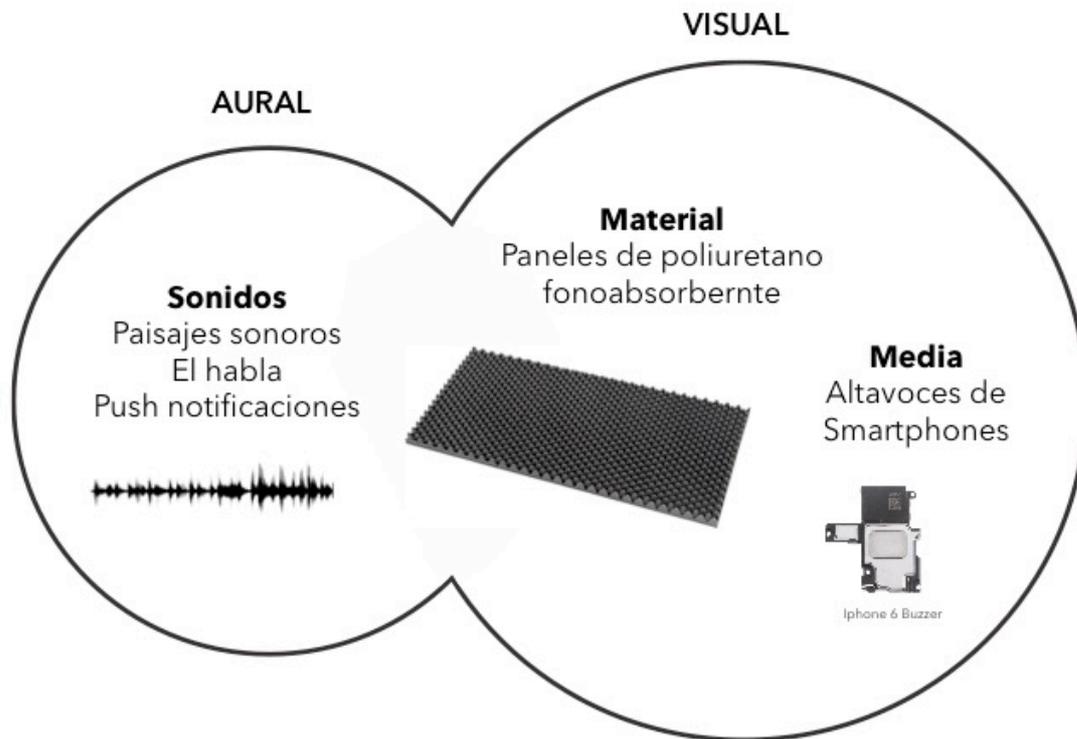


Figura 1. Esquema de los elementos de estudio

1. Mobile Speaker Panel #6_30

Pieza compuesta por un soporte rectangular de 100 x 40 centímetros en el que se han insertado 6 grupos de altavoces de móviles de 30 modelos diferentes. Dispone de un sensor fotosensible que proporciona datos lumínicos. El sonido está gestionado desde la placa NodeMCU v2 ESP8266 con el reproductor de audio Dfplayer Mini, estos se conectan con los altavoces ofreciendo 6 salidas de audio independientes. La placa es programada con el IDE de Arduino obteniendo los datos del DFplayer que reproduce un archivo de sonido y del sensor que gestiona el volumen. El resultado es un panel con 6 sonidos a un volumen bajo que se ve aumentado cuando acercamos nuestro oído al sensor que está en medio de los altavoces. La idea es ofrecer una experiencia de escucha de cercanía, en la línea de *Sphere Packing* de Lozano-Hemmer. Los 6 audios se perciben como murmullos y se hace necesario acercarnos para escuchar el mensaje que de cada canal sonoro.

¹² Hemos llegado a esta conclusión después de mostrar los altavoces a distintas personas sin estar emitiendo sonido. Cuando se ha mostrado en funcionamiento en un porcentaje alto también ha habido una extrañeza hacia los altavoces sin tener claro que el sonido procediera de estos dispositivos.

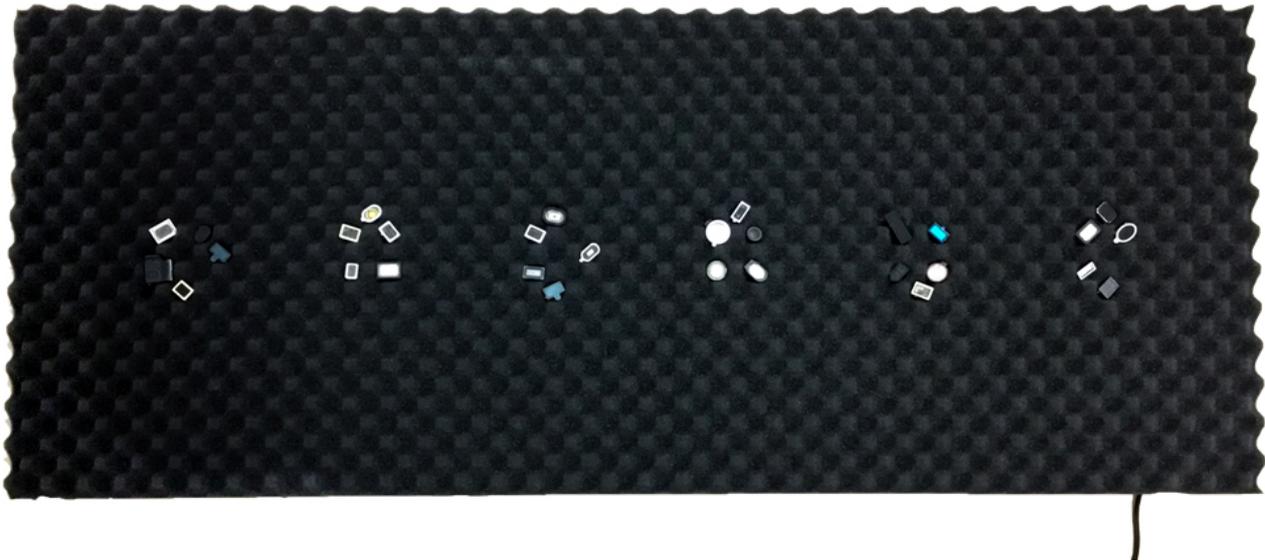


Figura 2. *Mobile Speaker. Panel #6_30*



Figura 3. Imagen de los altavoces

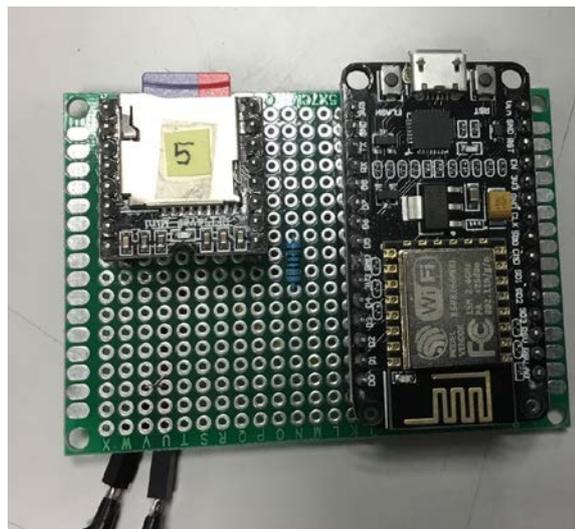


Figura 4. Detalle del dispositivo: NodeMCU v2 ESP8266, Dfplayer Mini, resistencia, tarjeta mini SD

En el apartado *Aural*¹³ hemos trabajado en seis propuestas para reflexionar sobre la escucha: a través de la creación de un paisaje sonoro global compuesto de sonidos de la ciudad¹⁴, de las notificaciones de los móviles, incorporando su función de señales de alerta y cualidades disruptivas, y de la voz, explorando la tonalidad de las aplicaciones de internet.

¹³ El apartado *Aural* tiene un carácter de especificidad, pudiendo ser modificado en función de la variación del contexto expositivo. En la propuesta *Mobile Speaker Panel #6_30* el contexto sonoro responde a la residencia en la ciudad de Linz.

¹⁴ Uso de grabaciones de la ciudad de Linz consonancia con los proyectos de Brandon Labelle en los que establece relaciones entre sonido y espacios sociales.



Figura 5. Imagen durante los paseos sonoros.



Figura 6. Captura de pantalla, edición multipista en Adobe Audition.

Sonidos:

- Uno, dos y tres. Proceden de grabaciones de la ciudad de Linz realizadas durante la estancia de investigación. Selección de sonidos singulares que reflejan el ritmo percibido de la ciudad y sus habitantes, sus lugares, parques, río, tranvía, mercado, entre otros. Componen fragmentos de realidad que descontextualizada y remezclada buscan la evocación de sensaciones y recuerdos.
- Cuatro. Catálogo de sonidos escuchados después de realizar un ejercicio de limpieza de oídos, afinando la escucha y detectando los distintos sonidos de cada grabación. Listado de palabras convertidas en sonido mediante la aplicación de Traductor de Google. Con esta propuesta indagamos en la voz de la máquina y su humanización (cada vez más servicios de voz como Alexa o Siri), explorando aspectos como el tono, la amplitud y el timbre.



Figura 7. Captura de pantalla de la aplicación Traductor de Google.

- Cinco. Aprovechando la visita de un grupo de amistades que visitaron la ciudad de Linz durante unos días, realizamos una entrevista preguntándoles por los sonidos de la ciudad. En este caso, el objetivo era resaltar la escucha del turista y la percepción general del sonido del lugar (durante la visita se plantearon temas sobre el paisaje sonoro y escucha).
- Seis. Selección de sonidos de notificaciones y alertas de distintos modelos de móviles descargados de internet, mediante el uso de los sonidos de notificación queremos que el usuario interrumpa su pensamiento transportándolo a los momentos asociados a dichos sonidos¹⁵.

2. Panel #12_iphone6

Panel con un soporte de 70 X 70 centímetros y 12 grupos de 4 altavoces del iphone 6. Cada grupo reproduce un sonido que es gestionado por una placa y su reproductor DFplayer Mini y un sensor de movimiento.

¹⁵ Como la obra de Lozano Hemmer *Pan-himno*, que utiliza la referencialidad del sonido de los himnos para conectar ideas.

Proyecto con 12 canales independientes de sonido, reproduciendo el tono genérico de las notificaciones del iphone 6. Hay un trabajo de deconstrucción de la melodía que es dividida en partes, va sonando por cada canal de manera aleatoria con un volumen aleatorio también. El pasa a ser un elemento sonoro en el que no se reconoce su melodía dislocando su función. El soporte se convierte en una especie de instrumento de ruido que se acciona con la presencia del espectador.

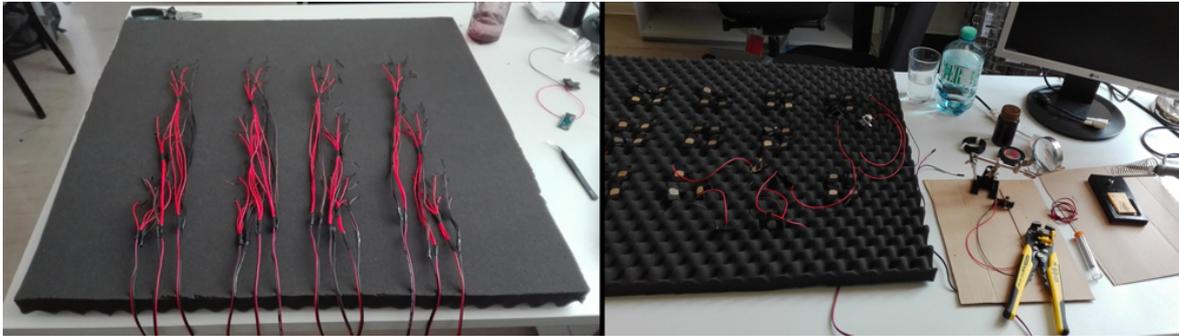


Figura 8. Imágenes del proceso de trabajo

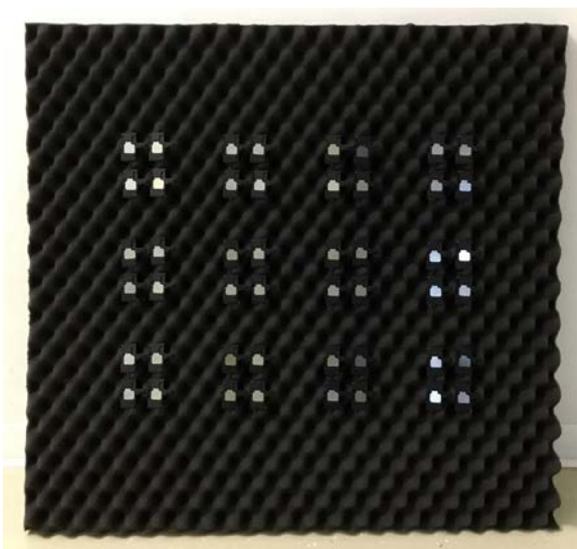


Figura 9. Panel #12_iphone6

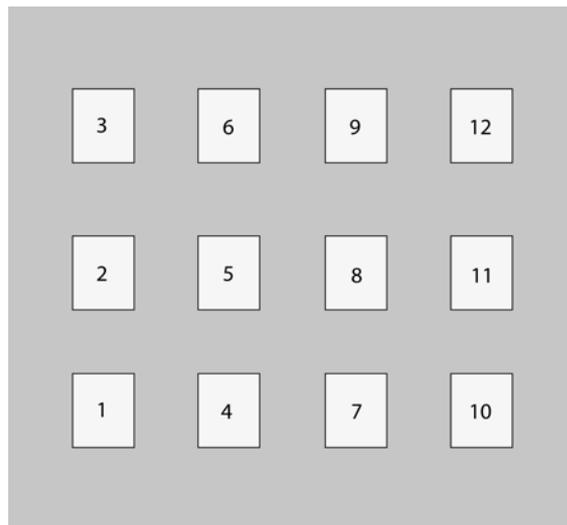


Figura 10. Esquema de canales sonoros del Panel #12_iphone6

CONCLUSIONES

Después de la investigación expresada en el presente artículo hemos podido extraer algunas conclusiones que pueden servir a modo de respuesta a nuestra hipótesis. En primer lugar las nuevas tecnologías relacionadas con los dispositivos móviles y teléfonos inteligentes están cambiando nuestro entorno sonoro, Murray Schafer y diferentes investigadores han ido analizando los cambios que en la actualidad desde los *Sound Studies* y *el Arte sonoro* se abordan desde distintas áreas. Son importantes también las aportaciones de *Interface Manifesto*, en cuanto que generan un contexto crítico de publicaciones y trabajos artísticos que son fuente referencial y conectan con nuestra idea de crear soportes para la reflexión.

En relación a las piezas anteriormente descritas *Mobile Speaker Panel #6_30* y *Panel #12_iphone6*, tuvimos acceso a discusiones con otros artistas e investigadores durante la presentación de nuestro trabajo en *Interface Cultures*. El objetivo era que los oyentes reflexionaran sobre los sonidos que escuchaban de sus dispositivos móviles y el grado de interferencia en su día a día, como resultado recibimos muestras de gran interés hacia el tema y los proyectos mostrados (se consiguieron contactos para compartir la evolución del trabajo).

La investigación cuenta con otras líneas en fase de desarrollo como son: un wearable o vestido confeccionado con esponja acústica y altavoces anexados, esta pieza está pensada para la realización de una performance y un recorrido, en un acto de invasión e incursión en distintos espacios. Otra propuesta en la que estamos trabajando es la realización de un taller teórico-práctico para promover el acercamiento hacia la reflexión sobre los sonidos disruptivos, planteando entre sus objetivos principales la creación de una pieza colectiva para ser exhibida.

FUENTES REFERENCIALES

Bauman, Z. (2000). *Trabajo, consumismo y nuevos pobres*. Barcelona: Gedisa, D.L.

Colmenares, S. (2019). Apuntes para una Psicología Social del Smartphone. Rescatado el 15 de febrero de 2019, de: <https://sociologos.com/2019/02/06/apuntes-para-una-psicologia-social-del-smartphone/>

Iges, J. (2017). *Conferencias sobre arte sonoro*. Madrid: Ardora.

Labastida, A. (2015). Tercero incluido o La máquina y su doble. *Rafael Lozano-Hemmer: Pseudomatismos/Pseudomatisms* (pp. 13-20). Catálogo. MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo. Recuperado el 15 de febrero de 2019, de: http://www.lozano-hemmer.com/texts/bibliography/monographs/catalogue_pseudomatisms.pdf

Lozano-Hemmer, R. (2013). *Sphere Packing*. (2013). Recuperado el 15 de febrero de 2019, de: http://www.lozano-hemmer.com/sphere_packing.php

Labelle, B. (2010). *Acoustic Territories: Sound Culture and Everyday Life*. Continuum Books.

Schafer, R. Murray. (2013). *El paisaje sonoro y la afinación del mundo*. Barcelona: Intermedio.

Schwab, K. y Botín, A. P. (2016). *La cuarta revolución industrial*. Barcelona: Penguin Random House, D.L.

Rodríguez Mattalía, Lorena.

Profesora Titular de Universidad, Departamento de Escultura, Universidad Politécnica de Valencia.

Prácticas audiovisuales críticas: conflicto, arte y política en Chantal Mouffe

Critical audiovisual practices: conflict, art and politics in Chantal Mouffe

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Videoarte, arte crítico, política, audiovisual, documental.

KEY WORDS

Video art, critical art, politics, audiovisual, documentary film.

RESUMEN

Esta ponencia retoma el texto de Chantal Mouffe *Prácticas artísticas y democracia agonística* (2007) y analiza su pertinencia en relación a las prácticas artísticas audiovisuales.

El núcleo central de la teoría de Mouffe es su concepción de lo político como la dimensión antagonista inherente a las sociedades humanas. En base a una crítica del esencialismo y racionalismo del pensamiento liberal, Mouffe señala que la identidad no es una esencia, sino un proceso de construcción de subjetividades que se funda en la diferencia con el otro como su "exterior constitutivo". Si la política tiene como punto de partida la constitución de identidades colectivas, estas tienen necesariamente una base antagonista, donde para que haya un "nosotros", tiene que haber un "ellos". El objetivo de la democracia es que ese nosotros/ellos no se articule bajo la lógica del amigo/enemigo, sino en base a la idea de adversarios que aceptan las reglas del juego democrático.

Las teorías de Mouffe nos resultan muy útiles a la hora de entender la relación entre arte y política pues, para la autora, las prácticas artísticas y culturales son fundamentales ya que participan en la construcción de identidades, contribuyen en la reproducción del sentido común aceptado como válido o, por el contrario, trabajan en su impugnación. Por ello, las prácticas artísticas tienen siempre una dimensión política; la denominación "arte político", por tanto, no tendría sentido, aunque sí la del "arte crítico" refiriéndose a formas artísticas que trabajan socavando el orden simbólico dado.

Así, el arte crítico, cuando saca a la luz los conflictos que la supuesta 'paz' neoliberal quiere neutralizar, cuando cuestiona el consenso dominante y fomenta el disenso, está re-politizando lo social y contribuyendo al proyecto democrático. Estudiamos cómo dos obras audiovisuales, una de Patricio Guzmán y otra de Marcelo Expósito, en su empeño por revelar lo reprimido y volver visible aquello que ha sido tapado, no solamente están desarrollando un videoarte crítico, sino que están apostando por una democracia efectiva y plural.

ABSTRACT

This paper takes up the text of Chantal Mouffe *Artistic practices and agonistic democracy* (2007) and analyzes its relevance in relation to audiovisual artistic practices (we take into account the extension of the audiovisual field, and we focus on this area less analyzed in that line).

The core of Mouffe's theory is his conception of the political as the antagonistic dimension inherent in human societies. Based on a critique of the essentialism and rationalism of liberal thought, Mouffe points out that identity is not an essence, but a process of construction of subjectivities that is based on the difference with the other as its "constitutive exterior".

If the political begins with the constitution of collective identities, these necessarily have an antagonistic base, where for there to be a "we", there must be a "them". The goal of democracy is that the relationship between us and them is not articulated under the logic of friends or enemies, but based on the idea of adversaries who accept the rules of the democratic game.

Mouffe's theories are very useful to understand the relationship between art and politics because, for the author, artistic and cultural practices are fundamental because they participate in the construction of identities, contribute to the reproduction of common sense or, on the contrary, they work in their challenge. For this reason, artistic practices always have a political dimension; the denomination "political art", therefore, would not make sense; it does make sense to use the term "critical art" to describe the artistic forms that work undermining the given symbolic order.

In this way, critical art, when it brings to light the conflicts that the supposed neoliberal 'peace' wants to neutralize, when it questions the dominant consensus and fosters dissent, is re-politicizing the social and contributing to the democratic project. In this text we study how two audiovisual works by Patricio Guzmán and Marcelo Expósito, in their effort to reveal the repressed and make visible what has been covered, are not only developing a critical video art, but are also betting on an effective and plural democracy.

INTRODUCCIÓN Y METODOLOGÍA

Este texto parte de la relectura de *Prácticas artísticas y democracia agonística* (Mouffe, 2007) para analizar la pertinencia de sus afirmaciones en relación a las prácticas artísticas audiovisuales. Siendo el campo del audiovisual increíblemente amplio, pues incluye las creaciones cinematográficas, las publicitarias de todo tipo, los videos que circulan por internet, etc., resulta imposible abarcarlo todo en un solo texto. De ahí que decidamos centrarnos en lo que hemos denominado "prácticas artísticas audiovisuales", que incluyen –entre otros- el video de creación o videoarte y nuevas formas del cine documental.

El núcleo central de la teoría de Mouffe es su concepción de lo político como la dimensión antagonista inherente a las sociedades humanas. En base a una crítica del esencialismo y racionalismo del pensamiento liberal, Mouffe señala, siguiendo los presupuestos del psicoanálisis, que la identidad no es una esencia, sino un proceso de construcción de subjetividades que se funda en la diferencia con el otro. Si la política tiene como punto de partida la constitución de identidades colectivas que deben de organizarse y establecer un orden social, estas tienen necesariamente una base antagonista, donde para que haya un "nosotros", tiene que haber un "ellos". El objetivo de la democracia (agonística, en palabras de la autora) es que ese nosotros/ellos no se articule bajo la lógica del amigo/enemigo, sino con la idea de adversarios que aceptan las reglas del juego democrático, aunque no compartan su interpretación.

La razón por la cual retomar las teorías de Mouffe es porque nos resultan muy útiles a la hora de entender la relación entre arte y política. Para la autora, las prácticas artísticas y culturales son fundamentales en la dimensión de lo político, pues participan en la construcción de identidades, contribuyen en la reproducción del sentido común aceptado como válido o, por el contrario, trabajan en su deconstrucción e impugnación. Por tanto, las prácticas artísticas siempre participan de alguna forma en política, al igual que la política tiene una dimensión estética (Rancière, 2005). Como veremos, bajo esta perspectiva la denominación "arte político" no tiene sentido, aunque sí la de "arte crítico", pues hay formas artísticas que trabajan socavando el orden simbólico dado.

Partiendo de esta premisa, veremos con Mouffe que el arte crítico, cuando saca a la luz los conflictos que la supuesta 'paz' neoliberal quiere neutralizar en pos de intereses económicos, cuando revela lo reprimido por el consenso dominante, está re-politicizando lo social y contribuyendo así al proyecto democrático. Pondremos en paralelo dos obras audiovisuales, una de Patricio Guzmán, vinculado al ámbito del cine documental, y otra de Marcelo Expósito, perteneciente al campo de la creación audiovisual en nuestro país. Elegimos estas obras porque, en su empeño por volver visible aquello que ha sido tapado y dar voz a quien no la tiene, no solamente están desarrollando un audiovisual crítico, sino que están apostando por una democracia efectiva. Somos conscientes de que podríamos elegir otras creaciones audiovisuales que trabajan en esta línea; la razón por decantarnos por ellas es, por un lado, porque nos resultaba interesante elegir dos campos de la creación paradigmáticos, el documental y el videoarte, para ver sus cruces, pues veremos cómo la obra de Guzmán se sale de los imperativos estrictos de su género y la obra de Expósito tiene también un carácter documental. Por otro lado, veremos que ambas obras mantienen un nexo temático común que tiene que ver con desenterrar aquello que está oculto a causa de regímenes autoritarios y represivos anteriores (la dictadura de Pinochet en Chile y la dictadura de Franco en España).

1. Lo político, la política y las prácticas artísticas

"La historia del sujeto es la historia de sus identificaciones y no hay ninguna identidad oculta que rescatar más allá de estas últimas."
(Mouffe, 2007, p. 13).

Si Mouffe parte de esta afirmación en su estudio sobre las prácticas artísticas en relación a lo político, es para dejar bien claro el papel central de dichas prácticas artísticas y culturales en los procesos de identificación, tanto individuales como colectivos. Y ello desde una posición antiencialista que se apoya en el psicoanálisis de Freud y Lacan para afirmar que la no transparencia del ego y la estructuración de la personalidad en varios niveles fuera de la conciencia y de la racionalidad del sujeto, ponen en entre dicho, no solamente la unicidad de este último, que deja de ser una esencia cerrada sobre sí misma, sino también la unicidad de las identidades colectivas. Apoyándose en Derrida, Mouffe insiste en que toda identidad se define a partir de su “exterior constitutivo” (2007, p. 15), es decir que se basa en la diferencia con la alteridad. Esta idea tiene importantes consecuencias en política, pues rechaza el objetivismo y el esencialismo dominantes en el pensamiento liberal. Laclau y Mouffe (1987) proponen el término “hegemonía” para reivindicar que todo poder es contingente, podría ser configurado de otra manera y, además, no es externo a las identidades, sino que las constituye mediante prácticas hegemónicas eventuales y reversibles. “(...) La práctica política en una sociedad democrática no consiste en defender los derechos de las identidades preconstituidas, sino más bien es constituir dichas identidades en un terreno precario y siempre vulnerable” (Mouffe, 2007, p. 16). Veremos que señalar la precariedad y vulnerabilidad de los terrenos de juego sociales y mostrar su contingencia es uno de los objetivos del arte crítico.

Resulta también central la distinción que Mouffe hace entre “lo político”, definido como el antagonismo inherente a toda sociedad humana (Mouffe, 2007, p. 18) –pues, como hemos dicho, las identidades se forman en contraste con los otros-, y “la política”, que puede ser entendida como “el conjunto de prácticas, discursos e instituciones que intentan establecer un cierto orden y organizar la coexistencia humana en condiciones que siempre son potencialmente conflictivas, ya que se ven afectadas por la dimensión de “lo político”.” (Mouffe, 2007, p. 18). El objetivo de la política en democracia será, por tanto, que el antagonismo no se transforme en una relación de amigo/enemigo, sino en una lucha agonista entre adversarios que comparten el mismo terreno de juego democrático de respeto basado en los principios de igualdad y libertad para todos. La disputa central que se juega en democracia es cómo se definen y aplican dichos principios que, como todo en política, no son una esencia, sino que pueden ser objeto de disputas ideológicas pues pueden suscitar interpretaciones diferentes (Mouffe, 2007).

Junto al concepto de hegemonía, y la distinción entre lo político y la política, Mouffe reivindica también el de las pasiones para retratar el marco de lo político. Contrariamente al pensamiento liberal¹, que concibe la política como un cálculo de intereses objetivables que excluye las pasiones y antagonismos (Mouffe, 2007, p. 17), “la principal tarea de la política democrática no es eliminar las pasiones ni relegarlas a la esfera privada para hacer posible el consenso racional, sino movilizar dichas pasiones de modo que promuevan formas democráticas.” (Mouffe, 2007, p. 20). Bajo este prisma, si el pensamiento economicista y consensualista liberal despolitiza la vida social, las prácticas artísticas como “movilización de las pasiones y las formas colectivas de identificación” (p. 58), en su trabajo directo con las subjetividades, las emociones, los sentimientos en conflicto, pueden ser un factor más en esa búsqueda de re-politizar lo social que el proyecto de una democracia “plural y radical” (Mouffe, 2007, p. 18) necesita².

2. Arte político / arte crítico

¿Se puede hablar entonces de arte político? Entrevistada por Rosalyn Deutsche, Branden W. Joseph y Thomas Keenan (Mouffe 2007, p. 25), Mouffe afirma que las prácticas artísticas, siendo uno de los niveles en los que se constituyen las identificaciones e identidades por medio del trabajo con las pasiones (p. 26), son fundamentales en el ámbito de lo político. Y, en la línea del pensamiento de Rancière, va más allá cuando señala que siempre “en lo político hay una dimensión estética y en el arte una dimensión política” (p. 67).

Para entender esta afirmación, conviene retomar al citado autor (Rancière, 2007) cuando define la política diferenciándola de lo que él llama la “policía”. Esta última sería un orden social que implica un régimen de sensibilidad aceptado (de acuerdo a reglas impuestas socialmente) que jerarquiza sujetos y objetos permitiendo que unos sean visibles y otros invisibles, que unos tengan voz y otros no. La política, en cambio, surge para Rancière como ruptura del orden dominante, implicando una reordenación de los lugares que ocupaba cada uno, cambiando el régimen de lo visible y lo decible, es decir, de lo que está permitido en términos de habla, visibilidad, etc.

Al igual que para Mouffe, la esencia de la política es el conflicto, aunque lo que Mouffe llama “hegemonía” y “contra-hegemonía”, Rancière lo denomine policía y política (definida, insistimos, como oposición al orden policial).

¹ En su texto Mouffe distingue dos formas de liberalismo: la economicista, según la cual los individuos racionales buscan legítimamente su interés personal (perspectiva profundamente individualista e instrumental, pues la política es concebida como un mercado de intereses donde hay que ver cómo se asignan los recursos); y la consensualista, que incluye una dimensión ética pero basada en la creencia de que es posible alcanzar un consenso universal y racional a través del libre debate (Mouffe, 2007).

² En su entrevista con Rosalyn Deutsche, Branden W. Joseph y Thomas Keenan celebrada en el año 2000, Chantal Mouffe afirma: “Lo que hace actuar políticamente a las personas es lo que he llamado “pasiones”. Las identificaciones colectivas tienen que ver con el deseo, con fantasías, con todo lo que precisamente no son intereses o lo racional. (...) la política debe hablar a las personas sobre sus pasiones para movilizarlas hacia proyectos democráticos” (Mouffe, 2007, p. 57).

Un concepto clave aquí es el de división o redistribución de lo sensible, que sería la repartición de espacios y tiempos, de lo visible, del lenguaje:

La política consiste en reconfigurar la división de lo sensible, en introducir sujetos y objetos nuevos, en hacer visible aquello que no lo era, en escuchar como a seres dotados de la palabra a aquellos que no eran considerados más que como animales ruidosos. Este proceso de creación de disensos constituye una estética de la política, (...) (Rancière, 2005, p. 15).

En la misma línea, Mouffe refiere la política a la ordenación simbólica de las relaciones sociales que ponen en escena la coexistencia humana, lo cual implica una dimensión estética de la misma. (Mouffe, 2007, p. 67).

En cuanto a la dimensión política del arte, para Mouffe: "(...) las prácticas artísticas desempeñan un papel en la constitución y el mantenimiento de un orden simbólico dado o en su impugnación (...)" (p. 67), por lo cual siempre tienen una dimensión política. De la misma forma, Rancière afirma que "(...) lo propio del arte consiste en practicar una distribución nueva del espacio material y simbólico. Y por ahí es por donde el arte tiene que ver con la política." (Rancière, 2005, p. 13).

De ahí se deduce –por responder a la pregunta que formulábamos antes- que arte y política no son formas separadas, son “dos formas de división de lo sensible dependientes, tanto una como otra, de un régimen específico de identificación.”³ (Rancière, 2005, p. 16). De hecho, en la entrevista ya citada, Rosalyn Deutsche señala que el término arte político provoca el equívoco de que pueda haber un arte que no lo sea, lo cual no resulta posible pues, como hemos señalado ya, todas las formas de la práctica artística se mueven entre dos polos: la reproducción del sentido común dado, es decir, del régimen de visibilidad hegemónico, o bien su deconstrucción e impugnación (Mouffe, 2007).

Otra cuestión es que pueda haber un tipo de arte que admita claramente su dimensión política apostando por “pensar políticamente” (Mouffe, 2007, p. 60-61), es decir, partiendo del reconocimiento del conflicto como base de las sociedades humanas, algo de lo cual el liberalismo es incapaz. El arte crítico es claramente contra-hegemónico⁴, pues rechaza la idea de “orden natural” o “sentido común” que el sistema hegemónico quiere generalizar y señala el carácter construido, es decir, contingente, de cualquier orden dado; se coloca así del lado de la impugnación fomentando el disenso como primer paso para ver y pensar de otra forma.

Para Mouffe, el arte crítico tiene dos objetivos claros: por un lado, “revelar todo lo reprimido por el consenso dominante” (2007, p. 67) volviendo visible lo que suele ser borrado y, por el otro, “dar voz a todos los silenciados en el marco de la hegemonía existente.” (p. 67). Una vez más, la cuestión de la visibilidad y de la toma de la palabra es central; si Rancière (2004) define la estética de la política como esa redistribución de lo sensible que saca a la luz a lo que estaba oculto y dota de palabra a quien no la tenía, podemos pensar que el arte crítico es aquel que hace suya esa dimensión estética de la política de forma programática.

3. Ejemplos de arte crítico audiovisual

Como decíamos en la introducción, nos interesa la relectura del texto de Mouffe para indagar su pertinencia en relación a la creación audiovisual. Más allá del cine más convencional sumido en las exigencias de taquilla, de la publicidad audiovisual al servicio de los intereses de las empresas y más allá de formas del documental absorbidas por el discurso dominante –todas ellas formas que reproducen, como hemos dicho, los regímenes de visibilidad y discursos hegemónicos-, existen otras vías para la creación con imágenes en movimiento y sonidos que se mantienen en los márgenes de este panorama. El videoarte, las nuevas formas del documental, la video-guerrilla o el vídeo comunitario, buscan otras formas de trabajar con la imagen móvil, indagando maneras distintas de mirar y de hacer ver fuera de las industrias culturales.

En su texto, Chantal Mouffe cita a Richard Noble⁵ que categoriza cuatro estrategias o líneas de trabajo básicas del arte crítico: aquellas obras que abordan directamente, de manera crítica, una realidad política; aquellas que dan voz a sectores considerados marginales; aquellas que problematizan sobre sus propias condiciones de producción y distribución; y, finalmente, las obras que intentan retratar escenarios utópicos contrarios “en torno a valores en oposición al *ethos* del capitalismo tardío” (Mouffe, 2007, p. 69).

³ Para Rancière todo arte se vincula a una forma específica de visibilidad y de discursividad que la identifica como arte y la vincula a una cierta forma de política (Rancière, 2004, p. 63). “No hay arte, evidentemente, sin un régimen de percepción y de pensamiento que permita distinguir sus formas como formas comunes. Un régimen de identificación del arte es aquel que pone determinadas prácticas en relación con formas de visibilidad y modos de inteligibilidad específicos.” (Rancière, 2005, p. 18). En relación a esos regímenes de identificación, el autor distingue 3 tipos: el régimen ético, el representativo y el estético. Ver Rancière 2005, pp. 18-20.

⁴ Así define la autora lo contra-hegemónico: “Todo orden hegemónico es susceptible de impugnación por prácticas hegemónicas contrarias, es decir, prácticas que intentarán desarticular el orden existente con vistas a instalar otra forma de hegemonía.” (Mouffe, 2007, p. 63).

⁵ Richard Noble: “Some Provisional Remarks on Art and Politics”, en *The Showroom Annual, 2003/2004*.

Para no extendernos demasiado, no vamos a comentar ejemplos de cada línea de trabajo, pero sí que queremos empezar recordando la importancia de la video-guerrilla de los años 60/70 del siglo XX, que se podría incluir en la primera tendencia citada por Mouffe, pues utilizaba el vídeo como herramienta de denuncia social. En aquellos años de inicio del dispositivo videográfico, su versatilidad, facilidad de manejo y bajo coste hicieron que fuera visto como una posible herramienta de intervención social y de experimentación artística, lo cual provocó una patente ligazón del videoarte a los movimientos políticos de la época. Colectivos como *Raindance*, *Global Village*, *Videofreex*, *Vidèò Out* o *Video Nou*, utilizaron la imagen en movimiento como vehículo de la cultura *underground* y medio de *contra-información*, realizando, entre otras producciones, grabaciones de manifestaciones, asambleas o movimientos sociales⁶. Esta tendencia de los inicios del vídeo, tuvo su reactivación a partir de la primera década de este siglo en lo que he denominado “vídeo comunitario” (Rodríguez Mattalía, 2016), donde, en un contexto de crisis económica y de descrédito de la clase política tradicional, vuelve a utilizarse el vídeo como vía de cambio social⁷, esta vez aprovechado Internet como canal de difusión global.

En la introducción anunciábamos que, por razones de espacio –pues la extensión de esta ponencia no permite, evidentemente, abarcarlo todo-, queremos poner en paralelo dos obras audiovisuales –una de Patricio Guzmán y otra de Marcelo Expósito- que pertenecen a dos campos de la creación paradigmáticos, el documental y el videoarte, para ver sus cruces, ya que en ambas tendencias se puede dar una libertad creativa que responde a una relativa independencia respecto a las industrias culturales y sus imperativos económicos. Veremos, además, que ambas obras tienen un nexo temático común.

En la actualidad también son notables toda una serie de documentales que, rechazando las reglas encorsetadas del género en su versión más institucional⁸ –donde el enunciador se coloca en el lugar del saber que ofrece una mirada pretendidamente “objetiva” de lo real-, ofrecen miradas distintas sobre aquello que nos rodea, mostrando aquello que está oculto en el discurso dominante y dando voz a quien no la tiene (dos empeños del arte crítico definido por Mouffe).

En esta línea, queremos destacar el trabajo de Patricio Guzmán⁹ con *Nostalgia de la luz* (2010) que se centra en el desierto de Atacama (Chile) para desantañar lo que el desierto esconde. El documental lleva en paralelo dos líneas argumentales: el trabajo del observatorio astronómico mundial, donde los astrónomos aprovechan la sequedad extrema de dicho desierto para mirar el universo y, por otro lado, la búsqueda de cadáveres de desaparecidos, asesinados por la dictadura de Pinochet, que enterró a muchos de ellos en el desierto sin pensar que la sequedad del suelo preservaría sus huesos intactos para siempre. Mujeres que indagan la tierra buscando a sus seres queridos sin rendirse ante el empeño de las autoridades de mirar para otro lado: “*Ojalá los telescopios no miraran solo al cielo*”, dice una de las protagonistas que no se conforma con la versión oficial y sigue buscando en el desierto.

Pero además de esta tendencia documentalista, hay también toda una serie de artistas del vídeo que lo han utilizado para realizar ensayos audiovisuales que exponen problemáticas sociales, sacan a la luz conflictos o muestran la fragilidad de los lugares comunes que pueblan nuestra cultura. Es el caso del vídeo *El año en el que el futuro acabó (comenzó)* (2007) de Marcelo Expósito¹⁰, que nos interesa especialmente pues pone en tela de juicio la transición democrática española. Se inicia con una fotografía¹¹ donde dos jóvenes preparan urnas para las elecciones de 1977. Toda la primera parte del vídeo está realizada con imágenes de archivo, tanto fotográficas como films, que recorren hacia atrás el tiempo transcurrido desde ese año de las primeras elecciones democráticas tras la dictadura de Franco, hasta llegar al inicio de la Guerra Civil. El montaje es muy rápido, casi trepidante, y las imágenes están enmarcadas por un iris circular que focaliza aún más la atención del espectador. Este, tras unos segundos de visionado, comprende a dónde se dirige dicho montaje que partía de la esperanzadora foto de los jóvenes con la urna: 1936, la imagen de Franco y sus tropas, las banderas nazis, los primeros bombardeos. El movimiento hacia atrás en el tiempo deja clara la apuesta del artista: revisar, no quedarnos con la simple versión de que nuestro futuro empezó en 1977 (de ahí el guiño del título).

La última imagen del montaje es el rostro en blanco y negro de un niño pequeño, que mira a la cámara con unos ojos ya atravesados por el miedo a la guerra. En ese momento, la música, que había acompañado a las imágenes en su frenesí, se detiene para dar paso al ruido ambiente de una excavación: planos del suelo terroso, de manos jóvenes excavando minuciosamente, plano cerrado de unas

⁶ Sobre este tema se puede consultar Palacio (2014).

⁷ Por ejemplo, numerosos movimientos antiglobalización, los Indignados del 15M, *Occupy Wall Street*, etc., han tenido una producción audiovisual que ha dado visibilidad a sus acciones y demandas sociales.

⁸ Recogen la tendencia de finales de los años 50 y los 60 de búsqueda de un cine libre de propaganda institucional (tanto del gobierno como de intereses privados), que apostaba por vías de financiación alternativas: el *Cinéma Verité* en Francia, el *Direct Cinema* en Estados Unidos o el *Free Cinema* en Inglaterra, por ejemplo.

⁹ Ya en los años 70, este documentalista apostó por una mirada a pie de calle que retratará la lucha del pueblo desde la base: *La batalla de Chile* (1975) relata los eventos ocurridos en su país entre 1972 y septiembre de 1973 con el asesinato de Allende y el golpe de estado de Pinochet.

¹⁰ Obra producida por el CCCB, Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona y seleccionado para el Festival NRVP, Nuevas Realidades Video Políticas, celebrado en la Universidad Politécnica de Valencia en 2012: <https://nrvp.wordpress.com/>

¹¹ De Gustavo Catalán.

manos sosteniendo un cráneo. Entendemos entonces que se trata de la excavación¹² de una fosa común y que el montaje anterior, en su salto hacia atrás en el tiempo, nos ha llevado a un presente que se esfuerza por desentrañar de la tierra pedregosa los cadáveres que continúan escondidos, en la misma línea que las mujeres del desierto de Atacama en Chile. Llama la atención que los arqueólogos que están trabajando (para la Asociación para la Recuperación de la Memoria Histórica de Cuenca) son tan jóvenes como aquellos dos muchachos que sostenían la urna de 1977, pero lo hacen en 2007, justo 30 años después.

Como este vídeo muestra, no fue suficiente la reanudación de la democracia por medio del voto para hacer justicia a nuestros muertos que, de hecho, siguen enterrados a cientos en las cunetas de este país. Expósito despliega así una lectura crítica sobre la transición democrática reivindicando que no se hizo sin costes: el olvido de muchas víctimas, la falta de justicia ante muchos crímenes y el silencio de las autoridades, todo ello, es pos de una democracia que se vendió como posible únicamente si se mantenía dicho silencio¹³.

CONCLUSIONES

“La especificidad de la democracia moderna reside en el reconocimiento y la legitimación del conflicto y en el rechazo a reprimirlo imponiendo un orden autoritario.” (Mouffe, 2007, p. 20). Las dos obras que hemos comentado denuncian la pervivencia del silencio en la democracia actual (de Chile, de España) sobre los crímenes cometidos por las dictaduras anteriores. Así como el orden autoritario reprime el conflicto (la “policía” de Rancière), no podemos aceptar que nuestras democracias se asienten en el silencio aduciendo que la “reconciliación nacional” así lo requiere.

Estamos con Mouffe cuando afirma que, para que las prácticas artísticas jueguen un papel en política, primero es necesario “(...) el reconocimiento de lo político en su dimensión antagonista, así como del carácter contingente de cualquier tipo de orden social.” (2007, p. 60). En esa línea, los citados audiovisuales señalan la contingencia de nuestras formas de democracia y la precariedad de ese equilibrio inestable al que hemos llegado y, lo que es muy importante, lo hacen apelando a nuestras pasiones, a aquello que hemos perdido o escondido para intentar construir democracia olvidando el orden autoritario anterior.

De hecho, la autora advierte del peligro de movilizar las pasiones de forma antidemocrática y excluyente (en la línea del racismo, la xenofobia, el sexismo, etc.) (2007, p. 58), donde el despuntar actual de movimientos de extrema derecha puede ser visto como una consecuencia de la despolitización general de nuestras sociedades que no permite el desarrollo de un pluralismo efectivo ya que “una de sus tareas principales (del pluralismo) es plantearse modos de frenar las tendencias a la exclusión presentes en todas las construcciones de identidad colectiva” (p. 18). En suma, para Mouffe: “Cuando la dinámica agonística del sistema pluralista se ve obstaculizada por la falta de identidades democráticas con las que poder identificarse, existe el riesgo de que se multipliquen las confrontaciones sobre identidades esencialistas y valores morales no negociables.” (p. 20).

De esta forma, si las leemos con la lógica de Mouffe, las obras citadas muestran que escarbar la tierra no es un simple empeño revisionista que solo se preocupa por el pasado desestabilizando el presente, sino que es una apuesta por una democracia efectiva y plural que reconozca tanto los conflictos que llevamos arrastrando durante décadas, como aquellos que tenemos en ciernes, y que trabaje, sin miedo, a partir de estos.

FUENTES REFERENCIALES

Laclau, E. y Mouffe, Ch. (1987). *Hegemonía y estrategia socialista: hacia una radicalización de la democracia*. Madrid: Siglo XXI.

Mouffe, Ch. (2007). *Prácticas artísticas y democracia agonística*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona y Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.

¹² Se trata de una excavación en la Tahona de Uclés (Cuenca) realizada entre 2005 y 2007 por la Asociación para la Recuperación de la Memoria Histórica de Cuenca. Se encontraron 439 cadáveres de soldados republicanos fallecidos durante la Guerra Civil, de represaliados por el franquismo o de fusilados en la posguerra.

¹³ Queremos destacar en esta línea temática el documental recientemente estrenado titulado *El silencio de otros* (2018), dirigido por Almudena Carracedo y Robert Bahar. Se centra en mostrar cómo todavía muchas víctimas o familiares de víctimas del régimen franquista continúan buscando justicia. En una filmación que abarca seis años, la película sigue el proceso de querrela que un grupo de víctimas y familiares iniciaron por medio de una jueza argentina, pues en España la ley de amnistía –o “pacto del olvido”– impide que se haga justicia. Los querellantes exigen, entre otras cosas, recuperar los huesos de sus familiares asesinados, que se juzgue a todos los torturadores que aún no han pagado por sus crímenes de lesa humanidad, o que se explique qué sucedió con numerosos bebés desaparecidos.

- Mouffe, Ch. (2012). *La paradoja democrática. El peligro del consenso en la política contemporánea*. Barcelona: Gedisa.
- Mouffe, Ch. (2014). *Agonística. Pensar el mundo políticamente*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Palacio, M. (2014). El eslabón perdido. Apuntes para una genealogía del cine documental contemporáneo. *Revista Cine Documental*, 9, 91-117.
- Rancière, J. (2004). *Malaise dans l'esthétique*. París: Galilée.
- Rancière, J. (2005). *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo y Universidad Autónoma de Barcelona.
- Rancière, J. (2007). *El desacuerdo: política y filosofía*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Rodríguez Mattalía, L. (2016). Videoarte comunitario, resistencia y multitud. En W. García Puchades y M. Miquel (eds.), *La cultura de lo común. Prácticas colectivas del siglo XXI* (p. 93-106). Valencia: Editorial de la Universitat Politècnica de València.

Rojas Cuevas, Rosa Maribel.

Profesor Investigador de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Instituto de Artes, Licenciatura en Artes Visuales (grupo único).

Cómo se redimensiona la construcción social de la memoria en el México actual: un caso de arte interactivo

How the social construction of memory is resized in present-day Mexico: a case of interactive art

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Arte digital, memoria colectiva, estética; participación, instalación interactiva.

KEY WORDS

Digital art, collective memory, esthetic, participation, interactive installation.

RESUMEN

La presente comunicación pretende analizar y reflexionar sobre el cómo se construye y se redimensiona el concepto de memoria colectiva a través del arte. La violencia que se ha suscitado en México a partir de la guerra contra el narcotráfico ha resultado en miles de desaparecidos y cientos de fosas clandestinas. Artistas como Rafael Lozano-Hemmer y su instalación interactiva "Nivel de confianza" (2015) han partido del uso de las tecnologías digitales para enunciar y pronunciar los problemas sociales violentos que se han suscitado en el país durante los últimos años. Más allá de utilizar el arte para representar los crímenes de lesa humanidad, lo que se pretende es promover una conciencia colectiva sobre el olvido, la amnesia y la aniquilación de la memoria ejercida por el Estado.

En ese sentido, se reflexionará sobre los textos filosóficos de Tzvetan Todorov y Paul Ricoeur, a fin de señalar cómo se involucra una sociedad con los eventos violentos de su pasado, la forma en que la afectan y el modo de asimilarlos.

El arte es manifestado, entonces, como una forma de significado que va más allá de la historia al representar el relato acontecido, pues nos lo presenta como parte de las identidades de los estudiantes desaparecidos de la Escuela Normal Rural "Isidro Burgos". Así pues, a través del proceso de interacción y el entrecruce de información, los usuarios de la instalación construyen su propio espacio de reflexión en el que convergen diferentes posturas políticas y sociales sobre este tipo de eventos violentos suscitados en México.

Por último, para abordar el hecho estético de la pieza se partirá de la teoría planteada por Adolfo Sánchez Vázquez sobre la Estética de la Participación, ya que la relación que se da entre el arte y la tecnología permite de-construir técnica y socialmente la representación de la imagen a fin de crear nuevos lenguajes visuales como una forma de reflexionar sobre la construcción oficial de la historia.

ABSTRACT

This communication aims to analyze and reflect on how the concept of collective memory is constructed and resized through art. Violence that has arisen in Mexico since the war against drug trafficking has resulted in thousands of disappeared and hundreds of clandestine graves. Artists such as Rafael Lozano-Hemmer and his interactive installation "Level of Confidence" (2015) they have started from the use of digital technologies to enunciate and pronounce the violent social problems that have arisen in the country during the last years. So, beyond using art to represent crimes against humanity, what is at issue is to promote a collective conscience about forgetfulness, amnesia and the annihilation of the memory exercised by the State.

In this sense, we will reflect on the philosophical texts of Tzvetan Todorov and Paul Ricoeur; In order to indicate how a society is involved with the violent events of its past, the way in which they affect it and the way to assimilate them.

Art is then manifested as a form of meaning that goes beyond history, by representing the story that occurred, as it presents us as part of the identities of the disappeared students of the Rural Normal School "Isidro Burgos". Thus, with the process of interaction and the intercrossing of information, the users of the facility build their own space of reflection in which different political and social positions converge on this type of violent events in Mexico.

Finally, to address the aesthetic fact of the piece will be based on the theory put forward by Adolfo Sánchez Vázquez on the "Aesthetics of Participation"; since the relationship between art and technology allows de-construct technically and socially the representation of the image, in order to create new visual languages as a way to reflect on the official construction of history.

INTRODUCCIÓN

La violencia suscitada en México a partir de la guerra contra el narcotráfico ha resultado en cientos de fosas clandestinas y miles de desaparecidos, entre ellos se encuentran los 43 estudiantes de la *Escuela Normal Rural "Raúl Isidro Burgos"* de Ayotzinapa desaparecidos el 26 de septiembre de 2014 en el municipio de Iguala, Guerrero, México. En el libro *La noche de iguala. Secuestro, asesinato y narcotráfico en Guerrero* (2018), Jorge Fernández menciona que:

A 123 kilómetros de distancia, en la localidad de Ayotzinapa, en el municipio de Tixtla, alrededor de 95 estudiantes de la Normal Rural Raúl Isidro Burgos se alistaban para, a bordo de dos camiones de la empresa Estrella de Oro —con números 1531 y 1568— que habían secuestrado la víspera, viajar a Chilpancingo y ahí recabar dinero para financiar su participación en la marcha conmemorativa de la matanza del 2 de octubre (Fernández Menéndez, 2018, pp. 19-20).

La marcha conmemorativa a la que asistirían los estudiantes se celebra año con año, cada 2 de octubre, en la Ciudad de México. El motivo principal es impedir el olvido de la masacre de Tlatelolco sucedida en 1968, cuando miles de estudiantes fueron asesinados por mandato del entonces presidente Gustavo Díaz Ordaz. Desde entonces, miles de personas se reúnen en la *plaza de las Tres Culturas* para marchar pacíficamente hacia el zócalo capitalino y pedir justicia. Con mantas que llevan consignas como "Ni perdón, ni olvido" los participantes mantienen viva la memoria colectiva de ese acontecimiento y, con el fin de impedir el olvido, transmiten de generación en generación el relato del evento. En el contingente participan estudiantes provenientes de distintas instituciones educativas públicas y sindicatos de trabajadores, por lo que —aquel 26 de septiembre de 2014— decenas de estudiantes de la Escuela Normal Rural secuestraron camiones para poder llegar a la capital del país y así participar en la marcha, tal como lo habían hecho varias de las generaciones anteriores; sin embargo, no imaginaron que la decisión de asistir los llevaría a ser parte de otra masacre.

El episodio violento, que aún es confuso, fue investigado por la Procuraduría General de la República (PGR) dentro del gobierno del expresidente Enrique Peña Nieto. Su versión es que la violencia suscitada en esa zona es producto de la disputa entre dos cárteles de narcotráfico. Además, se menciona que el entonces alcalde del municipio de Iguala, José Luis Abarca, y su esposa, María de los Ángeles Pineda Villa, son responsables de la desaparición de los 43 estudiantes y del asesinato de al menos 5 estudiantes más, pues al parecer el matrimonio mantenía vínculo directo con el grupo del crimen organizado conocido como *Guerreros Unidos*, el cual opera en la zona de los estados de Morelos y Guerrero. La interpretación de la PGR también menciona que la policía local tuvo participación directa, pues —bajo la orden de J. L. Abarca— abrió fuego contra los camiones que transportaban a los estudiantes.

La versión oficial que dio la PGR —y que fue establecida como "versión histórica"— ha sido cuestionada por algunos expertos externos, quienes señalan que hubo un mal manejo de la información, arresto ilegal de algunos sospechosos y el desconocimiento sobre el origen de algunas evidencias, por lo que familiares de los estudiantes y parte de la sociedad mexicana sienten descontento con la versión oficial de estos hechos. La postura de algunos artistas ha sido el pronunciamiento que va desde la expresión gráfica hasta la producción de instalaciones a fin de manifestar su descontento y visibilizar las problemáticas sociales que caracterizan a la sociedad contemporánea. Un ejemplo es la instalación interactiva *Nivel de Confianza* que, producida por el artista Rafael Lozano-Hemmer en el año 2015, intenta conmemorar el suceso.

La instalación consiste en una cámara de reconocimiento facial que ha sido entrenada para buscar incansablemente las caras de los estudiantes desaparecidos. Cuando [uno] se coloca frente a la cámara, el sistema utiliza algoritmos para encontrar qué rasgos faciales del estudiante se parecen más a los suyos y le da un "nivel de confianza" sobre el nivel de precisión de la coincidencia, en porcentaje.

Los algoritmos de vigilancia biométrica utilizados, —Eigen, Fisher y LBPH—, suelen ser utilizados por las fuerzas militares y policiales para buscar individuos sospechosos, mientras que en este proyecto se utilizan para buscar víctimas. La pieza siempre dejará de tener una coincidencia positiva, ya que sabemos que los estudiantes probablemente fueron asesinados y quemados en una masacre en la que

participaron gobiernos, fuerzas policiales y cárteles de la droga, [por lo que,] la parte conmemorativa del proyecto es la búsqueda incansable de los estudiantes y la superposición de su imagen con los rasgos faciales del público (Lozano-Hemmer, 2015)¹.

Partiendo de este contexto, nos dispondremos a analizar el cómo se construye la memoria colectiva, quién decide qué y cómo se recuerda; y la influencia que tienen los relatos y la narrativa de los acontecimientos en la construcción social de la memoria y en la interpretación personal de los hechos.

DESARROLLO-METODOLOGÍA

Se dice que la memoria pertenece al pasado porque mediante imágenes nos remonta a un tiempo pretérito, pero ¿cómo se construye la memoria en lo individual y en lo colectivo? Paul Ricoeur, en su libro *La memoria, la historia, el olvido* (2008), menciona que la memoria se relaciona con el proceso de recordar² que “consiste en hacer revivir el pasado evocándolo a varios, ayudándose mutuamente en hacer memoria de acontecimientos o de saberes compartidos: el recuerdo de uno sirve de reminder para los recuerdos del otro” (Ricoeur, 2008, p. 60). Asimismo, Ricoeur considera los planteamientos teóricos del filósofo Henri Bergson sobre el concepto de memoria:

“Es un acontecimiento de mi vida; esencialmente, lleva una fecha, que, por consiguiente, no puede repetirse. La imagen misma, considerada en sí, era necesariamente y en primer lugar lo que será siempre. Y también: El recuerdo es al instante perfecto; el tiempo no podrá añadir nada a su imagen sin desnaturalizarla; conservará para la memoria su lugar y su fecha. En una palabra: El recuerdo de esa lectura concreta es una representación, y solo una representación. [...] es privilegio del recuerdo-representación permitirnos remontar «la pendiente de nuestra vida pasada para buscar en ella cierta imagen»”. (Ricoeur, 2008, p. 45).

Así pues, tanto para Paul Ricoeur como para Henri Bergson, la memoria es el resultado de una representación, del devenir-imagen del recuerdo. La rememoración construye a la memoria, trata de traer algo al presente “mediante la imagen presente de su ausencia desaparecida” (Ricoeur, 2008, p. 24) a efecto de proteger contra el olvido. Es así que en el proceso de rememoración lo importante no son las imágenes que nos llegan, sino el cómo nos llegan, es decir, cómo se crea la indicación de lo que hay que hacer para reconstruir un evento que depende de la dimensión intelectual y de la afectiva. Por ejemplo, en el arte, encontramos una infinidad de objetos que nos ayudan a recordar un tiempo pasado, inclusive un tiempo no vivido. Se trata de imágenes reproducidas en pinturas, esculturas, grabados, cerámica y arquitectura que adquieren la función de comunicar el pasado en el presente. La mayoría fueron creadas en virtud de representar cierta significación social, sentidos, valores y razones que eran parte del pensamiento social de ese momento. Por lo tanto, su modo de evocar ese pasado se da por la forma en que los objetos están organizados dentro del museo, archivos, bibliotecas o cualquier edificio que los albergue.

Incluso cuando no existieran este tipo de artefactos, el proceso de rememoración puede darse mediante la palabra, es decir, la imagen puede ser reproducida mentalmente a través de su descripción física o afectiva. Sin embargo, cuando se trata de construir la memoria colectiva, el proceso de rememoración ve más allá de lo individual, ya que involucra a los otros. El pensamiento colectivo surge así de la fusión de narraciones individuales y a su vez los pensamientos individuales son constructos sociales que emergen de la interacción social con los otros. Al respecto, Maurice Halbwachs comentaba que la memoria colectiva es “un proceso social de reconstrucción de un pasado significativo para una colectividad” (Mendoza García, 2014, p. 104). Por lo tanto, la colectividad es la encargada de dirigir el qué y cómo se recuerda. Son las conmemoraciones, los discursos y las manifestaciones, los indicadores que ayudan a una colectividad a reivindicar su pasado en un intento por transmitir a las nuevas generaciones la memoria que les compete. Pero, en cualquiera de los casos, estos indicadores no se celebran en fechas oficiales, pues su razón de ser se encuentra precisamente en la denuncia y en la protesta cuyo objetivo es dar continuidad a un pasado que se signifique en el presente para no producir el olvido.

De ahí que algunas colectividades hayan empleado este tipo de prácticas como una forma de sanar los duelos colectivos y reconocer el sentir de la comunidad. Es el caso de las tragedias, de las guerras y de los eventos violentos sucedidos a lo largo de la historia en donde los sobrevivientes narran sus dolores con la finalidad de esclarecer la verdad y difundir los hechos según su experiencia de vida, pues en muchas ocasiones sus narraciones se confrontan con las versiones oficiales que, establecidas por el poder, han sido difundidas como verdad histórica. “Es por esto por lo que los muertos demandan a los vivos: recordadlo todo y contadlo; no solamente para combatir los campos sino también para que nuestra vida, al dejar de sí una huella, conserve su sentido.” (Todorov, 2004, p. 103).

¹ Para más información: http://www.lozano-hemmer.com/level_of_confidence.php

² Rememorar —del latín *rememorāre*— significa recordar, pasar a tener en la mente algo del pasado (Real Academia Española).

Cierto es que la memoria, a diferencia de la historia, se formula desde la interpretación colectiva de los hechos que incluye no sólo la creación de objetos de significado, sino también la participación ciudadana en las prácticas sociales. La historia oficial, por el contrario, se escribe con base en una ideología política que expone tanto los relatos nacionales que enaltecen la idealización e identidad de la institución a la que representan como las narraciones construidas desde un pensamiento artificial y esquematizado que da continuidad a la relación de los hechos bajo una tradición positivista. Dicho de otro modo: si la memoria se construye en un límite de líneas irregulares e inciertas, la historia lo hace sobre líneas de separación netamente trazadas.

En ese sentido, Maurice Halbwachs comentaba que la memoria colectiva, además de ser producida por la fusión de recuerdos, está inscrita en tres marcos sociales identificados como: el tiempo, el espacio y el lenguaje, los cuales, a través de la interacción social, logran estipular contextos que apoyan a la comprensión de su presente continuo.

Los marcos son, entonces, más sociales y simbólicos que físicos y secuenciales: son significativos en la medida que se convienen colectivamente y se estipulan para las colectividades: una fecha y un lugar resultan de interés para la gente en la medida que les "dicen" algo, que los interpelan, que les comunican algo significativo, de lo contrario serían fechas y lugares distantes, sin interés, ajenos e incommunicables. (Juárez Romero, Arciga Bernal & Mendoza García, 2012, p. 18).

En el marco social del tiempo se interpreta y se comprende la vida en grupo. Los recuerdos toman sentido en el tiempo, pues son las vivencias de los individuos las que, a partir de su encuentro con el pasado, le dan sentido al presente y proyectan en el futuro su identidad y su pensamiento social. El tiempo es importante porque a través de él las personas reconocen los lazos con sus semejantes, por lo que la desaparición de los 43 estudiantes en el año 2014 se unió a la conmemoración de la masacre de Tlatelolco de 1968 redimensionando con cada imagen narrada la construcción social de la memoria y marcando de manera secuencial el pensamiento colectivo sobre la violencia y el olvido.

[Son] los individuos [quienes] formulan sus puntos de vista, organizan sus actitudes y construyen el significado de sus comportamientos, [relacionándolos] con la experiencia que se desprende de la interacción con los grupos en los que participa y con los que contiene en la definición de su realidad social. Esto es que los grupos humanos producen sus valores, sus conocimientos y con ello su memoria de los hechos sociales. (Juárez Romero, Arciga Bernal, & Mendoza García, 2012, p.103).

A su vez, en el marco social del espacio, la memoria permite ubicar un lugar. A este marco le corresponde la expresión simbólica del lenguaje y de las relaciones humanas que en él se establecen. En la espacialidad la memoria reconstruye los acontecimientos desde varias versiones y miradas colectivas, su multiplicidad narrativa se ve enriquecida por la gama de relaciones interpersonales que se producen al interior y al exterior del grupo; por lo tanto, los relatos son contados desde dentro y no desde afuera como lo hace la historia.

En el marco espacial de la memoria, los lugares también adquieren un significado cultural a partir de la participación ciudadana, pues cada vez que se sugiere que en ese sitio ocurrió un acontecimiento, el espacio se transforma en un escenario que adquiere vida. Cierto es que cuando se comunica un hecho del que se ha sido testigo, generalmente, se recurre a la mención de los otros y —como referentes del espacio— a los valores, las emociones y los objetos dispuestos en el lugar. De esa manera, los pensamientos, los acontecimientos y las asociaciones del cotidiano encuentran su significado en el tiempo y el espacio.

El lenguaje será el otro marco social complementario del tiempo y del espacio. A través de él se materializan los recuerdos y se objetivan las relaciones sociales. En él se versa la idea y la temporalidad de los hechos. Su expresión puede ser oral, escrita o pictográfica. Por medio del lenguaje se construyen, se conservan y se transmiten los contenidos y significados de la memoria. En el caso de los objetos de arte el lenguaje va relacionado con la dimensión simbólica y en las prácticas artísticas el lenguaje se asocia a la interpretación de los hechos, a las acciones, a las costumbres y a las tradiciones.

La participación estética que se produce en la instalación *Nivel de Confianza* genera más un espacio de reflexión que de contemplación. En ella, los algoritmos de vigilancia biométrica funcionan como el lenguaje visual que permite la rememoración del hecho y da significado a la violencia ejercida de forma transgeneracional sobre los estudiantes mexicanos. Asimismo, las similitudes que se encuentran entre los rasgos faciales del público participante y los rostros de los 43 estudiantes reconstruyen la memoria colectiva con base en la reivindicación social de la justicia y en nombrar lo ausente como algo que sigue estando presente (Figura 1, 2).

El software de reconocimiento facial además permite que en cada exhibición se rememore el hecho violento como una forma de impedir el olvido. En consecuencia, la comunicación que se produce entre los participantes va más allá de las simples palabras, pues algunas imágenes es imposible verbalizarlas, por lo que las imágenes no visibles de este hecho se construyen en la imaginación y en el recuerdo. La memoria recurre al espacio social de las ideas para verbalizar los hechos y reconocer el comportamiento colectivo ante un acontecimiento violento. Por su parte, las actividades sociales del recuerdo y la reconstrucción compartida de un acontecimiento contribuyen a reforzar la cohesión social y a mantener las creencias colectivas bajo el vínculo fundamental de la memoria y la afectividad, pues ésta última puede ser considerada el principal estímulo para tomar una postura sobre dicho

acontecimiento dado que son las emociones el reflejo de las ideas socioculturales y valores relacionados con el desarrollo moral e intelectual de los individuos de una sociedad.

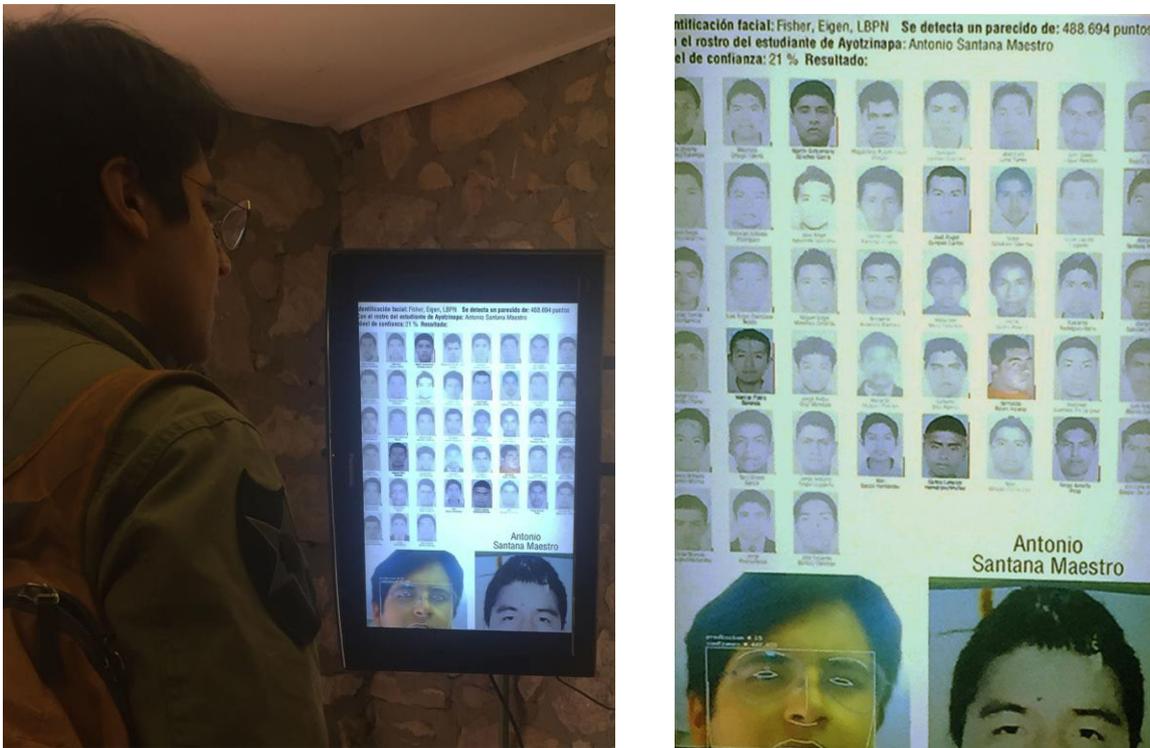


Figura 1, 2. "NIVEL DE CONFIANZA", Rafael Lozano-Hemmer, 2015. Elaboración propia.

CONCLUSIONES

La participación interactiva que se produce en *Nivel de Confianza* permite observar con especial singularidad la recepción y la interpretación colectiva sobre la desaparición forzada de los 43 estudiantes. La instalación funciona como artefacto que ayuda al público a rememorar el evento violento reconociendo la incertidumbre y el duelo colectivo que aún padece la sociedad. En este sentido, la rememoración que se produce más que dar importancia a la representación icónica o escrita de la violencia lo que promueve es un diálogo en torno al significado de la memoria, la violencia y la justicia. Es una pieza artística que reúne una colectividad para conmemorar un hecho doloso de forma solemne y reflexiva. Las imágenes mentales que resultan no sólo dependen de la dimensión intelectual en la que son representadas y significadas, sino también de la dimensión afectiva que las narraciones y los relatos colectivos le han asignado.

El público participante de la instalación también advierte que para sentir empatía con los familiares de los desaparecidos no es necesario representar la violencia de forma literal, pues basta con encontrar un parecido físico para imaginar ser uno ellos. Así, mientras el arte mimético obedece a la estructura de una representación ideológica y le apuesta a la lentitud de su contemplación, el arte interactivo objetiva con un lenguaje electrónico una serie de significados y relaciones espacio-temporales que le ayudan al participante a entender su pasado. Sin embargo, debido al carácter efímero de la pieza, es posible que el significado y la apreciación de la atrocidad corran el riesgo de ser diluidos en el tiempo y el espacio. Si, anteriormente, el arte representaba de manera mimética el acontecer significativo, con este tipo de manifestaciones artísticas, el artefacto ya no queda como registro, sino la trascendencia de la experiencia estética y colectiva.

Por último, la participación activa, tanto en las prácticas sociales como en las prácticas artísticas, expone los valores, el pensamiento y la interpretación del acontecer socio-histórico que moldean la identidad y redimensionan la construcción social de la memoria en México que, desafortunadamente, visibilizará en el futuro el problema de la corrupción y el nivel de violencia en la que vive y de la que es partícipe la sociedad mexicana.

FUENTES REFERENCIALES

- Bergson, H. (2006). *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*. Buenos Aires: Cactus.
- Fernández Menéndez, J. (2018). *La noche de Iguala. Secuestro, asesinato y narcotráfico en Guerrero*. México: Ediciones Cal y Arena.
- Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Juárez Romero, J., Arciga Bernal, S., Mendoza García, J. (2012). *Memoria colectiva. Procesos psicosociales*. México: Universidad Autónoma Metropolitana/Porrúa.
- Lozano, H. R. (2015). *Nivel de Confianza*. Recuperado de http://www.lozano-hemmer.com/level_of_confidence.php
- Mendoza García, J. (2014). La configuración de la memoria colectiva: los artefactos. Por caso, la escritura y las imágenes. *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento*, 2 (3), 103-119.
- Real Academia Española. (s.f.). *Rememorar. Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=VtCji3T>
- Ricoeur, P. (2008). *La memoria, la historia, el olvido*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Todorov, T. (2004). *Frente al límite*. México: Siglo XXI.

Romero Gómez, Pepe.

Profesor Titular de Universidad, Universitat Politècnica de València, Departamento de Escultura.

Garriga Inarejos, Rocío.

Profesora Ayudante Doctora, Universitat Politècnica de València, Departamento de Escultura.

Puntos de encuentro entre las fallas experimentales y el arte contemporáneo

Meeting points between experimental “fallas” and contemporary art

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte contemporáneo, fallas, experimentación, innovación, investigación, escultura.

KEY WORDS

Contemporary art, “fallas”, experimentation, innovation, research, sculpture.

RESUMEN

Desde el Proyecto I+D *Aportaciones y apropiaciones mutuas entre las Fallas Experimentales de la ciudad de Valencia y el Arte Contemporáneo, 1998-2018*; así como desde la Unidad Mixta de Investigación *EFIMERE*, que reúne investigadores/as de la UPV y de la UV, estamos elaborando un estudio con el objetivo de reflexionar y hacer visibles los puntos de encuentro existentes entre las fallas experimentales de la ciudad de Valencia y el arte contemporáneo.

Con el fin de esclarecer tales conexiones hemos llevado a cabo una serie de entrevistas a personas que participan en las fallas experimentales. La primera cuestión que abordaremos es la problemática relacionada con lo que se entiende por Fallas I+E (Innovación y Experimentación), dado que su definición es vaga y no existe consenso al respecto. Después, tomando como eje el análisis de ese trabajo de campo, así como el estudio de otros documentos, entre ellos Llibrets, tesis doctorales específicas y otras publicaciones históricas relacionadas, reflexionaremos sobre las formas que presentan los monumentos según los materiales, las técnicas, las variables compositivas empleadas y la relación monumento-espacio público así como los motivos críticos que llevan a tomar tales decisiones. Finalmente iremos más allá del monumento y abordaremos los modos en que las comisiones de las Fallas I+E se relacionan con sus creadores: revisando y actualizando las tradiciones de la fiesta, del uso del espacio público y del resto de actividades culturales que en este contexto se generan.

El estudio de estas cuestiones pondrá de manifiesto la naturaleza de las relaciones que se dan entre las Fallas I+E y otras propuestas específicas de arte contemporáneo.

ABSTRACT

From the R+D Project *Contributions and mutual appropriations between the Experimental “Fallas” of the city of Valencia and Contemporary Art, 1998-2018*; as well as from the *EFIMERE* Joint Research Unit, which brings together researchers from the UPV and the UV, we are preparing a study with the aim of reflecting and making visible the existing meeting points between the experimental “fallas” of the city of Valencia and contemporary art.

In order to clarify such connections we have conducted a series of interviews with people who participate in the experimental “fallas”. The first issue we will address is the problem related to what is understood by I + E Fallas (Innovation and Experimentation), given that

its definition is vague and there is no consensus on this. Then, taking as an axis the analysis of this field work, as well as the study of other documents, among them *Llibrets*, specific Doctoral Theses and other related historical publications, we will reflect on the forms presented by the monuments according to materials, techniques, compositional variables used and the monument-public space relationship as well as the critical reasons that lead to such decisions. Finally we will go beyond the monument and approach the ways in which the commissions of the Fallas I + E are related to their creators: reviewing and updating the traditions of the party, the use of public space and the rest of cultural activities that in this context they generate.

The study of these issues will highlight the nature of the relationships that occur between the I + E Fallas and other specific proposals of contemporary art.

INTRODUCCIÓN

En 1991 el IVAJ (Institut Valencià de la Joventut) creó los premios a las fallas experimentales con el fin de impulsar la renovación formal de los monumentos falleros tradicionales. Estos últimos se caracterizan por tener una estructura piramidal en cuya base se extienden las distintas escenas; por las formas redondeadas de unos ninots – caricatura, similares a los dibujos de la animación 3D; por los acabados pictóricos que presentan, con tonos desaturados que siempre se aplican enfatizando los volúmenes de las formas; y por el tratamiento espacial que presentan, porque los lugares donde se emplazan estas fallas se acotan con vallas para proteger su seguridad o con fines lucrativos, dependiendo de la sección a la que pertenezcan.

Los monumentos tradicionales falleros también presentan desafíos, su envergadura es uno de los más importantes, pues contienen multitud de figuras ornamentales y a veces arriesgadas estructuras, confiriéndoles su aspecto barroco característico. Sin embargo, las constantes mencionadas homogeneizan las propuestas confiriéndoles un aspecto similar y kitsch que se generaliza entre las comisiones falleras más tradicionales que entienden la definición del monumento según estas características. Una definición estética apoyada por los Premios de la Junta Central Fallera. El exceso ornamental y la crítica meliflua (o su total ausencia) de la mayor parte de las fallas de Valencia contrasta con las fallas experimentales, unos pocos monumentos más sobrios, en algunos casos claramente minimalistas, cuyos lemas están relacionados con los problemas sociales actuales cuestionando, a su vez, el significado de cada uno de los componentes de la fiesta.

En 1998 el Ayuntamiento de Valencia instaura los Premios a las Fallas Innovadoras para respaldar las propuestas de un grupo de comisiones que defendía, junto a los artistas que contrataba o en sus creaciones colectivas, una manera de hacer distinta a la de la mayoría de las fallas. El reconocimiento a este tipo de creaciones, que presentan preocupaciones no solo estéticas sino también discursivas, comienza a consolidarse, y a día de hoy cabe reconocer en ellos también una serie de características que los definen. No obstante, a diferencia de lo que sucede con los monumentos tradicionales falleros, en el caso de las fallas I+E, los desafíos que se abordan se resisten a la clasificación y las características que las definen son dinámicas, mudables según los principios de innovación y experimentación que rigen su desarrollo.

De acuerdo con lo anterior, y siguiendo las creaciones experimentales que se han venido haciendo desde el año 1991, pueden observarse algunos rasgos generales o comunes a la mayor parte de todas ellas. Las fallas innovadoras suelen realizarse con materiales no contaminantes y de combustión más limpia (es uno de los criterios para la concesión de los premios de esta sección); plantean una relación más compleja y diversa con el espacio en el que se plantan, recuperan la pared del edificio como soporte o desarrollan su narración en espacios concebidos a modo de instalación de arte contemporáneo... En algunos casos los monumentos se convierten en estructuras geométricas minimalistas, e incorporan el uso de tecnologías tales como el vídeo-mapping o elementos sonoros. Son varios los casos de fallas experimentales en los que se observa un tratamiento íntegro de los sentidos perceptivos, sumando a la vista y el oído, el olfato, el tacto e incluso el gusto. Cabe señalar, además, que en este tipo de fallas se someten a revisión algunos de los ejes que sustentan las creaciones tradicionales, como sucede, por ejemplo, con la idea tácita de que los ninots deban ser antropomórficos; además, en las fallas experimentales estos últimos ya no se ubican rodeando un eje central, dejan de someterse a esa estructura y se esparcen en el espacio; un espacio que por otra parte, acotado o no con vallas perimetrales (que en la mayoría de las ocasiones se usan únicamente por motivos de seguridad durante la noche), termina siendo de un modo u otro, transitable, accesible al público general sustituyendo los fines lucrativos (cobrar entrada para acceder al interior de la falla) por fines de carácter comunitario y participativo.

METODOLOGÍA

Con el fin de esclarecer las conexiones que se dan entre las fallas I+E y el arte contemporáneo, hemos llevado a cabo una serie de entrevistas a personas que participan o que han tratado teóricamente sobre las fallas experimentales. El análisis de ese trabajo de

campo, que ha incluido visitas a numerosos talleres que centran su labor en la creación de este tipo de fallas, así como el estudio de otros documentos, entre ellos Llibrets, tesis doctorales específicas y otras publicaciones históricas relacionadas, nos ha servido para reflexionar sobre las formas que presentan los monumentos según los materiales, las técnicas, las variables compositivas empleadas y la relación monumento-espacio público así como los motivos críticos y discursivos que llevan a tomar tales decisiones. Este proceso de investigación ha cristalizado en dos exposiciones que dan a conocer la trayectoria de las Fallas I+E. El título que aglutina ambas muestras es *Obrint Portes. Falles Innovadores a la ciutat de Valencia*. Ambas se inauguraron la primera semana del mes de marzo de 2019, una de ellas en la Sala de Exposiciones del Edificio del Rectorado de la Universitat Politècnica de Valencia; la otra, en la Sala de Exposiciones Josep Renau de la Facultat de Belles Arts de esta misma Universidad.

En la exposición ubicada en el Edificio del Rectorado se ha presentado un vídeo dividido en cuatro secciones y cada una de ellas cuenta con una hora de duración aproximadamente. La primera de ellas, titulada *Sociologia i Comunicació*, presenta entrevistas realizadas a académicos, investigadores o teóricos del mundo de las fallas: Gil Manuel Hernández nos habla de las fallas como objeto de discusión e investigación científica y artística; Enrique Collado de las fallas como elemento de comunicación; y Antonio Ariño se centra en el valor sociológico de las fallas como elemento generador de identidad y comunidad. El segundo y el tercer capítulos de este vídeo se centran en la *Història* de las fallas I+E hasta su momento actual. En ambas secciones participan artistas falleros o creadores de fallas experimentales que iniciaron y han continuado llevando a cabo cambios formales con sus propuestas innovadoras. Las personas entrevistadas que integran estas dos partes del audiovisual son: Pilar y María José Luna (hijas de Vicente Luna), Alfredo Ruiz, Manolo Martín, Óscar Mora, Miguel Arraiz, Ibán Ramón, Anna Ruiz y Giovanni Nardin, José Nicola. El cuarto capítulo *Crítica Integral i Alternatives*, muestra el trabajo de aquellas comisiones en las que las creaciones se llevan a cabo de forma colaborativa, como es el caso de la Falla Borruell-Socors; o de las comisiones que van todavía más allá y que plantean una crítica integral a la jerarquizada fiesta fallera y a sus manifestaciones religiosas, los casos de la Falla Arrancapins y de FAPOCO (Falles Populares i Combatives). Finalmente, el vídeo que se muestra en Sala de Exposiciones Josep Renau comienza con una reflexión sobre la trayectoria de la Falla UPV de Salomé Cuesta (Directora del Departamento de Escultura) y José Galindo (Decano de la Facultat de Belles Arts UPV), para dar paso a la concreción de su historia de la mano de Jaume Chornet y Leo Gómez Haro, creadores de la falla.

Presentar este trabajo al público ha exigido un esfuerzo de síntesis en lo referente al material documental obtenido durante la grabación de las entrevistas, material del que nos servimos también para la elaboración del presente texto.

DESARROLLO

1. Antecedentes

Tras el monumento fallero diseñado por Dalí en 1954, que se alejaba de los cánones de la época, podemos considerar a Ricardo Rubert como el artista fallero más innovador de la siguiente década, un autor que se destacó por la realización de monumentos más esquemáticos y estilizados, donde el vacío cobraba gran importancia en los volúmenes de sus formas geométricas. Posteriormente, Vicente Luna, planta en el año 1981 *Concorde... Concordia*, una falla de escasa altura en la que predomina el eje horizontal sobre el vertical, aspecto siempre criticado por ofrecer una cremá menos impactante. Este mismo creador inicia en el año 1982 un proceso de deconstrucción del monumento, mostrándolo en una fase previa a su acabado. Así, el *Atlante Moderno*, fue la primera falla que se presentó en “vareta” (tiras de madera que cubren el esqueleto), la primera ocasión en que se mostró el trabajo de ingeniería que suponía la ejecución de esta clase de monumentos. El riesgo que asumió Vicente Luna al presentar un trabajo que muchos criticaron como “inacabado” abrió las puertas a una forma de hacer distinta, una forma de hacer que vería su continuidad en los hermanos Ferrer y en Manolo García.

A partir de entonces la falla municipal llevaría el sello de Manolo Martín, un artista renovador que ha colaborado con multitud de artistas y creadores convirtiendo en volúmenes sus ideas. Comienza en 1985 con el *Castillo Disney*, y en 1986 y 1987 trabaja a partir de los diseños de Sento Llobell y planta unas fallas en las que colaboran Francis Montesinos y Manuel Vicent. El año 1988 lo hace con Ortifus y posteriormente planta con la comisión de la falla Na Jordana, *Mutaciones. Pinotxada Universal*, una falla histórica diseñada por Sigfrido Martín Begué, también *La Transició*, monumento creado junto a Chema Cobo.

Después de las propuestas ejecutadas por Manolo Martín, la falla municipal no recuperará su carácter innovador hasta el año 2014. En aquel momento, asume el encargo Manolo García, que recupera la vareta y hace de ella su señal de identidad aunque este modo de expresión tuviera otros antecedentes como el mencionado Vicente Luna o los hermanos Ferrer, que en 1997 plantaron *La nostra historia*. En el 2018 y el 2019, Pepe Latorre y Gabriel Sanz realizan los proyectos de Okuda y de los artistas urbanos valencianos Pichiavo (Juan Antonio Sánchez y Álvaro Hernández).

Pero, como cabe suponer, la innovación y la experimentación durante aquellos años no se redujo a la falla municipal. Alfredo Ruiz es uno de los creadores de fallas más destacados en este sentido, desde 1987 comenzó un proceso de síntesis formal. Con la falla Quart-Palomar plantó *Com aigua lliure* (2002), *A la naturalesa* (2001) y *Propostes per l'harmonia* (2000), todas ellas abstractas y con una paleta de color muy reducida o monocromática. Estas fallas fueron realizadas tras haber anulado también el color en las fallas

figurativas plantadas en la década de los años 90 con la misma comisión. Su proceso de abstracción culminaría en el minimalismo más radical, cuando Alfredo Ruiz presentó en 2008 la falla titulada *Poesía Horizontal* en Mossen Sorell-Corona. Aquella pieza consistió en una «falca per mantenir la porta oberta», expresión, según sus palabras, de una personalidad absolutamente innovadora al margen de lo establecido.

Como indicábamos anteriormente, en el año 1991 el Institut Valencià de la Joventut IVAJ, creó el premio de fallas experimentales y algunos artistas visuales como Ferrán Martín y Óscar Mora, implicados en la creación fallera, recibieron este galardón en algunas ocasiones. Ferran Martín plantó en la Alameda, el año 1992 la falla *El Tubérculo* y Óscar Mora plantó en la Plaza del Patriarca, *Made in China*, en el año 1995. Ambos artistas han colaborado juntos en la creación de diversos monumentos para la Plaza de España, siendo *Abierto 24 Horas* (1998) una de las fallas más relevantes, en la que participaron también otros artistas del colectivo Purgatori.

2. Fallas I+E: forma y contenido

La fallas I+E, se caracterizan por ser monumentos relacionados con las propuestas del arte escultórico contemporáneo, tanto en lo que se refiere a su acabado formal como a su relación con el espacio. En algunos casos las propuestas que presentan los creadores de fallas se acercan al concepto “instalación”, predominando el eje horizontal sobre el vertical, mientras que en otros se evidencia un minimalismo formal, aunque aquí, con contenidos narrativos específicos que tratan abiertamente los problemas actuales que a todos nos conciernen, desde un punto de vista crítico no exento de ironía.

Algunas de estas fallas incorporan nuevas tecnologías al monumento, y todas ellas, abren sus espacios y son transitables; sus autores requieren un contacto directo con el espectador llegando incluso a interpelar directamente a la audiencia, ofreciéndole una participación directa, apelando su sentido crítico, a su compromiso, pero haciéndolo siempre de una manera lúdica. Esta última cuestión, cambia la forma de la falla y la convierte además en un elemento activo, dinámico, cambiante, frente al estatismo de los monumentos tradicionales.

La Federación I+E está presidida por José Nicola. A día de hoy son estas las fallas que la componen: Canal Navarres-Vall Albaida (Els Somnis), Mocador de Sagunto, Micer Rabasa-Poeta Maragall, Falla Lepanto-Guillem de Castro, Falla Castielfabib-Marques San Juan, Plaza de Jesús, Falla Borrull-Socors, Jesús Morante Borrás-Caminot (La Punta), Ripalda-Beneficiencia-San Ramon (Ribesan), Plaza del Patriarca (Universitat Vella). Por otro lado, existen otras fallas innovadoras que no están integradas en la Federación, pero que proponen monumentos que se alejan totalmente de los estereotipos más generalizados, y en este grupo podemos incluir a la falla de la Universitat Politècnica de València, la falla Vall de Laguard o la Falla Ciudad del Artista Fallero 2019.

La falla de la UPV del año 2000 fue realizada por Gerardo Sigler, Elisa Lozano y Elena Fernández. Ejecutaron una ola de fuego realizada con cañas naturales. La utilización de estos materiales abría un campo experimental sumamente inspirador, relacionado con nuestro entorno y estrechamente ligado a la condición de investigador de los profesores universitarios. En la actualidad Jaume Chornet y Leo Gómez Haro continúan plantando una falla cargada de contenido discursivo, en la que el humor y la sátira se alían con las nuevas tecnologías, y con propuestas que parten de su investigación con nuevas formas y materiales.

3. Creaciones performáticas, participativas/colaborativas

La falla Arrancapins y la Falla Borrull-Socors plantan monumentos realizados íntegramente por sus comisiones, ambas tratan problemas actuales y desde la crítica, aluden a cuestiones de género o a problemas relacionados con la más que cuestionable ilegalidad de los seres humanos que se ven forzados a emigrar. La reflexión que plantean estas fallas incluye a la totalidad de las fallas I+E, lo que las diferencia, es el trabajo colectivo de sus comisiones para sacar adelante el monumento, aunque en algunas ocasiones, no solo Arrancapins o Borrull, sino también la falla de la Plaza del Patriarca lo ha construido colectivamente, debido a su carencia presupuestaria.

Por otro lado, la falla Borrull en sus dos últimas ediciones, alude a los orígenes falleros recuperando el espíritu de la “Estoreta Vellela,” construyendo sus fallas a partir de los objetos que aportan sus vecinos. Las fallas Arrancapins y Borrull también coinciden al mostrar su desacuerdo con una estructura jerárquica que impone la elección de la fallera mayor, además Arrancapins se define como entidad laica y no participan en la ofrenda implantada durante el Franquismo en el año 1945, tampoco tienen falleros de honor, sustituyen al presidente por la figura de coordinador/a, todas sus decisiones se toman de forma asamblearia y rechazan los premios, que fueron introducidos por la dictadura.

Hay otras fallas, con presupuestos todavía más reducidos y con un carácter más reivindicativo que son oficiosas y optan por ocupar las calles sin pasar por los trámites oficiales. “La Junta Solar Fallera” coordinó las propuestas de distintos colectivos de barrios de Valencia con una filosofía de autogestión y participación. Solar Corona y su falla popular y combativa (Fapoco) que participaban en este colectivo, genera un proceso colaborativo entre los creadores del monumento, los vecinos del barrio y algunas asociaciones como l’Escoleta del Carme, el Colectivo de Mares i Pares de Ciutat Vella y la Asociación Amaltea. Esta falla se plantea como una oportunidad

para profundizar en el tejido social del barrio, creando encuentros intergeneracionales y haciendo uso de los espacios comunitarios que se encuentran a su alcance. Desde el año 2013 al 2017, Daniel Tomàs Marquina, Ximo Ortega Garrido, y José Juan Martínez Ballester han colaborado en la elaboración de sus monumentos y en las dinámicas que derivan de este modo de entender las fallas. Como dinamizadores de vecinos y colectivos del barrio, han tocado temas como las elecciones, la gentrificación o el desarrollo turístico, desde una perspectiva crítica y social, temas que por otro lado están directamente relacionados con los solares reivindicados en los que se planta la falla. En las dos últimas ediciones Anais Florin ha relevado a los artistas mencionados, y continúa con propuestas combativas recordándonos en parte el espíritu de Josep Renau, que entendía estas celebraciones populares como un instrumento de protesta y lucha.

CONCLUSIONES

Desde la incorporación de artistas falleros formados en el ámbito de las artes visuales (Diseño, Arquitectura y Bellas Artes) se ha ampliado el registro icónico que en años anteriores se mostraba homogéneo y compacto, y hemos pasado de la criticada excepción, a un espacio de creación fallera que incorpora nuevas tecnologías y aplica procesos creativos que discurren paralelos a los del arte contemporáneo.

Las características que definen y diagnostican un crecimiento que se amplía con los años y que muestra así mismo un desarrollo recíproco entre la sensibilidad plástica, la reflexión discursiva y la sociedad en que vivimos son: el concepto de «instalación» en el que la relación objeto-texto-espacio produce monumentos falleros innovadores, desarrollando principalmente el eje horizontal o apoyando el monumento sobre las paredes de los edificios, así como las propuestas tautológicas en donde la representación objetual se produce a escala 1:1 significando con ello otro tipo de relación entre el espectador y el monumento; también la incorporación de experiencias performativo-temporales que contemplan todas las variables del proyecto del monumento fallero (incluyendo al fuego) convierten al mismo en una obra viva, dinámica y variable en sus sentidos; y finalmente, la interactividad con el espectador que se convierte en ocasiones, en co-creador de la falla aumentándose de este modo las variables descritas anteriormente.

Tal y como hemos visto, el diálogo entre las fallas experimentales y el arte contemporáneo no deja de ser prometedor. El hecho de que hayan comenzado a entrelazarse ambos tipos de expresión/comunicación deja la puerta abierta a la constante innovación y revisión de sus contenidos y sus formas.

FUENTES REFERENCIALES

Ariño, A. (1990). *Fiesta y Sociedad en la Valencia contemporánea*. Valencia: Ediciones UV.

Collado, E. (2018). *Arte, Fuego y tradición*. Valencia: Alejandría Ediciones.

Ferriols, J. E., Pagola, M. y Solá, J. J. (2008). *Pirotecnia en Valencia: historia, singularidades, modalidades de fuego y sus protagonistas*. Valencia: Ajuntament de Valencia. Delegación de Cultura.

Ramón, I. (2017). *Materiales, objetos, procesos y analogías*. Valencia: Edición Iban Ramón Rodríguez.

VV.AA. (2008). *Falles y Art: 40 anys transitant per la frontera*. Valencia: Editorial de la UPV.

VV.AA. (2008). *La falla: un artefacte tecnològic*. Valencia: Editorial de la UPV.

Romero-Saavedra, Carolina.

Investigador, Universidad Industrial de Santander, Facultad de Ciencias Humanas, Glotta.

Escritura diarística y edición interactiva

Diaristic writing and interactive edition

TIPO DE TRABAJO: comunicación.

PALABRAS CLAVE

Edición, transmedia, estudios culturales, diarios, e-book.

KEYWORDS

Edition, transmedia, cultural studies, diary, e-book.

RESUMEN

Este trabajo pone en conocimiento de la comunidad académica avances del proyecto de investigación “edición de escrituras diarísticas: el caso Mario Escobar Velásquez” financiado por la Universidad Industrial de Santander. El proceso de edición de un material que pone en jaque categorías como sujeto, autor y relato (claves en los estudios culturales y literarios) despierta inicialmente el interés académico por la tipificación y organización del material que reposa en manos del editor, incluso por el amparo del proceso en el concepto de memoria y conservación. Sin embargo, la apuesta ética de exposición total sin intervención, sin coautoría del editor, que requirió una amplia discusión al interior del proyecto, encuentra en el transmedia y en el e-book una posibilidad que resalta la hipótesis de diferenciación entre el concepto de diario íntimo de escritor y escritura diarística. Así pues, la ponencia dará cuenta del diálogo que el proyecto editorial ha realizado con productos digitales interactivos. También del aporte de estos productos en los que la imagen interactiva acompaña la difuminación de fronteras disciplinares sin sacrificios conceptuales.

ABSTRACT

This paper shows, to the academic community, the advances of the investigation project: “Edición de escrituras diarísticas: el caso Mario Escobar Velásquez”, financed by Universidad Industrial de Santander. The process of editing a material, that makes vulnerable some categories as subject, autor and tale or narration (Key on cultural studies), wakes up, initially, the academic interest about the typing and organization of the material that lays in the hands of the editor, even covered under the process of the memory and conservation concepts. However, the ethic bet of total exposition without any intervention, without any coauthorship of the editor, that took a long argument inside the project, finds in the transmedia and ebook a possibility that highlight the hypothesis of differentiation between the concept of writer’s intimate diary and diaristic writing. So that, the presentation will show the dialogue that the editorial project has done with interactive digital products. Furthermore, about the input of these products in which the interactive image joins with the frontiers blurring without conceptual sacrifices.

“sin duda, respecto de los libros acabados, las libretas, con su caligrafía apresurada y quebrada, son la imagen más fiel de la potencia, que custodia intacta la posibilidad de ser y de no ser, o de ser otra cosa.” Giorgio Agamben. *Autorretrato en el estudio*.

INTRODUCCIÓN: diario íntimo y escritura diarística

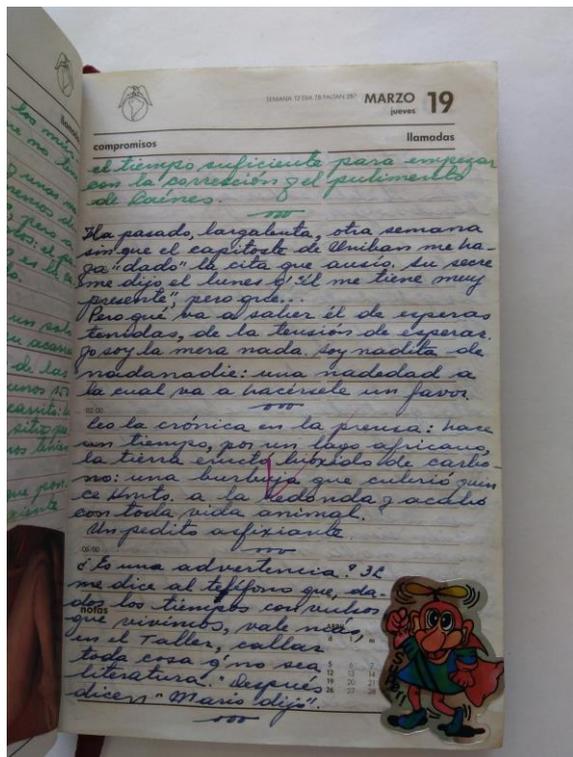
Podemos pensar al diario íntimo en varias direcciones. Como género contenedor de diferentes problemáticas autobiográficas basta abordar estudios en voces como las de Blanchot, Barthes, Trapiello, Girard, Giordano, Sontag, Badiu, Catelli. Beatrice Didier, por ejemplo, publica *Le journal intime* (1976) un libro que pretende develar el funcionamiento de la escritura diarística; la problemática de un tipo de escritura que supone una práctica diaria sin estructura, sin finalidad definitiva, sin destinatario consiente y sin reglas estéticas; por no hablar de las problemáticas que genera la simultaneidad entre el acontecimiento narrado y el momento de la escritura. La misma flexibilidad del género hace pensar en constantes y en diarios (diaristas) que se repiten. En general, lo que le interesa a Didier y a otros es resaltar, retener, los diarios que retratan una experiencia, bien espiritual, bien estética.

Las funciones del diario también han sido socio-críticas, pues, si se quiere, rinden cuentas de antecedentes históricos y sociológicos; de la problemática que suma la presencia de la noción de intimidad. El psicoanálisis compara el diario con el refugio materno en el cual es posible inventar, proteger, un yo. Asimismo, un acercamiento al diario como obra literaria y a su funcionamiento interno es objeto de numerosas y actuales reflexiones.

La escritura en el diario despliega todos los recursos que ofrece el espacio-tiempo, juegos de pronombres, de ritmos de la frase y variedades del discurso introspectivo, discontinuo, de fragmento. ¿Un ayuda- memoria, un lugar de crónica-reportaje, el lugar de preparación de la obra, examen de conciencia? En algunos artículos hemos intentado diferenciar lo que ocurre en el diario íntimo de lo que ocurre con la escritura diarística. Las categorías de autor, sujeto; al igual que las de relato, historia, representación, memoria, pasado, temporalidad cotidiana, pacto, tienen en común una ontología significativa, donde la escritura ocupa un lugar instrumental que reproduce un relato sobre algo: la vida de un sujeto. Tanto la vida vivida, como el sujeto, operarían como núcleo, centro de un discurso escrito que los registraría en el plano del sentido, en el propósito del querer decir algo, algo que ya ha tenido lugar.

Claro que nuestras reflexiones tuvieron como base un abordaje como el someramente expuesto. Giordano delimitó la categoría diario íntimo de escritor como “los Diarios que se escriben en los márgenes de la literatura pero que conservan en sus páginas las huellas del diálogo íntimo que cada escritor sostiene con las potencias y las imposibilidades del lenguaje” (2006: 138) Estos diarios se mantienen en los bordes exteriores de la literatura, del lenguaje, del sentido; exaltando, en modos distintivos, las imposibilidades de la escritura, por esta razón, su abordaje sobrepasa los estudios literarios y requiere la intervención del campo de los estudios culturales.

Aparece entonces la noción de escritura diarística que tiene en cuenta los textos añadidos por el editor, que abarca, sin intentar atrapar sino más bien liberar, desplegar, inaugurar lo escrito de forma dispersa e inestable. También incorpora elementos que no han sido tomados en cuenta en las consideraciones previamente presentadas en torno al “género” diario, como son la materialidad de la escritura; la relación del escritor con la escritura en otros textos literarios, periodísticos, epistolares; las imágenes reproducidas de los originales; la participación decisiva del editor en la composición y publicación de estos materiales. A la comunidad editorial comercial y editorial académica le interesa la ordenación y tipificación de este material con base en la idea de que en los diarios reside una verdad, a la escritura diarística le interesa la exposición, el despliegue de la materialidad de la escritura. La escritura diarística, tal como hemos visto en el ejemplo que exponemos, está en cada marca, dibujo, tachadura, papel, color y naturaleza de la lapicera o lápiz; intensidad, tamaño del trazo, en cada fotografía, nota u objeto adherido a la libreta, entre otros, en lo que denominaremos, siguiendo a Agamben: su materialidad.

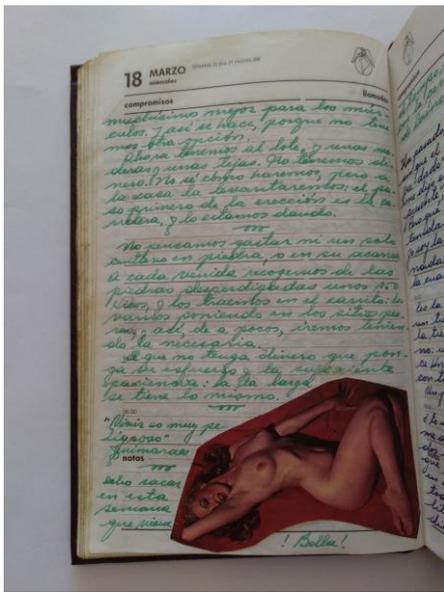


I. POSIBILIDADES DE EDICIÓN INTERACTIVA

La editorial Sílabas con aval y colaboración de Héctor Escobar (heredero) recuperó parte de la obra literaria del escritor colombiano Mario Escobar Velásquez en una colección-biblioteca en 2017. El día del lanzamiento de la colección, en la entrada del auditorio estaban expuestos algunos originales y notas de prensa que acompañaban decorativamente el espacio. Consultamos por los manuscritos de los diarios de escritor que ya se habían publicado años atrás en la editorial de la Universidad de

Antioquia. Supimos entonces de la existencia de alrededor de cincuenta libretas inéditas que componen el diario y según otros editores y el mismo heredero, no tenían ningún valor, más allá del anecdótico-memorístico.

Generalmente este tipo de material carga siempre con recelo, lós legales o custodia que dificulta la investigación a propósito de los mecanismos de escritura o de otro tipo de miradas académicas posibles. Bastaría recordar casos como los del diario de Franz Kafka, los cuadernos de Walter Benjamin o las polémicas alrededor de los manuscritos de Alejandra Pizarnik, entre otros.



Las libretas -que en este momento estamos digitalizando con ayuda de pasantes de archivística- son dispares, desprolijas, contenedoras de disparatadas formas de escrituras: papeles sueltos, postit, servilletas de papel, flores, calcomanías, excéntricos tamaños de letras, gramática dudosa, cambios de colores de lapiceros, dibujos, tachaduras violentas y la constante presencia de recortes de mujeres desnudas, casi nunca referidas en descripciones. Toda esta exposición de escritura diarística exige determinantes decisiones de edición. En un artículo anterior a propósito de la edición de este tipo de escritura señalamos una hipótesis fuerte de coautoría en el producto final publicado por el editor de diarios. La intromisión y la apuesta ética de clasificación de un material no lineal nos puso como editores y como críticos frente a la decisión de llevar a la práctica planteamientos teóricos. La crítica ante el manejo de los papeles personales de un escritor, de la mano de una categoría como la escritura diarística nos deja la opción de la exposición total, del registro completo en edición fascimilar transcrita sobre la mesa.

Esta decisión, abrazada a lo teórico, lamentablemente dificulta posibilidades comerciales del material, incluso de interés crítico interdisciplinar. Así las cosas, aparece el transmedia como posibilidad. "... nos encontramos ante una tradición que ubica las relaciones estéticas, tecnológicas y antropológicas como clave para la comprensión de una cultura contemporánea que proporciona diversas prácticas expresivas en múltiples medios y plataformas, o incluso como un modo de entender

algunas prácticas y exploraciones anteriores al siglo XX". El concepto de producción multimedia se entiende, por un lado, como la pretensión de asociar los alcances del audiovisual al ámbito del conocimiento, en este caso con la intención de pasar de un balance teórico que sustenta la exposición del material a una práctica coherente con el interés que tiene este material particular. Por otro lado, a la creciente necesidad de adaptar la producción multimedia a las estructuras de enseñanza de conceptos teóricos con mundos virtuales inmersivos en los que el e-book con su característica hipermedia materializa la intención de creación y coautoría no sólo del editor si no del lector-espectador. El e-book se opone al mandato del diseñador-editor en un único sentido y le da valor polivalente, abierto al material.

Así, durante la edición del material intentamos determinar en qué medida la narración no lineal y algunos recursos del arte digital contribuyen a la difusión-exposición de un espacio que quizá podamos entender como autobiográfico y no, y que seguramente reafirmaremos como espacio de la potencia de la escritura. El transmedia se formula desde la apropiación de elementos del arte digital y del lenguaje audiovisual. En ese sentido, el ebook, entendido como un creador y mediador del conocimiento social y de la cultura, posibilita pensar y construir significados instituidos en el imaginario social.

Así las cosas, hasta este punto hemos levantado el material visual de cara a producir una experiencia con alta implicación perceptiva. La inmersión en la experiencia de la escritura con todas sus aristas implica la reflexión a propósito de las imágenes de cuerpos femeninos desnudos y la infantilización lejos de una racionalización de la experiencia sensorial que limite o condicione el afloramiento del juicio estético. Las libretas que hemos llamado "preparadas" en las que Escobar Velásquez, tal como aparece en algunas imágenes que hemos incluido, arriesga una suerte de antes de la escritura que nos reta como editores a sustentar el campo y a propiciar bien sea la mera exposición o una suerte de arquitectura narrativa sí introducida, sí explicada, sí develada a los lectores del material que propicien además de lo que hemos señalado una participación, cocreación, tal como la que siempre tiene lugar en el ejercicio del editor y que según el caso, personaje o conveniencia, se cuenta o no. El salto metodológico editorial podría exponer la oportunidad -no sólo digital- a través de sistemas intermediales que facilitan modos de la experiencia como el performance y que coherentemente enriquecería un material de origen inacabado, abierto.

La imposibilidad de la escritura que aparece en las libretas preparadas requiere, sin duda, de una lector infantil. En ese orden, otra dimensión para tener en cuenta de la insignificancia del balbuceo-garabato es la *ilegibilidad*, muy presente en las escrituras diarísticas. Es común ver en el tratamiento editorial de estas ilegibilidades cómo se ponen en juego simultáneamente, la índole insignificante del garabato, su resistencia a ser sujetado en sentidos, y el propósito contrario de dominar del editor, cómo no sucumbir arbitrariamente y en silencio ante la tentación de la normalización. Pensar la edición interactiva de este diario es, a la vez, pensar en la arquitectura de la experiencia y la especificidad con la que este material debe tratarse, los distintos modos en que se puede editar la escritura diarística. Los diarios son, así, espacios cruzados por múltiples escrituras que pierden y diseminan la idea de identidad y de autoría. A estos textos Lejeune los considera "pretextos".

II. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Las problemáticas editoriales que surgen si se quiere una relación coherente entre el tipo de material y su potencia nos ponen en dos etapas de trabajo. La estrategia audiovisual visibiliza las particularidades de las escrituras diarísticas. Las tecnologías de la información permiten jugar con el concepto de relato y mostrarlo en distintas unidades de forma, aislar, sin eliminar elementos (papeles, flores, pañuelos, fotos, calcomanías, recortes) convirtiendo el espacio y la materia de la escritura en modos de desplazamiento que le otorgarán al espectador la posibilidad de acción y toma de decisión. El *e-book* (hipermedia: texto, sonido e imagen) no tendrá un camino establecido por el autor o editor; dejará al lector-espectador la capacidad de elegir entre varias rutas posibles de tránsito o lectura, sin necesidad de linealidad (un inicio y un final) y beneficiará la potencia en la pura exposición del material de escritura diarística.

Primera etapa: reconocimiento y establecimiento de un protocolo de preservación de las libretas acorde con las directrices de conservación y digitalización relativas a la preservación del patrimonio documental que propone la UNESCO. Revisión de fuentes sobre la temática y estado del arte.

Segunda etapa: Transcripción del contenido de las libretas para elaboración de facsimilar con exposición total y transcripción. Realización de un guion de elaboración de los contenidos hipermedia y maquetación del *e-book*.

La escritura diarística diluida y manifestada entre escritura de otros, los pretextos de Lejeune, serán expuestos de dos maneras. La edición facsimilar está en marcha, será digitalizado todo el material y también transcrito como hicieron de manera acertada los editores del diario de Frida Kahlo. El *e-book* apela a la materialidad de la escritura, la imagen de los originales será intervenida por los usuarios del material para comprender conceptos propios de este tipo de escritura o en la que al menos haya una interacción entre el original y la complejidad de la desnudez y lo infantil que allí asoman. Se ha banalizado el concepto de corporeidad de la escritura y en esa línea sería bueno no perder de vista el vínculo seducción-escritura que traza Barthes en *El placer del texto*. La expresión “escrituras diarísticas” revela, para nosotros, no una significación determinada, sino un concepto como exposición peculiar: la materialidad escrituraria como potencia del no, que en su grafomanía impotente da lugar a una experiencia muda, una *infancia*.

La otra será una versión ampliada del proyecto de la editorial de la Universidad de Antioquia bajo la categoría diario de escritor. Claro, con un estudio introductorio y notas editoriales que expongan la responsabilidad del editor en todo el proceso y que quizá abra el archivo a la crítica genética. Los archivos de los escritores y de los artistas deben complejizarse y dejar de ser un nostálgico museo, en ellos reside la comprensión de la obra de arte total, en ellos residen formas de la imagen y de la creación todavía no abordados ni por la literatura ni por los estudios culturales.

III. ALGUNAS CONCLUSIONES

1. La mayoría de las obras no lineales tienen como característica la preservación de la memoria y la salvaguarda del patrimonio. El diario de Mario Escobar Velásquez es el único diario que cumple con las características de diario de escritor (Giordano) en Colombia en el siglo XX y, proponer una edición no lineal para su conservación garantiza que el material no se museifique, garantiza usos educativos e investigativos en el campo de la archivística, de los estudios visuales, de la crítica genética, de la literatura posautónoma y los estudios culturales.
2. El acceso virtual al patrimonio desde la Universidad ayuda a que un material con potencialidades en investigación no quede en manos de un mercado editorial que ya una vez lo intervino y lo modeló sin reflexión crítica, sin estudios introductorios ni responsabilidad editorial.
3. El material de escritura diarística sólo ha sido trabajado visualmente cuando el autor es un artista plástico; luego la exposición de este tipo material abrirá un campo de trabajo que relacione la materialidad de la escritura y las imágenes allí contenidas.
4. Las imágenes femeninas que atraviesan todas las libretas y el espacio o ruta trasada en el *e-book* a propósito sólo de la convivencia de dichos desnudos junto a figuras de objetos infantiles o animales abrirá seguramente espacio a una mirada desde el giro icónico que comprende los mecanismos de sentido de las imágenes.
5. La difusión digital del patrimonio contribuye a la apertura de otros campos de investigación, asu vez, la difusión mediante un *e-book* abierto a la comunidad permite el acceso virtual del patrimonio en diferentes comunidades: especialistas, nuevos investigadores interesados y al público en general, ejercicio coherente con la intención pedagógica de los productos visuales.

FUENTES REFERENCIALES

- Agamben, G. (2005). *Lo que queda de Auschwitz. El archivo y el testigo. Homo sacer III*. Valencia: Pre-Textos.
- Agamben, G. (2005). *Profanaciones*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Benjamin, W. (1986). "El narrador. Consideraciones sobre la obra de Nicolai Leskov". En *Sobre el programa de la filosofía futura y otros ensayos* (pp. 189-211). Barcelona: Planeta-Agostini.
- Blanchot, M. (1969). *El libro que vendrá. El diario íntimo y el relato*. Caracas: Monte Ávila.
- Catelli, N. (2007). *En la era de la intimidad*. Rosario: Beatriz Viterbo.
- Giordano, A. (2006). *Una posibilidad de vida. Escrituras íntimas*. Rosario: Beatriz Viterbo.
- Lejeune, P. (1996). La práctica del diario personal: una investigación (1986-1996) y Carta abierta sobre el diario íntimo. (Respuesta a Marc Ligeray). *Revista de Occidente*, 182-183.
- Tрпиello, A. (1998). *El escritor de diarios. Historia de un desplazamiento*. Barcelona: Península.
- Vásquez Arias, M. (2015). *Estéticas de la autenticidad. Literatura, arte, cine y creación intermedial en Hispanoamérica: autenticidad en narraciones transmediales e intermediales*. Medellín: Fondo editorial Universidad Eafit.

Ruiz Bañón, María Luz.

Investigadora predoctoral Fundación Séneca, Universidad de Murcia, Departamento de Bellas Artes, Grupo de Investigación Estudios Visuales: Imágenes, Textos, Contextos.

Temporalidad y espacialidad desbordada en la obra de Jesús Segura

Temporality and spatiality overflowed in the artwork of Jesús Segura

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Jesús Segura, temporalidad, espacialidad, contexto, videoarte, arte contemporáneo.

KEY WORDS

Jesus Segura, temporality, spatiality, context, video art, contemporary art.

RESUMEN

La presente comunicación analiza las estrategias narrativas presentes en la producción artística del artista español Jesús Segura, centrándose en el análisis de su obra audiovisual, performativa, instalativa y fotográfica incluida en la exposición antológica *"Time Lag"*, llevada a cabo en el Museo de Arte Moderno de la Región de Murcia (MURAM) entre diciembre de 2018 y marzo de 2019. La intención es reflejar y debatir sobre las distintas temporalidades presentes en su obra artística, exponiendo las conexiones entre las estrategias de reconstrucción espacio-temporales utilizadas y la crítica ideológica sociopolítica que el artista lleva a cabo a través de ella. Por medio de una metodología de investigación cualitativa inductiva, basada en la observación directa, la entrevista y la revisión bibliográfica, se busca determinar y acotar el uso de las distintas temporalidades críticas y espacialidades desbordadas a lo largo de su producción, analizando el uso de recursos como la anacronía o la heterocronía para producir la colisión del espacio y el tiempo, que se ven alterados debido a sus prácticas procesuales. Todas estas estrategias narrativas nos van a llevar a clasificar sus principales obras dentro de la categoría establecida por el propio artista de espacialidades desbordadas o alteradas.

ABSTRACT

This paper analyses the narrative strategies present in the artistic production of the Spanish artist Jesús Segura, focusing on the analysis of his audiovisual, performative, installation and photographic work included in the anthological exhibition *"Time Lag"*, held at the Museum of Modern Art of the Region of Murcia (MURAM) between December 2018 and March 2019. The intention is to reflect and debate on the different temporalities present in his artistic work, exposing the connections between the strategies of space-time reconstruction used and the socio-political ideological criticism that the artist carries out through it. By means of an inductive qualitative research methodology, based on direct observation, interview and bibliographic review, the aim is to determine and limit the use of the different critical temporalities and overflowing spatialities throughout their production, analysing the use of resources such as anachronism or heterochrony to produce the collision of space and time, which are altered due to their procedural practices. All these narrative strategies will lead us to classify his main works within the category established by the artist himself of overflowing or altered spatialities.

INTRODUCCIÓN

Para la realización de esta comunicación se ha tomado como caso de estudio la exposición antológica del artista español Jesús Segura (Cuenca, 1967) titulada *Time Lag*. La exhibición, organizada por la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia a través de su Consejería de Turismo, Cultura y Medio Ambiente y el Museo de Arte Moderno de la Región de Murcia (MURAM), fue comisariada por el crítico de arte, docente e investigador del Departamento de Historia del arte de la Universidad de Murcia Miguel Ángel Hernández Navarro, el director artístico del museo Juan García Sandoval y el propio artista. Ubicada en dicho museo, la muestra se desarrolló entre el 14 de diciembre de 2018 y el 10 de marzo de 2019, y en ella se pudo contemplar la producción artística fotográfica y audiovisual más relevante de Jesús Segura realizada a lo largo de las dos últimas décadas, entre 1999 y 2012, ofreciendo al espectador una visión global de su trabajo.

La muestra ha proporcionado la oportunidad de comprobar como dentro de la extensa obra del artista es constante el cuestionamiento y la reactualización de la noción espacio-temporal mediante el análisis crítico e histórico de la imagen. En ella podemos apreciar un uso recurrente de diferentes estrategias de reconstrucción espacial y delimitación de las cronologías presentes en la imagen para poner en cuestión la noción lineal del espacio-tiempo. Segura genera, a través de la utilización simultánea de diferentes formatos como la fotografía, el vídeo, la acción performativa o la instalación, lo que define como “espacialidades desbordadas” o alteradas (Segura-Cabañero y Simó-Mulet, 2017). Nos referimos a las producciones artísticas contemporáneas que contribuyen a la ruptura de la organización espacio temporal heredada del modernismo por medio de las alteraciones recurrentes de la temporalidad, como el uso de la anacronía o la heterocronía, y que constituyen una modalidad de resistencia ante la concepción narrativa lineal del tiempo y la historia (Segura-Caballero, 2018). En la era de la globalización y la inmediatez, en este contexto donde los límites entre el espacio-tiempo se han diluido gracias al desarrollo tecnológico y la mejora de las comunicaciones permitiéndonos estar en conexión continua con cualquier parte del mundo, podemos decir que nuestra realidad presente va a estar compuesta por “una suma de tiempos en movimiento continuo, de pasados que no acaban de irse y de futuros que nunca llegaron, de saltos y discontinuidades” (Hernández-Navarro, 2014, p.190). La intención del uso de estas estrategias narrativas de reconstrucción espacio-temporales dentro del lenguaje del arte contemporáneo responde a la necesidad de poner en cuestión tanto los usos sociales que se le presumen a estos espacios apostando “por un sentido trastornado del lugar, el espacio, el tiempo y el contexto” (Segura-Caballero y Simó-Mulet, 2017, p.224), como el régimen temporal hegemónico del presente. De acuerdo con ambos autores, en función de la estrategia empleada, estos espacios pueden ser clasificados como anacrónicos, heterocrónicos o invasivos.

En primer lugar, podemos considerar como **espacio anacrónico** a aquel en “el que se desarrollan intervenciones artísticas que decodifican la obsolescencia de un espacio y su estatuto mutable, para articular modelos espacio-temporales que dialogan entre pasado, presente y futuros posibles, reescribiendo una nueva funcionalidad histórica del lugar” (Segura-Caballero y Simó-Mulet, 2017, p.224), replanteando a través de la práctica artística el concepto de temporalidad mediante la inversión o alteración del tiempo y la historia de un espacio, rompiendo de ese modo con la secuencia temporal lógica.

Por otro lado, el **espacio heterocrónico** es aquel que “alberga prácticas artísticas que modifican el estatuto espacial del lugar, incorporando una hibridación de lo local y lo global. Estos espacios despliegan temporalidades diversas que colisionan entre si para articular una geolocalización que permita definir sus nuevos usos sociales” (Segura y Simó, 2017, p.226). Siguiendo a Keith Moxey (2013) podemos determinar que en la actualidad el tiempo histórico ha dejado de ser considerado como algo universal y monocronico, para pasar a ser definido como un tiempo heterocrónico que “no se mueve a la misma velocidad en espacios diferentes” (p.1). Estos espacios, al verse sometidos al flujo migratorio de la globalización, reaccionan desplegando una temporalidad multirítmica. A través de ellos el artista se interroga sobre la vida cotidiana de las ciudades y la multitud que vive en ellas. Son lugares que nos van a mostrar una realidad espacio temporal en la que el tiempo experiencial no resulta homogéneo respecto a todas las personas, ya que individualmente los humanos somos capaces de experimentar y sentir, de forma simultánea, diferentes ritmos temporales dentro de un tramo común de tiempo. En este sentido, Mieke Bal (2011) establece que esta experiencia multirítmica en la que se desarrolla nuestra vida, y donde habitualmente nos desenvolvemos en modo multiárea-multitemporal, es lo que define el concepto de heterocronía.

Por último, consideraremos como **espacios invasivos o subalternos** a aquellos que plantean “intervenciones artísticas que cuestionan y transforman la identidad de un lugar mediante un reprocesamiento de sus elementos puestos en común” (Segura y Simó, 2017, p.229), articulando para ello diferentes temporalidades estratificadas y vinculadas entre si que llevan al espacio a alcanzar una entidad colectiva, y que ponen a prueba nuestra relación con el espacio, el tiempo y la memoria. De este modo, “al criticar la producción del sujeto colonial, este lugar inefable y no-trascendental (‘histórico’) es llenado por el sujeto subalterno” (Spivak, 1998, p.26), que recupera su capacidad de hablar y narrar enfrentándose a sus propios condicionamientos.

Teniendo en cuenta las anteriores clasificaciones y sus características, el objetivo general de esta comunicación se encamina a la delimitación y análisis de las diferentes estrategias de reconstrucción espacio-temporal utilizadas por Segura en las principales obras exhibidas en dicha muestra, así como a la observación de las conexiones que se establecen entre estos recursos temporales y su crítica ideológica sociopolítica. Para el desarrollo de este objetivo general se marcaron a su vez unos objetivos específicos. En primer lugar,

obtener una descripción que refleje el uso de las distintas temporalidades críticas y espacialidades desbordadas que aparecen a lo largo de la producción artística de Segura dentro de su contexto visual y cultural para el cuestionamiento y la reactualización de la noción espacio-temporal. Por otro lado, realizar de forma simultánea un análisis de la evolución, alternancia y modificación de estas estrategias a través del tiempo. Para ello se parte de la hipótesis de que su inquietud por temas como la temporalidad, la espacialidad o el contexto, está presente en todo su universo, por lo que su obra artística puede incluirse dentro de la categoría de “espacialidades desbordadas”.

Se trata en última instancia, de determinar en qué modo la obra artística de Jesús Segura resulta ser es una muestra de cómo las imágenes se convierten en construcciones culturales de cada uno de los contextos determinados donde surgen, de cómo el artista articula y configura la imagen contemporánea afectada por las nuevas temporalidades, y de determinar cuál es de la relevancia de estas prácticas de ver y mostrar dentro de la nueva cultura visual que nos llevan a repensar la linealidad de la narrativa espacio-temporal haciéndonos modificar nuestro modo de percibir y habitar el mundo.

METODOLOGÍA

Los procedimientos utilizados para dar respuesta a los objetivos planteados en este trabajo se han centrado en el desarrollo de una metodología de investigación cualitativa inductiva. Para ello se han utilizado diferentes técnicas como la observación directa de la obra del artista exhibida dentro de la exposición antológica *Time Lag*, que nos ha proporcionado diferentes registros observacionales narrativos y una visión global de la obra de Jesús Segura. Para evitar el inconveniente de la subjetividad del observador, esta técnica se ha complementado tanto con la realización de una visita guiada por el propio artista, como con una posterior entrevista semiestructurada con él. Ambas técnicas, proporcionaron la oportunidad única de interactuar con el entrevistado y resolver directamente todas las cuestiones que se nos plantearon en nuestra investigación, obteniendo una visión clara del propio artista sobre su obra, objetivos y razones de su estética y formato. Además, se realizó en paralelo una investigación exploratoria a través de la revisión bibliográfica especializada de obra de historiadores y críticos de arte acreditados en la materia.



Figura 1: Cartel de la exposición "Time Lag" de Jesús Segura, 2018-2019. Fotografía del autor.

DESARROLLO

En *Time Lag*, el propio diseño expositivo de la muestra resulta ser ya una declaración de intenciones del artista. Segura propone para esta muestra antológica un recorrido anacrónico y no lineal, donde obras de sus primeros años de producción conviven con otras recientes, rompiendo de este modo con una posible secuencia o lógica temporal clásica del modernismo. Nada más traspasar el umbral del museo nos recibe la grandiosa e impactante obra fotográfica, “Paisaje II” realizada en 1999, que capta en seguida la atención del público que visita la muestra. Un paisaje que nos muestra una realidad transversal, cuyo aspecto fantasmal y apocalíptico remite al estado interior visualizándose como un paisaje metafísico. En él, de forma reiterativa y clonada, el artista introduce unos remolinos de aire y tierra que nos trasladan a una nueva realidad espacio temporal. Un campo árido y yermo, en espera de lluvia y cosecha, que nos habla de desertización y mala gestión sociopolítica. Un paisaje de liberación estereofónico que logra introducir elementos emocionales en la imagen confiriendo al paisaje el estatus de ser vivo dotándole de voz.



Figura 2: Fotografía cibachrome y metacrilato. “Paisaje II”, Jesús Segura, 1999. Tamaño 90 x 490 cm. Fotografía del autor.

A su derecha, cuatro monitores nos muestran de forma simultánea escenas de la serie audiovisual “Lugares” realizada entre 1999 y 2000. La acumulación de estos monitores potencia la manera de entender esta pieza cobrando más fuerza narrativa ante la imposibilidad de visualizar lo que acontece en todas las pantallas al mismo tiempo por un problema de hipervisualidad o limitación en nuestra capacidad de percepción. Nuestra vista va discriminando dónde centrar la mirada, por lo que se produce ese efecto de paisaje multitemporal y heterocrónico de describe Jesús Segura en sus textos. La obra genera también gran tensión heterotópica al yuxtaponer en un mismo espacio imágenes ambivalentes cuya veracidad resulta en muchos casos cuestionable para el espectador. Para Enric Mira (2018), en este caso, “la preocupación por el tiempo expandido de las imágenes se alterna con una deconstrucción del espacio de representación” (p.95) “donde los muros son metáforas de lo humano y los encuentros orillan el abismo insondable del silencio” (p.98). Los videos, de diferentes duraciones, son reproducidos en bucle infinito, por lo que la experiencia de cada espectador va a estar condicionada por el azar que recodifica la imagen a través de una suerte de recombinaciones múltiples, produciendo una diversificación de los significados de la obra.

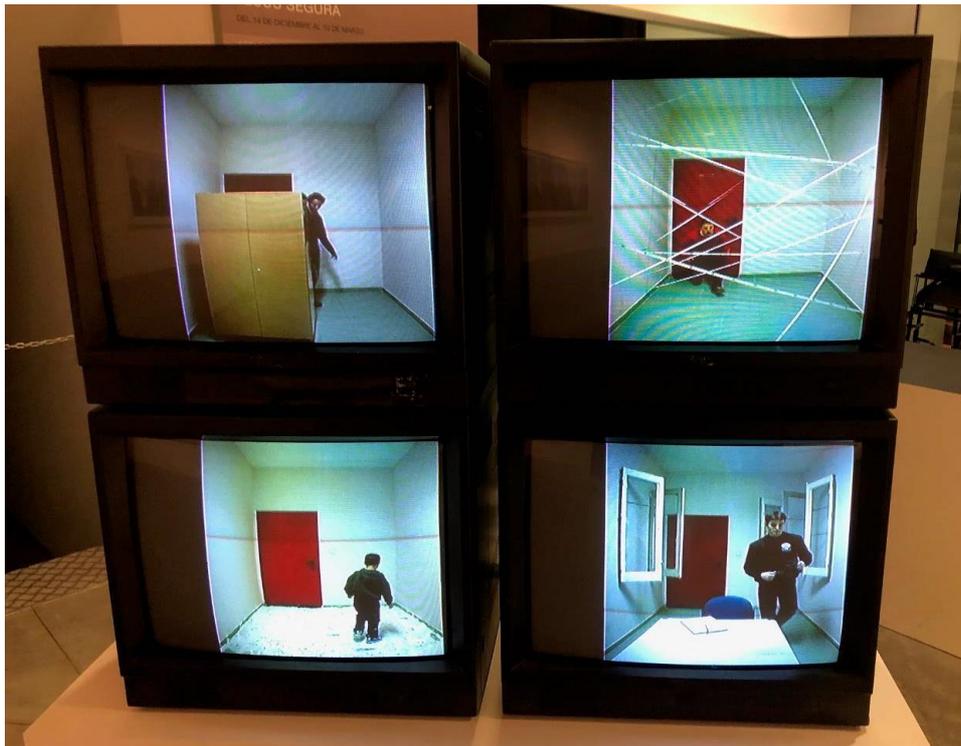


Figura 3: Video 4 canales. "Serie Lugares". "Armario", "Ventanas", "Cintas" y "Huellas". Jesús Segura, 1999/2000. Duraciones variadas (entre 2:15 y 3:10 minutos). Fotografía del autor.

"Summi Red" (2002) es la siguiente obra audiovisual que se cruza en nuestro recorrido. Una pequeña proyección circular que el artista ha ubicado en el suelo, bajo el tramo de subida de una escalera de cristal. La obra nos habla de lo subalterno generando un espacio invasivo que otorga voz a los desconectados y oprimidos que viven fuera de los límites del circuito de la sociedad capitalista. En este caso, los talleres clandestinos de producción en Chinatown en Nueva York. La proyección no se realiza de forma frontal, ni se muestra de forma directa, sino que el artista busca generar una imagen representativa de lo furtivo, de lo encubierto para realizar una sutil y velada crítica sociopolítica.



Figura 4: Video monocanal. Fotogramas "Summi Red", Jesús Segura, 2002. Duración 1:42 min. Fotografía del autor.

Dentro de una pequeña sala negra de proyección se reproduce el video titulado "Slave" (2001), un videodocumento que recoge la performance realizada por Segura en las calles de una ciudad cualquiera. Un montón de flores forman sobre la transitada acera la palabra esclavo en inglés, *slave*. Al paso de la gente, el mensaje empieza a deformarse hasta llegar a desaparecer. Una idea performativa que rompe con la idea de lo socialmente impuesto y se deja afectar por el azar fluyendo como una obra dadaísta cercana al Fluxus. Con todo ello se genera una suerte de denuncia por la igualdad de los derechos laborales, que se ve reforzada y actualizada

por la interacción del espectador con dicha obra, ya que se pone en diálogo el presente, pasado y futuro. Segura rompe, con la edición de esta performance, con la narrativa lineal espacio-temporal generando elipsis temporales a través de la eliminación de algunos fotogramas, y tiempos alterados mediante la aceleración de otros que hacen que los viandantes circulen como motocicletas al ritmo frenético que marca el efervescente tráfico de la ciudad.



Figura 5: Video monocanal. Fotogramas de “Slave”, Jesús Segura, 2001. Duración 6:05 min. Fotografía del autor.

“Ritual animal” (2004) sucede en la pantalla a la anterior obra. Se trata de un video monocanal que representa una acción performativa donde podemos contemplar una autorepresentación del artista. Un ser, mezcla entre animal y humano, un híbrido antropomorfo que se mueve torpemente en la noche arrastrándose a cuatro patas por encima de un montón de hojas secas. Una imagen fantasmal e inquietante, en un proceso de vuelta a lo primitivo, que nos muestra el proceso de búsqueda del yo del propio artista. El artista genera con ello una espacialidad alterada a través de una imagen animal-humano que se separa y fusiona repetidas veces por medio de capas, discontinuidades y opacidades que crean realidades paralelas y alternativas.



Figura 6: Video monocanal. Fotogramas de “Ritual Animal”, Jesús Segura, 2004. Duración 2:27 min. Fotografía del autor.

En otra sala nos encontramos con “Tránsitos” (1998), una instalación fotográfica diseñada para abrir los sistemas perceptivos del espectador. En ella el público se coloca en el centro de la sala de forma que queda rodeado de fotografías de grandes dimensiones que forman un juego-laberinto de espejos. Una realidad de nuevo ficticia pero posible, que nos introduce en el contexto de un paisaje de imágenes reflejadas que parecen devolvernos la imagen del otro a modo de eco imposible, del yo diverso. Al mismo tiempo la instalación nos plantea una narrativa de tiempo-espacio alterada que nos devuelve a otros momentos anteriores o posteriores. De nuevo se funde el ahora, el pasado y el futuro, en una imagen confusa e irreal, donde parece que todo el espacio se abre a través de la falsa percepción del sistema de espejo, generando la ilusoria expectativa en el público de verse incluido en la obra a través su propio reflejo.



Figura 7: Fotografía cibachrome, metacrilato y moldura. “Tránsitos”, Jesús Segura, 1998. Tamaño de c.u. 120 x 154 cm. Instalación fotográfica de 6 piezas. Fotografía del autor.

“Transported” (2008) constituye un espacio que es ficticio, pero que podía ser real. Inspirado en los dibujos de las “Prisiones imaginarias” de Giovanni Battista Piranesi con sus escalinatas que no llevan a ninguna parte, e incluso en los paisajes metafísicos de De Chirico, los personajes de esta performance se mueven a distintos ritmos al compás del sonido de maquinaria de producción. Segura construye una escenografía urbana de carácter ambiguo y voluntariamente desorientadora, que establece nuevas relaciones entre lo natural y lo artificial. Una hibridación de formatos, temporalidades y escalas que generan un lugar imaginado, inquietante y sugerente, que engaña a nuestros sentidos. El artista juega con el adelante-atrás, arriba-abajo, izquierda-derecha, rápido-lento, e incluso con los planos cambiados, para generar un espacio posible pero ficticio que nos dirige al mundo onírico del subconsciente. Sueño o realidad construye este universo metafísico conformado como un paisaje heterocrónico que no tiene principio ni fin. Al igual que ocurre en la obra de Douglas Gordon, “la incorporación de recursos técnicos que aceleran, interrumpen, desnaturalizan y trastornan los ritmos temporales cotidianos para producir perturbaciones en la percepción de las imágenes es fruto de un proceso crítico llevado a cabo por el artista” (Segura-Cabañero, 2013, p.57).



Figura 8: Videoinstalación a dos canales. “Transported”, Jesús Segura, 2008. Duración 4:46 min

Por último, en obras como “(Des)conectados” (2007) o “Transported” (2008), el artista muestra espacios habitado por sujetos alienados que transitan los espacios en un bucle continuo sin conciencia de este movimiento, sin llegar a discernir su eventualidad y propio contexto, entre lo real y lo virtual. Ambas obras despliegan una temporalidad no lineal para hablar de la actualidad como gran fuerza política, pero sin hablar directamente de política.



Figura 9: Fotografía cibachrome, metacrilato y madera. Fragmento de “Des-conectados III”, Jesús Segura, 2008. Tamaño: 130 x 390 cm. Serie de tres obras. Fotografía del autor.

CONCLUSIONES

Tras el análisis de las principales obras fotográficas y audiovisuales de Jesús Segura, podemos determinar que sus imágenes visuales son capaces de crear nuevas experiencias temporales cuando se cruzan en nuestro camino. Un tiempo que fluye a distintas velocidades y en distintas direcciones. Que genera un movimiento atravesado por saltos, retardos, variaciones y discontinuidades, y que por ello pueden ser incluyas en la categoría de espacialidades desbordadas. Segura busca conseguir que el espectador se plantee su lugar en el mundo, que piense sobre cómo afectamos a los espacios como consecuencia del capitalismo multinacional y la globalización, que se cuestione el ritmo frenético y constante marcado por la visión socioeconómica y política eurocéntrica al retratar la red de interconexiones e interdependencias existentes dentro del sistema económico y social contemporáneo, y las consecuencias que tiene todo ello en nuestra vida diaria.

Sus imágenes no necesitan moverse para modificar nuestro sentido del tiempo; todas ellas, móviles y fijas, participan en el desarrollo de la temporalidad compleja que está en la base de una nueva historia del arte. Una obra con gran peso conceptual, teórico y crítico, pero que a su vez está provista de un impactante componente estético y visual que genera imágenes que son capaces de transformar la conciencia de nuestra espacialidad y contexto. Para Mieke Bal (2016) las imágenes de Jesús Segura actúan por tanto como interlocutoras en el presente más que como representaciones del pasado, como elementos activos que disuelven la rigidez aparente de las teorías establecidas sobre el espacio tiempo.

FUENTES REFERENCIALES

- Bal, M. (2011). Heterochrony in the Act: The Migratory Politics of Time. En M. Bal y M.A. Hernández-Navarro (Eds.), *Art and Visibility in Migratory Culture: Conflict, Resistance, and Agency* (pp. 209–237). Amsterdam: Rodopi.
- Bal, M. (2016). *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Colección Estudios visuales. Madrid: Ediciones Akal.
- Hernández-Navarro, M.A. (2014). Desvelar la tradición. Heterocronía y posmedialidad en Background Story de Xu Bing. *Imafronte*, 23. 187-205.
- Mira, E. (2018). (De)construir escenas, tiempos y otras ficciones. En J. Segura, *Time Lag* (pp. 87-102). Murcia: Editorial Tres Fronteras.
- Moxey, K. (2013). *Visual Time. The image in History*. Durham & London: Duke University Press, p. 1.

Segura-Cabañero, J. (2013). Critical Temporalities: The Case of Douglas Gordon. *Arte, Individuo y Sociedad*, 26(1), 54-66.

Segura-Cabañero, J. (2018). Contemporaneidades anacrónicas versus heterocronías temporales. *Revista Contranarrativas*, 1, 3-6.

Segura-Cabañero, J. y Simó-Mulet, T. (2017). Espacialidades desbordadas. *Arte, individuo y sociedad*, 29(2), 219-234.

Spivak, G. C. (1998). ¿Puede hablar el sujeto subalterno? *Orbis Tertius*, 3(6), 175-235. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.fuentesmemoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.2732/pr.2732.pdf

Sanz Martín, Cristina.

Doctoranda, Universidad de Málaga, Departamento de Historia del Arte.

Videoarte y paisaje: la cultura como espectáculo

Videoart and Landscape: the culture as a show

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Videoarte, contemporáneo, espectáculo, arte, cultura.

KEY WORDS

Videoart, Contemporary, Show, Art, Culture.

RESUMEN

Basándonos en las numerosas teorías acerca de la mercantilización de la cultura, la cultura de masas, la cultura como espectáculo o la popularización de la cultura pretendemos analizar las prácticas que, a través de los recursos del audiovisual -particularizando en el videoarte-, se están sirviendo de los aspectos formales del medio para promover esta sobreexposición de las imágenes. En esta comunicación reflexionaremos sobre una serie de obras que acuden a recursos que abrazan alarmantemente los códigos identificados por aquellos que hablan de la mutación de la cultura a un producto para satisfacer a las masas. Obras que parecen haber supeditado el contenido al contenedor. Elementos como la inmersión, la sensación de realidad, la velocidad, el audiovisual, la imagen en movimiento, la apelación sensorial o la manipulación emocional delimitaran el campo de estudio. Tras haber estudiado las prácticas artísticas que representan a la sociedad del Antropoceno desde su contenido, hemos obtenido otros resultados paralelos no planeados. Aquí analizaremos estas prácticas en torno a sus aspectos formales.

ABSTRACT

Based on the many theories regarding the commercialization of the culture, the mass culture, the culture as a spectacle or the popularization of the culture we try to analyze the practices that, through the audiovisual resources -specifying on the videoart- are using the formal aspects of the media to promote the overexposition of the images. In this conference, we will reflect on a series of images that utilize the resources that alarmingly embrace the codes identified by those that denounce the mutation of the culture to a product to satisfy the masses. Works that look to have submitted the content to the container. Elements like the immersion, the impression of reality, the speed, the audiovisual, the moving image, the sensorial appeal or the emotional manipulation will delimit the field of study. After have studied the artistic practices that represent the Anthropocenic society from its content, we have obtained other results no planified. Here we will analyze these practices regarding their formal aspects.

INTRODUCCIÓN

La proliferación de la imagen en nuestra sociedad ha dado lugar a una promiscua explotación de la misma y, en consecuencia, con frecuencia, a un detrimento de la calidad de su contenido. Esta sobreexposición, junto a la globalización, los valores que imperan en la sociedad mercantilista y la banalización actual de la cultura amenazan con llevar a nuestras prácticas artísticas hacia la misma degradación y puerilidad que reina hoy en muchas esferas de la sociedad. La sobreexposición, la obligación a hacer productos que lleguen a la máxima cantidad de público y los requisitos del mercado están arrastrando a nuestras prácticas artísticas hacia la "industria de la cultura" que, recordemos, no es lo mismo que "cultura". No pretendemos aquí hablar mal de nuestras prácticas artísticas que con tanta dedicación estudiamos, admiramos y valoramos, sino de la sociedad que las demanda y las recibe. El arte se sustenta en el "sistema del arte" -museos, galerías, curadores, ferias de arte...- y, por tanto, los artistas -consciente o inconscientemente- se supeditan a las leyes que imperan en el mercado de la oferta y la demanda. Esta conferencia trata sobre la

preocupación que surgió de manera paralela en una investigación sobre el paisaje contemporáneo, al percatarse de cómo los intereses de la praxis contemporánea están sucumbiendo a los requisitos y al lenguaje de *la sociedad del espectáculo*.

Defino mi conjunto [n] como una serie de imágenes que comparten unas mismas propiedades: imágenes que responden a las exigencias que reclama la sociedad del espectáculo. Mi conjunto [n] está formado por ["El naufragio de los hombres" (2008) de Charly Nijensohn, "The Three Gorges" (2011) de Sonja Hinrichsen, "Espíritu Santo" (2013) de Gianfranco Foschino, "Imperial Valley" (2018) de Lukas Marxt y "The speed and eagerness of meaning" (2011) de Richard T. Walker]. Y mi cero, [0] = ["El naufragio de los hombres"]. Esta será la base para desarrollar las teorías que invitarán a reflexionar sobre la visibilidad y la sobreexposición de las imágenes en la era tecnológica. Y los restantes elementos de mi conjunto soportarán mi tesis.

Comencé mi investigación sobre paisaje y videoarte preguntándome cómo era la sociedad actual y cómo esta realidad se estaba reflejando en la praxis que está configurando una nueva tradición paisajística genuinamente contemporánea, con el fin de analizar la praxis. Pero, entonces, surgió una vía paralela al darme cuenta de que los aspectos formales que analizaba eran también el reflejo de la crisis civilizatoria que tantos eruditos están advirtiendo. Donde la simplicidad, efimeridad e inmediatez con alarmante frecuencia se antepone al esfuerzo intelectual, la contemplación y la reflexión.

METODOLOGÍA

El presente trabajo es la obtención de resultados paralelos y no planificados de otro trabajo de investigación. Este trabajo inicial se centraba en estudiar las propuestas artísticas que aúnan videoarte y paisaje, defendiendo el surgimiento de un nuevo paisaje en el seno del arte contemporáneo. Tras analizar las obras, comenzaron a surgirnos preguntas en torno al discurso formal. Si bien es cierto que partíamos de la hipótesis de dotar de reconocimiento a paisajes que "sí definen a la sociedad actual", comenzamos a preguntarnos si estos recursos formales (como la inmersión, la apelación sensorial, la realidad aumentada o la continua búsqueda de sorprender en términos perceptivos, entre muchos otros rasgos) de verdad tenían que ver con los intereses del arte o si, por lo contrario, era el arte el que se estaba supeditando a una sociedad donde hasta lo ontológico ha sido mercantilizado y donde todo se considera un producto que debe adaptarse para llegar a todas las masas. Aunque el arte ha ido siempre de la mano del avance tecnocientífico, ¿hasta qué punto se estaba poniendo al servicio de «la sociedad del espectáculo»? Desde el respeto que sentimos hacia estas obras y artistas, comenzamos a leer a autores como Gilles Lipovetsky y Jean Serroy y su obra "La cultura-mundo" (2010), Guy Debord y sus 221 tesis reunidas en "La sociedad del espectáculo" (1967) o, de carácter más divulgativo, Mario Vargas Llosa su obra "La civilización del espectáculo" (2012). A la vez, otra serie de eventos que ya conocíamos volvieron a nuestra mente como el *show* -que no exposición- de Gustav Klimt celebrada durante 2018 en el Atelier des Lumières en París o, también, el espectáculo multimedia de Vincent Van Gogh que ha recorrido ya 45 ciudades por todo el mundo. Pero, también, por ejemplo, el Mori Building Digital Art Museum de Tokyo, inaugurado en 2018 surge a partir de las mismas premisas: experiencia y sensorialidad, con el arte de por medio como excusa. Así pues, sirviéndonos de las hipótesis que habíamos obtenido en nuestro trabajo de investigación, junto a las teorías sostenidas por los autores arriba citados y tomando como ejemplos los eventos que acabamos de nombrar, construimos la base ideológica para las teorías que en esta comunicación presentaremos.



Figura 1. "El naufragio de los hombres" (2008), Charly Nijensohn, en la Fundación Telefónica.

DESARROLLO

“El naufragio de los hombres” (2008) de Charly Nijensohn (Figura 1) es una videoinstalación de tres proyecciones registrada en el altiplano boliviano, en el Salar de Uyuni, inundado durante los meses de lluvia. Un espacio en el que los valores de la luz alteran cualquier percepción debido a la altura, la temperatura y el reflejo de la sal. Un desierto blanco configurado como una tierra de nadie que se confunde con un paisaje polar, aunque este aparente hielo sea de agua y sal (AA.VV., 2014, p.45). Las características de la obra y la estética de las imágenes ya confunden al espectador, quien no sabe muy bien donde está y se siente sumergido en un paisaje surrealista. En una habitación a oscuras, rodeado de pantallas gigantes y del sonido envolvente se presentan estas imágenes que te hacen perder la noción entre lo ilusorio y lo real. Imágenes en las que, a nivel conceptual, el autor te invita a perderte para encontrarte. Esta obra es pura lírica audiovisual. Y, aunque sus características formales impresionen por la puesta en escena, la estética representada y el carácter empírico, a nivel conceptual la obra se supera a sí misma. Conceptualmente encontramos una tridimensionalidad de espacio, tiempo y existencialismo. Las obras de Nijensohn siempre esconden un mensaje muy crítico y reivindicativo. También un fuerte mensaje metafísico. Así como obliga al espectador a detenerse, a contemplar y a reflexionar.

Nuestra imagen cero reúne estas características generales que acabamos de nombrar y que se repiten en el resto de nuestras imágenes aquí seleccionadas (Figura 2). Cada una guarda un mensaje particular, una crítica o una reflexión. Y es que, si bien es cierto que a nivel formal nos preocupan sus códigos y lenguajes de representación que parecen aproximarse cada vez más a los que reclama “la sociedad del espectáculo”, también es cierto que llegamos a todas estas obras por su contenido, en un intento de estudio del paisaje contemporáneo. Por tanto, estas son obras que, a pesar del empleo del lenguaje audiovisual, del empirismo, de la sensorialidad, de las desproporcionadas dimensiones de sus imágenes y de la inmersión aún mantienen un discurso de índole conceptual de alto nivel intelectual. Lo que nos preocupa y que aquí intentamos advertir es hasta qué punto van a seguir incorporando estos recursos tan alarmantemente comerciales y hasta qué punto van a supeditar la calidad del contenido en *pro* de las formas para impresionar al espectador. Puesto que vivimos en una cultura multisensorial, donde siempre se busca la novedad y el impacto en el espectador, y donde los sentidos siempre están en el foco de la experimentación (Di Bella, 2018, p. 104). Una cultura donde las pantallas se han colado en cada rincón de nuestras vidas y las imágenes [en movimiento] lo han hecho con ellas (Lipovetsky y Serroy, 2009). Esto reclama una mayor atención en su contenido y discurso para no caer en una cierta desartistización de la imagen en movimiento.



Figura 2. “The speed and eagerness of meaning” (2011) de Richard T. Walker

Sin embargo, la sobreexposición y la promiscuidad del uso de la imagen en movimiento se evidencia aún más en las imágenes que nacen y mueren en el mero consumo y que parten de los mismos principios que aquí acabamos de nombrar (inmersión, imagen en movimiento, imágenes de dimensiones colosales, sensorialidad, impacto, percepción...). Son *productos* donde el esfuerzo intelectual ha sido arrebatado en *pro* del espectáculo, en *pro* de la impresión. Hablamos, por ejemplo, de espectáculos multimedia como el *show* de Gustav Klimt celebrado durante 2018 en el Atelier des Lumières en París (Figura 3) o del espectáculo multimedia de Vincent Van Gogh que va recorriendo los cinco continentes. Ambos se anuncian como “exposición” pero, a pesar de servirse de la imagen en movimiento y de la historia del arte, y de anunciarse como “exposiciones de arte” este tipo de *shows* no pertenecen al mundo de la cultura, sino al mundo de la industria del espectáculo. Donde prima la experiencia y el asombro, cual espectador que va a ver una función del “Circo del Sol” -con todo el respeto hacia este tipo de espectáculo, pero, encajándolo en la categoría que le corresponde-.

Este tipo de *shows* multimedia son un claro ejemplo de la sobreexposición de la imagen y la desvalorización de la imagen y del video. Donde se rompen -y casi desprecian- todos los códigos del videoarte y de la pintura (dado que las imágenes usadas, como Klimt y Van Gogh, provienen del campo de la pintura). Un último ejemplo sería el Mori Building Digital Art Museum de Tokyo, inaugurado en 2018 en la ciudad de Tokyo. Este es un museo de arte digital -para presentar un caso que no sea acerca de la imagen en movimiento-, pero que, sin duda, se fundamenta, nuevamente, sobre los conceptos de inmersión y sobreexposición. A los directores y curadores del museo no les bastó la simple imagen de arte digital, sino que recrean un espacio donde se viva una *experiencia*, donde se “sobre” exponga el arte y las imágenes y donde el individuo se sienta inmerso, perdido, envuelto. Si bien estos conceptos pueden parecer muy interesantes desde la disciplina de la historia del arte, la realidad es que habla mucho de la sociedad para la que están pensados. Y preocupa que al ponerlos al servicio del público y del mercado, los valores positivos que los especialistas podamos encontrar en estas prácticas corren el riesgo de malinterpretarse y mal utilizarse, especialmente en una cultura que desprecia la reflexión en *pro* del vistazo, y la foto en *pro* de la idea.



Figura 3. Exposición multimedia de Gustav Klimt.

CONCLUSIONES

Si bien es cierto que comenzamos esta investigación intentando estudiar aquellos paisajes que sí definían a la sociedad de su tiempo, defendiendo que la estética romántica había quedado atrás y que ahora existían nuevos paisajes cuyas pulsiones de orden temático, formal, conceptual y estético eran genuinamente contemporáneas y, por tanto, debíamos dejar los referentes paisajísticos de las composiciones clásicas atrás, lo cierto es que en un estado ya avanzado de la investigación nos comenzó a inquietar el poder y el protagonismo que adquirirían ciertos recursos del formato video. El efecto inmersivo y envolvente buscado con frecuencia, la manipulación emocional, los efectos del audiovisual, la apelación sensorial, el juego entre lo real y lo ilusorio, la realidad aumentada o la continua búsqueda de sorprender en términos perceptivos, entre muchos otros efectos, crearon en nosotros una cierta preocupación al ver cómo el videoarte y la imagen en movimiento podían estar aproximándose cada vez más hacia el lenguaje del espectáculo y comprometiendo el reconocimiento de la artistización que tanto ha costado alcanzar a este medio, cosa que llegamos a probar con algunos ejemplos. En ocasiones, los artistas estaban dando un papel protagonista a las características que caracterizan a aquellos productos pensados y diseñados para llegar a todas las masas y relegando el discurso intelectual a un segundo lugar. Hemos presentado una serie de obras cuyo discurso conceptual aún les protege de la banalización, pero somos conscientes de que no ocurre así siempre. Y que muchas obras empiezan a fundamentarse sobre estos efectos que tanto atraen a todo tipo de público en lugar de en el esfuerzo intelectual de las ideas que puedan transmitir a través de su trabajo. Es por ello por lo que sentimos la preocupación de advertir de que, si no prestamos atención, podemos estar destruyendo la imagen en movimiento desde dentro. Del mismo modo que sentimos la responsabilidad de dar a conocer este riesgo y advertir al mundo del arte mediante los ejemplos de Klimt o Van Gogh de la degradación a la que podemos llegar si seguimos supeditando la impresión a la idea o la sensación a la reflexión.

FUENTES REFERENCIALES

AA.VV. (2014). “Charly Nijensohn. Estado de emergencia”. Buenos Aires: Fundación Telefónica.

Di Bella, D. (2018). Exobra, la rematerialización de la imagen en movimiento. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, nº 66.

Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2010). *La cultura-mundo*. Barcelona: Anagrama.

Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La Pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.

Debord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo*. Santiago de Chile: Naufragio.

Vargas Llosa, M. (2012). *La civilización del espectáculo*. Madrid: Alfaguara.

Serrano González, Eduardo.

Doctorando en Arte, Producción e Investigación por la Universitat Politècnica de València.

Rastreadores del desecho. Espacios para la creación artística en Instagram

Scrap trackers. Spaces for artistic creation in Instagram

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Mobiliario, deshecho, fotografía, registro, Instagram, redes sociales.

KEY WORDS

Furniture, Undone, Photography, Registration, Instagram, Social networks.

RESUMEN

El presente trabajo analiza el espacio de intervención artística generado en las redes sociales a partir del enser desechado como icono fotográfico. Para ello se plantea la hipótesis de la existencia de un espacio de expresión artística pública surgido en red social *Instagram* que permite, en un contexto de sobreexposición de imágenes banales, desarrollar discursos artísticos sobre la imagen y la memoria.

Con tal de realizar un análisis conceptual que atienda a la hipótesis, planteamos una relación entre los dos conceptos clave. Por una parte desarrollaremos las características propias de la red social *Instagram*, que la convierten en un espacio de sobreexposición, consumo y contenedor de imágenes. Por otra, estudiaremos la acción del uso de la fotografía como máquina de registro para dejar constancia de un hecho, en este caso derivado de la sociedad de consumo, como es el deshecho de mobiliario, prestando atención a sus connotaciones metafóricas.

Posteriormente desarrollaremos un estudio que aplica el análisis conceptual sobre cuentas de usuarios de *Instagram* de diversas nacionalidades que dedican su espacio al uso de la red social como ventana en la que intervenir con registros de enseres desechados. Del mismo modo mostraremos el trabajo personal de la cuenta propia en dicha plataforma adscrito a esta corriente. Con estos ejemplos de intervención artística se ejemplificarán los conceptos analizados.

ABSTRACT

This paper analyzes the space of artistic intervention generated in social networks from the discarded furniture as a photographic icon. This raises the hypothesis of the existence of a space of public artistic expression emerged in social network Instagram that allows to justifies artistic speeches on the image a memory, to develop in a context of over exposure banal images.

In order to carry out a conceptual analysis that confirm the hypothesis, we propose a relationship between the two key concepts. On the one hand we develop the characteristics of the social network Instagram, which make it a space of overexposure, consumption and container of images. On the other hand, we will study the use of photography as a recording machine to record a fact, derived from the consumer society, such as the waste of furniture, we will pay to its metaphorical connotations.

Later we will develop a study that applies the conceptual analysis about the profiles of users of Instagram of diverse nationalities that dedicate their digital space to the use of this Social network like a window in which intervene with records of discarded furniture. In the same way we will show the personal work of our own profile in this platform attached to this movement. These examples of artistic intervention will exemplify the concepts analyzed.

INTRODUCCIÓN

La aparición de la cámara digital y su posterior inclusión en todo tipo de dispositivos móviles genera una transformación tanto en la forma de ver como en el acto de fotografiar. Este hecho se ve acentuado por la aparición de redes sociales y aplicaciones destinadas a la compartición de imágenes. Lo que generará un contexto de sobreexposición y sobreabundancia de imágenes. A raíz de la observación de este hecho y atendiendo a un interés por el icono del mobiliario abandonado, nos interrogamos por la existencia de un espacio para la creación artística en la red social *Instagram* basado en el registro fotográfico de mobiliario.

Con tal de esclarecer nuestra hipótesis planteamos responder a los siguientes objetivos: en primer lugar, contextualizar el campo de estudio de la red social *Instagram* y analizar las características motivacionales que conducen a la unión en la misma. Por otra parte, observaremos el papel adquirido por la fotografía en la aplicación, para poder entender el nuevo carácter metafórico del tiempo en la imagen. De esta forma podremos desarrollar las características de las prácticas artísticas en la red. Llegados a este punto estudiaremos el registro fotográfico partiendo tanto de sus consecuencias conceptuales como de sus antecedentes. Permittiéndonos así llegar a la exposición de los resultados analizando las características comunes de las cuentas de *Instagram* que han sido objeto del análisis y del trabajo personal de Eduardo Serrano desarrollado en la misma plataforma.

METODOLOGÍA

Con tal de abordar el análisis teórico derivado de nuestra hipótesis, nos serviremos de una metodología de investigación, mediante la cual, a partir de las referencias teóricas pertinentes, a través de un estudio analítico e histórico de los mismos, profundizaremos sobre los diferentes objetivos de estudio que nos ocupan, con tal de posibilitar una interpretación tanto conceptual como histórica de los resultados que permitan responder a la hipótesis.

DESARROLLO

Con el objetivo de contextualizar el campo de actuación de nuestro estudio, analizamos las características propias de la red social *Instagram*, las cual aparece el 6 de Octubre de 2011 para la plataforma IOS, desarrollada por Kevin Systrom. Tras ser absorbida por Facebook en el año 2012, se sitúa como su principal competidora en usuarios activos mensuales, contando con 1.000 millones en 2018 (We are Social & Hootsuite, 2018). Se trata de una aplicación robusta, que aporta al usuario una gama de filtros *vintage* y que cuenta con una comunidad que descubre el placer de la compartición de instantáneas de manera global, las 24 horas del día. Por tanto, serán estas características claves del éxito inicial de la aplicación.

No obstante, debemos atender a las características motivacionales más allá de las técnicas, que llevan a un usuario a unirse a la red social, podemos considerar que parte de esta motivación iría relacionada, como indica Juan Martín Prada (2012), con la idea de «emoción social»: una característica activadora del placer de la amistad, el sentimiento de compañía, la experiencia de reciprocidad o la empatía (p. 34). Esta idea se encuentra relacionada con el término *egoboo*, referido al sentimiento de reconocimiento público de la aportación del usuario a la red social por parte de la comunidad virtual. Este mecanismo se encuentra en *Instagram* en la opción de *Like* o el comentario, forma de expresión de la comunidad que permite al usuario ver el impacto de su participación y la valoración de su contenido.

Atendiendo a la fotografía como elemento fundamental de la aplicación. Podemos percibir como la aparición de la cámara en los dispositivos móviles y las aplicaciones usadas para compartición de imágenes, han afectado al modo de ver y entender la imagen fotográfica. De esta forma la irrupción de la fotografía se asumió como parte de la organización del mundo y la realidad. Siendo así que se entendiera que la fotografía adquiere el papel de describir y codificar la realidad, convirtiéndose en un elemento de poder. Pero esta idea del registro fotográfico actualmente se ve alterada, hemos pasado de la captura meditada y valorada a la captura compulsiva. Un hecho que deriva en un cambio de lo fotografiado en la era digital, que dejaría de ser lo concreto, dando lugar a lo ordinario (Prada, 2018, p. 13-15).

Es por ello que se desarrolla un nuevo paradigma de lo fotografiable en una situación en la cual infinidad de dispositivos registran permanentemente sin la necesidad de que las capturas sean vistas. Por tanto su función final será el almacenaje en memorias digitales. Comprendemos pues a *Instagram* dentro de los almacenajes digitales de imágenes al haberse convertido en un gran repositorio colectivo de archivos compartidos por millones de usuarios diariamente. Un elemento que contribuye a la idea de «sociedad de la exposición», que tendrá como principal característica la sobreabundancia de imágenes y la desmesura de la inflación icónica (Prada, 2018, p. 11).

Ante esta circunstancia cabe introducir el elemento del tiempo metaforizado en la imagen. Ya que la fotografía había estado asociada a una idea de captura de pasado y memoria, pero en contra de esta visión tradicional la fotografía en las redes sociales, adquiere una idea ligada al presente, una representación del "es ahora" frente al "ha sido". En este contexto "la historia como cronología cede ante la intensa y enloquecida afirmación del presente" (Prada, 2018, p. 36). Por ello entendemos una cuenta en *Instagram* como un eficaz gestor del tiempo real, el cuál responde al deseo de saber qué está sucediendo, por encima siempre del cómo. Favoreciendo una idea micro de la historia del presente, dando lugar a un intensivo espectáculo de atención microscópica de detalles banales y cotidianos a través de la pantalla.

Por todo ello, será en este contexto donde encontramos un espacio real para la creación artística en *Instagram*. Un hecho que tiene sus antecedentes en el *net art*, prácticas artísticas realizadas en internet a mediados de las noventa del pasado siglo, haciendo de la red un nuevo espacio en el que reflexionar mediante intervenciones creativas y críticas. Con la llegada de la "Web 2.0" se da lugar a un sistema red en el que aparecen las grandes empresas que controlan el oligopolio de las redes sociales. Un contexto diferente al anterior puesto que intervenciones críticas o emancipadoras en estos espacios se encuentran controladas por unas pocas empresas. Un hecho que condena a la connivencia en *Instagram* de enunciados de protesta o procesos artísticos, a encontrarse siempre dentro de la estructura de un capitalismo informacional (Prada, 2012, p. 9).

Por tanto, centrándonos en la actividad artística surge una interrogante en torno a la idea de lo *amateur*. Puesto que la unión en la aplicación de un usuario como creador y consumidor al mismo tiempo afecta a la idea tradicional de *amateur*, definida por Ronald Barthes (1986) de la siguiente manera: "El amateur, el aficionado, no se define forzosamente por un saber menor, por una técnica imperfecta. Sino más bien por lo siguiente: es el que no muestra, el que no se hace oír" (p. 234). Esta definición pierde su valor en *Instagram*, ya que el trabajo es expuesto en la red social, llegando o pudiendo ser visto por millones de personas en algún lugar del mundo.

Llegados a este punto con la intención de cribar las propuestas artísticas que adquieren una relevancia y en las cuales se enmarca nuestro objeto de estudio, destacamos su intención de exigir un acto reflexivo e interpretativo, al expresar una comunicación que requiere de una mentalidad crítica para asumirla. Por ello hacemos referencia de un acto de registro consciente y creativo, dotado de una sensibilidad al ser expuesto en la red. Por tanto hablamos de propuestas artísticas en tanto que aportan poéticas distintas a las interacciones sociales que operan en *Instagram*. Pero destacan especialmente por no ser independientes de aplicación, sino por hacer uso de sus códigos para incorporarlos a la creación artística.

Una vez hemos analizado los elementos clave del espacio para la creación artística en *Instagram*, desarrollamos el concepto del registro de mobiliario desechado y los antecedentes artísticos y conceptuales de esta práctica. La raíz de este tipo de proyectos de registro la encontramos a partir de la segunda mitad del siglo XX, cuando la evolución de la fotografía de archivo, influida por los planteamientos de Michel Foucault (1970), se dirige hacia la comprensión de los procesos históricos a partir de recursos didácticos y mnemotécnicos. Tratándose de un medio por el que recuperan el pasado en el presente, de manera no traumática, a través de pequeñas o simples enunciaciones del mismo, en nuestro campo de estudio, hecho que vemos materializado en el mueble desechado.

Estos registros bajo la sombra del archivo recuperan su organización repetitiva de las fotografías agrupadas en archivos de similitudes, álbumes de fotografías comunes o bien bajo un patrón de retícula. Claves propias del archivo que junto al planteamiento de Jaques Derrida (1997) de que el archivo entrañaría el unificar, clasificar e identificar en un orden metodológico predeterminado y estructurado. Se verán reflejadas en las características formales y operativas de *Instagram*. Por una parte la visualización de los álbumes de cada cuenta organizada a modo de retícula, por otra la clasificación y unificación de los archivos compartidos bajo el uso del *tag*, que a su vez organiza conceptualmente las imágenes dentro del gran repositorio de la aplicación. Estas vinculaciones de arte-archivo se consolidarán a partir del final del siglo XX, en relación a las tendencias etnográficas y micro políticas del arte. Un nuevo cariz que pretende, como hiciera Michel Foucault (1990) en *la vida de los hombres Infames*, transformar material oculto o abandonado en algo tangible.

Por tanto, nuestro objeto de estudio emana de una tradición analógica en cuanto a su metodología artística, pero hace uso y se enmarca en Internet y las redes sociales. Un marco en el que los archivos digitales irán acompañados de un estilo posmoderno que conceptualmente va relacionado a un cuestionamiento del pasado, el sentir de crisis de futuro planteada por la modernidad, la cual basada en el progreso había acarreado la destrucción del pasado, llevando al olvido (Guasch, 2011, p. 165).

Realizado el estudio del marco conceptual cabe relacionar el desarrollo con referentes artísticos del espectro de la fotografía de archivo. Hablamos en primer lugar de los alemanes Bernd (1931-2007) y Hilla Becher (1934), los cuales influenciados por el impacto de la Nueva Objetividad y las reflexiones de la fotografía de Walter Benjamin y Siegfried Kracauer, realizan un trabajo de registro fotográfico que toma como motivo el pasado Industrial. Esta producción de series basadas en elementos fabriles marca un estilo documental propio, basado en la no intervención del fotógrafo mediante un enfoque frontal.

Destacamos de estas series el carácter conceptual en la ordenación de sus fotografías en base a la idea de "acumular y clasificar una parte de la memoria colectiva a partir del concepto de repetición. Propio del archivo hipomnémico" (Guasch, 2011, p. 52). Se trata por tanto de una obra en la que mediante la repetición se consigue expresar la idea de diferencia, mediante un juego de modelos contrapuestos que oscilan entre lo individual y lo diverso, la similitud y lo uniformal.

En esta misma línea encontramos el trabajo de Edward Ruscha (1937), fundamental para entender cómo se convierte el referente en icono de un trabajo artístico. La base del trabajo que destacamos de su producción se encuentra en el acto de servirse de la publicación comercial de libros de fotografía para hacer uso de la metodología de archivo en una secuencia de presentación de las imágenes, página a página sin destacar ninguna de ellas e incluso eliminando aquellas que pudiesen tener algún valor estético diferencial. Todas ellas en base a la repetición de un elemento que se convierte en icono del trabajo artístico.

Como observamos estas prácticas artísticas, pese a pertenecer a un campo de lo analógico y previo al contexto de las redes sociales, muestran una serie de características comunes que las hacen actuar como propulsoras de las prácticas de registro en *Instagram*. Ambas propuestas partirán de la base de la utilización de la cámara fotográfica como "máquina de archivo" (Okwui, 2008, p. 11) encargada de registrar, con un orden metodológico y organización concreta, elementos que se convierten en iconos de la obra artística.

Por tanto, con tal de proceder al análisis que nos permitirá ver en forma de resultados todos los conceptos trabajados anteriormente en forma de registro de enseres abandonados en la red social *Instagram*, comenzaremos por destacar los elementos comunes que agrupan estas prácticas, a priori espontaneas, internacionales y no interconectadas.

En primer lugar, cabe destacar un elemento común relacionado con el carácter anónimo de la inmensa mayoría de las cuentas que hemos encontrado dedicadas a este tipo de registro. Se trata de un hecho que podemos relacionar, en primer lugar, con el carácter de Arte Urbano que adopta este tipo de prácticas. Pero a diferencia del seudónimo que en el arte urbano opera como *alter ego* o elemento identitario, encontramos unos nombres de usuario generalmente descriptivos de su contenido o el punto geográfico en el cual se desarrolla la actividad.



1. @wildchairslondon. (2019). INSTAGRAM. Recuperado en: <https://www.instagram.com/wildchairslondon/?hl=es>
2. @portlandparkerchairs. (2019). INSTAGRAM. Recuperado en: <https://www.instagram.com/portlandparkedchairs/?hl=es>
3. @freecouchesofeastvan. (2019). INSTAGRAM. Recuperado en: <https://www.instagram.com/freecouchesofeastvan/?hl=es>

Por otra parte, otro de los elementos comunes que adquieren un gran número de cuentas analizadas, es el carácter común y participativo, actuando así como un repositorio digital común de los registros realizados por parte de una comunidad. Dando forma a un trabajo colaborativo de formación de un archivo común en base a un mismo tema, estética y método.



4. @streetcouches. (2019). INSTAGRAM. Recuperado en: <https://www.instagram.com/streetcouches/?hl=es>
5. @curbcouch. (2019). INSTAGRAM. Recuperado en: <https://www.instagram.com/curbcouch/?hl=es>

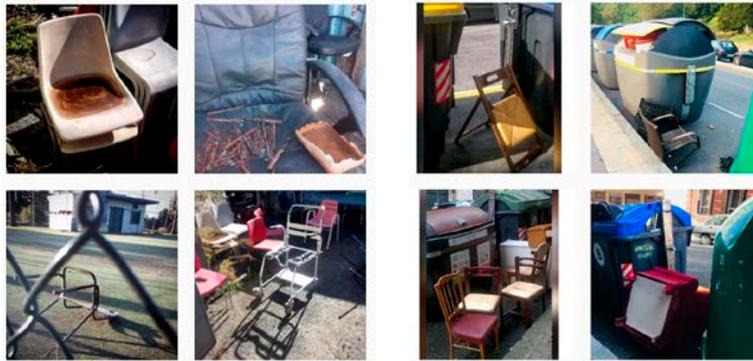
Dentro de estas características comunes destaca el no haber encontrado ninguna cuenta de gran impacto en la aplicación. Destacando el hecho de no llegar ninguna de ellas a superar la barrera de los mil seguidores. Una circunstancia que contrasta con el carácter internacional del fenómeno, puesto que encontramos cuentas, que forman parte de este mismo método e icono de trabajo, en distintas partes del mundo. Por lo tanto, podemos afirmar que pese a no tratarse de cuentas de relevancia en la red nos encontramos ante un fenómeno ampliamente internacional.



6. @couchesofdelco. (2019). INSTAGRAM. Recuperado en: <https://www.instagram.com/couchesofdelco/?hl=es>
7. @sofas_of_berlin. (2019). INSTAGRAM. Recuperado en: https://www.instagram.com/sofas_of_berlin/?hl=es

Continuando con la idea de mobiliario y desecho, cabe destacar la intencionalidad común de hacer referencia a un uso de la memoria mediante el registro “del lugar del crimen” (Benjamin, 2004)¹, el lugar del abandono junto al objeto abandonado. Un acto que convierte a estos enseres en vestigios de la identidad o signos de la memoria. Como señala Jean Baudrillard (1969), el objeto antiguo es puramente mitológico en su referencia al pasado, ya que al haber perdido su utilidad pasa a significar tiempo. Pero no se refiere a un tiempo real, lo que recupera el objeto antiguo son los signos e incidencias culturales del tiempo (p. 14)².

¹ Término utilizado por Walter Benjamin para definir las fotografías de Eugène Atget, resaltando la cualidad de la nula presencia humana.



8. @the_saddest_charis. (2019). INSTAGRAM. Recuperado en: https://www.instagram.com/the_saddest_chairs/?hl=es
9. @notesientesbasura. (2019). INSTAGRAM. Recuperado en: <https://www.instagram.com/notesientesbasura/?hl=es>

Para terminar el desarrollo de las características comunes que agrupan estos trabajos, cabe destacar los aspectos técnicos de las imágenes. Resalta generalmente el hecho de que las capturas sean tomadas a partir de las cámaras internas en los dispositivos móviles, por tanto encontramos que se realiza un registro fotográfico rápido y objetivo. Cuya principal intención es capturar una imagen concreta para ser publicado en la red, procurando de manera general anteponer la documentación objetiva por encima de la calidad estética de la fotografía.



10. @theunsittables. (2019). INSTAGRAM. Recuperado en: <https://www.instagram.com/theunsittables/?hl=es>
11. @feralchair. (2019). INSTAGRAM. Recuperado en: <https://www.instagram.com/feralchair/?hl=es>

Llegados a este punto cabe hacer una aproximación al trabajo personal realizado por Eduardo Serrano a través de su cuenta en *Instagram*, un proyecto que se sitúa dentro de esta corriente que hace uso de la red social para compartir registros de mobiliario abandonado. Pero destacan algunas diferencias con respecto a los usuarios analizados. En la cuenta personal no solo se realiza un trabajo de registro fotográfico y de archivo, puesto que partiendo del mobiliario como icono se produce una obra multidisciplinar, que incluye a su vez, varios trabajos de archivo a partir del mobiliario abandonado y obra tanto pictórica como escultórica. Estos trabajos, son expuestos en esta misma red, siendo utilizada como expositor y herramienta de difusión de la obra personal.



12. @eduardoserranog_ (2019). INSTAGRAM. Recuperado en: https://www.instagram.com/eduardoserranog_/?hl=es



13. Serrano González, Eduardo. (2016-Actualidad). *Encuentros*. Serie 8 de 50.



14. Serrano González, Eduardo. (2015-17). *Registro de sillas y sombras*. Serie 8 de 31 Fotografías. Impresión digital en Blanco y Negro. 29 x 21 cm.

CONCLUSIONES

Para concluir tras el desarrollo del análisis realizado podemos señalar que las redes sociales permiten un espacio para la creación artística, de modo que las prácticas de registro fotográfico que hacen uso de las características propias de *Instagram* para potenciar su mensaje, encuentran un campo de trabajo consecuente con la tradición de la fotografía de archivo y les permiten desarrollar conceptos que subvierten el orden inicial de la aplicación. Tanto es así que hemos podido observar cómo frente a un contexto en el que la imagen queda reducida a la traducción y expresión de presente banal y es diseminada entre la sobreabundancia de imágenes, existe una grieta para el desarrollo de trabajos artísticos. Los cuales partiendo de la idea de registro de mobiliario desechado son capaces de generar discursos que aluden a la memoria colectiva. Propiciando prácticas que permiten traer al presente el pasado, dando lugar a discursos críticos que generan ideas de futuro que marcan una diferencia ante el contexto consumo compulsivo de imágenes e infinitos bancos de memorias digitales.

FUENTES REFERENCIALES

Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós.

Baudrillard, J. (1969). *El sistema de los objetos*. México D.F: Siglo XXI.

Benjamin, W. (2004). Pequeña historia de la fotografía. En *Sobre la fotografía* (p. 52). Valencia: Pre-textos.

Derrida, J. (1997). *Mal de archive: una impresión freudiana*. Madrid: Trotta.

Foucault, M. (1970). *La arqueología del saber*. México D.F: Siglo XXI.

Foucault, M. (1990). *La vida de los hombres infames*. Madrid: ed. De la Piqueta.

Guasch, A. M. (2011). *Arte y Archivo. 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: AKAL.

Prada, J.M. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: AKAL.

Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. España: AKAL.

Okwui, E. (2008). *Archive forever: uses of the Document in Contemporary Art*. International Center Of Photography New York: Steidl.

We are Social, & Hootsuite. (Julio de 2018). *Digital in 2018: 13 Global Digital Statshot*. Recuperado el 07 de 3 de 2018, de <https://es.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2018-q3-global-digital-statshot>

@cocuchesofdelco. (2019). INSTAGRAM. [Figura] Recuperado en: <https://www.instagram.com/cocuchesofdelco/?hl=es>

@curbcouch. (2019). INSTAGRAM. [Figura] Recuperado en: <https://www.instagram.com/curbcouch/?hl=es>

@feralchair. (2019). INSTAGRAM. [Figura] Recuperado en: <https://www.instagram.com/feralchair/?hl=es>

@freehousesofeastvan. (2019). INSTAGRAM. [Figura] Recuperado en: <https://www.instagram.com/freecouchesofeastvan/?hl=es>

@notesientesbasura. (2019). INSTAGRAM. [Figura] Recuperado en: <https://www.instagram.com/notesientesbasura/?hl=es>

@portlandparkerchairs. (2019). INSTAGRAM. [Figura] Recuperado en: <https://www.instagram.com/portlandparkedchairs/?hl=es>

@sofas_of_berlín. (2019). INSTAGRAM. [Figura] Recuperado en: https://www.instagram.com/sofas_of_berlin/?hl=es

@streetcouches. (2019). INSTAGRAM. [Figura] Recuperado en: <https://www.instagram.com/streetcouches/?hl=es>

@theunsittables. (2019). INSTAGRAM. [Figura] Recuperado en: <https://www.instagram.com/theunsittables/?hl=es>

@the_saddest_charis. (2019). INSTAGRAM. [Figura] Recuperado en: https://www.instagram.com/the_saddest_chairs/?hl=es

@wildchairslondon. (2019). INSTAGRAM. [Figura] Recuperado en: <https://www.instagram.com/wildchairslondon/?hl=es>

Sgaramella, Chiara.

Investigadora, Universitat Politècnica de València, Centro de Investigación Arte y Entorno.

Ecologías sensibles. Arte de enfoque colaborativo y crisis ecosocial en el contexto americano

Sensible ecologies. Collaborative art and ecosocial crisis in the American context

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte, ecología, colaboración, crisis ecosocial, invisibilización.

KEY WORDS

Art, ecology, collaboration, ecosocial crisis, invisibilization.

RESUMEN

La presente comunicación recoge los resultados parciales de una estancia de investigación predoctoral realizada en el Center for Creative Ecologies de la University of California Santa Cruz, Estados Unidos. Partiendo de un análisis de los múltiples niveles de invisibilización de la crisis ecosocial contemporánea (Herrero 2013; Riechmann 2011), se exploran las intersecciones entre formas de arte vinculadas a la ecología y procesos colaborativos de creación.

En concreto, haciendo referencia al potencial del arte para reconfigurar lo sensible y las formas de visibilidad (Rancière 2007) junto a su capacidad de abordar temas complejos como las problemáticas ambientales desde una perspectiva postantropocéntrica (Demos 2017), se examina el trabajo de artistas y colectivos actualmente activos en el continente americano como Carolina Caycedo (Colombia), The Harrison Studio (Estados Unidos) y Desert Art Lab (Estados Unidos). A través del análisis crítico de proyectos artísticos y entrevistas semiestructuradas con los artistas, se estudian la intencionalidad de los creadores y las diferentes estrategias colaborativas empleadas para hacer visibles los impactos del modelo extractivista, las luchas sociales para la preservación de los ecosistemas naturales y de los saberes indígenas y los procesos de resiliencia y adaptación de los organismos no-humanos a las alteraciones antropogénicas del clima.

El contexto geopolítico escogido resulta particularmente significativo por la pervasividad del paradigma neoliberal y por la consecuente erosión de derechos, tanto sociales como ambientales, que lo ha caracterizado en las últimas décadas. Al mismo tiempo la presencia de movimientos contraculturales vinculados a la ecología, al feminismo y a la defensa de las culturas nativas de las Américas ha permitido el emerger de otras sensibilidades y modelos de convivencia que han alimentado e inspirado las expresiones artísticas estudiadas.

ABSTRACT

This paper includes the partial findings of a research stay held at the Center for Creative Ecologies of the University of California Santa Cruz (U.S.A.). Starting from an analysis of the multiple forms of invisibilization of the contemporary ecosocial crisis (Herrero 2013, Riechmann 2011), I explore the intersections between ecology-related art forms and collaborative processes.

In particular, referring to the potential of art to reconfigure the sensible and distribute forms of visibility (Rancière 2008) together with its ability to address complex issues such as environmental and from a post-anthropocentric perspective (Demos 2017), I examine the work of artists and groups currently active in the Americas such as Carolina Caycedo (Colombia), The Harrison Studio (United States) and Desert Art Lab (United States). Through a critical analysis of their artistic projects and semi-structured interviews with artists and curators, I study the artists' intentionality and the different collaborative strategies they use to make the impacts of the extractivist

model visible together with the social struggles for the preservation of ecosystems and indigenous knowledge systems, and the processes of resilience and adaptation of non-human organisms to anthropogenic climate change.

The chosen geopolitical context is especially significant because of the pervasiveness of the neoliberal paradigm that has characterized it in recent decades, with the consequent erosion of both social and environmental rights. At the same time, the presence of countercultural movements linked to ecology, feminism and the defense of the native cultures of the Americas has allowed the emergence of alternative discourses and models of coexistence that have nurtured and inspired the artistic manifestations our study revolves around.

INTRODUCCIÓN

La reciente proliferación de prácticas artísticas vinculadas a temas socioecológicos en el panorama contemporáneo refleja la creciente preocupación por las cuestiones ambientales en la sociedad actual. Los últimos informes sobre el estado del planeta y los efectos del cambio climático antropogénico describen escenarios dramáticos y prevén, en ausencia de medidas urgentes y eficaces a nivel global, la desestabilización de los ecosistemas naturales y de los sistemas socioeconómicos y culturales que de ellos dependen (Masson-Delmotte et al., 2018). Asistimos por lo tanto a una crisis que podría definirse como *ecosocial* por el inextricable vínculo entre los desequilibrios ecosistémicos y el deterioro de las condiciones de convivencia social. Sin embargo, a pesar de la magnitud de la problemática, las dimensiones reales de esta crisis raras veces son abordadas en su complejidad y calado en los discursos políticos y mediáticos dominantes. Al respecto, la antropóloga Yayo Herrero analiza, desde una perspectiva ecofeminista, los límites del modelo económico y cultural neoliberal señalando la sistemática invisibilización no solo de la relación de interdependencia entre sociedades humanas y ecosistemas naturales sino también de “la importancia central de los vínculos y de las relaciones para los seres humanos” y para la supervivencia de la especie (Herrero, 2013, p. 281). Asimismo, el filósofo Jorge Riechmann sostiene que las tácticas del sistema neoliberal “se orientan a invisibilizar, fragmentar y desconectar” (Riechmann, 2011, p. 41) con el objetivo de ocultar las externalidades sociales y ambientales de la economía capitalista, esquivar responsabilidades y neutralizar posibles formas de resistencia.

La presente investigación explora el papel de la creación artística en el cuestionamiento del paradigma neoliberal. En particular, nos interesa analizar de qué manera las prácticas artísticas pueden contribuir a introducir en el debate público y en la sensibilidad colectiva cuestiones como la justicia climática o la construcción de futuros más ecológicos y equitativos. Nos centraremos en las intersecciones entre arte contemporáneo relacionado con la ecología y procesos colaborativos de creación. Aunque el *giro ecológico* (Guasch, 2016) en el arte reciente haya sido examinado en un importante corpus bibliográfico¹, todavía escasean los estudios específicos sobre prácticas colaborativas centradas en temas socioambientales. En concreto, estudiaremos el trabajo de artistas y colectivos como Carolina Caycedo, The Harrison Studio y Desert ArtLAB, actualmente activos en el continente americano. En este contexto geopolítico, caracterizado por formas históricas de colonialismo ambiental, económico y cultural, se han ido desarrollando en las últimas décadas, bajo la hegemonía político-cultural de Estados Unidos, tipologías de capitalismo cada vez más extremas. A partir de la desregularización de los años ochenta, se ha asistido, en efecto, a una constante erosión de los derechos, tanto sociales como ambientales, a la implementación de medidas económica neocoloniales y, en los últimos años, a la afirmación de gobiernos populistas de matriz ultraconservadora que han adoptado políticas reaccionarias en el campo de la protección de la naturaleza y de los derechos humanos e indígenas. En este panorama, las luchas y los movimientos contraculturales vinculados a la ecología, al feminismo y a la defensa de las culturas nativas de las Américas, junto a las expresiones culturales y artísticas que de ellos han brotado, se configuran como formas de resistencia frente a un modelo neoliberal cada vez más agresivo que se va consolidando a escala global.

METODOLOGÍA

Junto a la revisión bibliográfica de aportaciones teóricas de distintos ámbitos del conocimiento (teoría del arte, filosofía, ciencias naturales, etc.), el presente estudio se nutre de los resultados parciales de una estancia de investigación llevada a cabo en el Center for Creative Ecologies de la University of California Santa Cruz (EEUU). Para el análisis de las obras de arte seleccionadas se han utilizado métodos de investigación cualitativos típicos de las ciencias sociales, como la observación participante, entrevistas semiestructuradas con artistas, comisarios y otros colaboradores involucrados en los proyectos. El objetivo principal era indagar la intencionalidad de los creadores, su proceso creativo y las diferentes estrategias colaborativas empleadas para abordar y visibilizar las múltiples dimensiones de las problemáticas socioambientales tratadas. Asimismo, nos parecía esencial adoptar un enfoque experiencial en la investigación. En efecto, como destaca el historiador del arte Grant Kester, las prácticas colaborativas exigen una ampliación de las herramientas analíticas de la crítica de arte debido a su carácter eminentemente procesual y colectivo. Según Kester,

¹ Véase al respecto *To Life! Eco Art in Pursuit of a Sustainable Planet* (Weintraub, 2012), *Arte y Ecología* (Raquejo & Parreño, 2015) o *Decolonizing Nature: Contemporary Art and the Politics of Ecology* (Demos, 2016).

para comprender estas formas de arte es necesario habitar el lugar donde se desarrollan “durante un período prolongado de tiempo, prestando especial atención a las condiciones discursivas, físicas y sociales del espacio, y a los ritmos temporales de los procesos que allí se desenvuelven”² (Kester, 2013, p. 2). Siendo conscientes de la dificultad de llevar a cabo este tipo de estudio en todos los proyectos seleccionados, aplicamos esta metodología en el análisis de la serie de obras titulada *Future Gardens* de Helen y Newton Harrison durante nuestra estancia en Santa Cruz. Para las obras de los otros artistas citados, integramos las entrevistas con el estudio de la documentación foto y videográfica de los proyectos.

DESARROLLO

Si bien en sus vertientes más convencionales se encuentre inscrito de pleno en el sistema neoliberal, el arte contemporáneo todavía contiene espacios de oposición al paradigma cultural dominante no completamente colonizados por la lógica mercantilista. En efecto, las prácticas creativas que se analizan en este estudio articulan posiciones críticas hacia el modelo capitalista generando una reflexión sobre sus impactos ambientales, éticos y sociales. Para valorar el potencial crítico de dichas prácticas, resultan particularmente significativas las aportaciones de Jacques Rancière sobre relación entre arte y política. En palabras del filósofo francés, “una intervención artística puede ser política modificando lo visible, las formas de percibirlo y expresarlo, de apreciarlo como tolerable o intolerable” (Carnevale, Kelsey, & Rancière, 2007, p. 259). De este modo, el arte según Rancière puede transformar la “distribución y redistribución de los espacios y los tiempos, de los lugares y las identidades, de la palabra y el ruido, de lo visible y lo invisible” que conforman lo que el autor llama el *reparto de lo sensible* (Rancière, 2003, p. 16), un conjunto de convenciones mediante las cuales el sistema dominante modula las condiciones de visibilidad e inteligibilidad de todo hecho social. A partir de esta noción el filósofo distingue dos tipos de relaciones entre el arte y la sociedad que define respectivamente como *régimen representativo* y *régimen estético*. Los límites de esta investigación no nos permiten ahondar en los detalles de esta clasificación por lo que nos centraremos en el denominado *régimen estético*, donde el papel del arte es el de proporcionar espacios de *disenso* modificando “las coordenadas de lo sensible” (Carnevale et al., 2007, p. 259) y cuestionando las jerarquías normativas. Uno de los objetivos del presente estudio es analizar de qué manera las formas de arte colaborativo vinculado a la ecología contribuyen a repensar las condiciones de visibilidad de temáticas, cosmovisiones y sujetos normalmente situados al margen de los discursos hegemónicos. Asimismo, haciendo referencia a las recientes aportaciones del historiador del arte T. J. Demos, pretendemos mostrar como las diferentes prácticas artísticas estudiadas pueden “politizar la relación del arte con la ecología” (Demos, 2016, p. 8) y *descolonizar* las metodologías y los lenguajes artísticos para abordar la complejidad de la relación cultura-naturaleza desde una postura crítica hacia el antropocentrismo occidental.

Particularmente sugerente en este sentido es la poética de la artista colombiana Carolina Caycedo, cuyo trabajo reciente se centra en las dinámicas extractivistas que sustentan el modelo neoliberal analizando sus consecuencias sobre la salud de los ecosistemas naturales y de las comunidades que los habitan. El proyecto titulado *Be damned*³ (2013-2018) se compone de una constelación de obras que pretenden generar una reflexión compartida sobre la construcción de macropresas para la generación de energía hidroeléctrica en el continente americano. Muchas de estas obras son el resultado de la colaboración de la artista con organizaciones indígenas activas en regiones de Colombia afectadas por estos proyectos de explotación y commodificación de los ecosistemas fluviales⁴. Empleando diferentes lenguajes artísticos como la instalación, el dibujo, el videoarte, la performance, etc., la artista visibiliza las alteraciones en la geografía, en el microclima y en los equilibrios ecológicos y sociales de los lugares interesados por la creación de estas grandes infraestructuras. Expone asimismo las contradicciones entre la retórica tecno-entusiasta que describe estas obras como un símbolo de progreso y *desarrollo sostenible* y la realidad de sus impactos nivel paisajístico y social. Al conectar las resistencias territoriales con reivindicaciones de justicia climática, social, cultural y de género, Caycedo enfatiza no solo las implicaciones geopolíticas y económicas vinculadas a la creación de estas presas sino también las consecuencias más sutiles -y no por ello menos importantes- de estos procesos extractivistas como la pérdida de habitats de elevada diversidad biológica, el desplazamiento forzoso de comunidades, la destrucción de lazos afectivos, de modos de vida tradicionales y de gran parte de la riqueza cultural ligada a la convivencia milenaria de las poblaciones locales con los ríos.

El carácter performativo del trabajo de Caycedo hace que el cuerpo humano se configure como herramienta de lucha ante estas políticas destructivas y al mismo tiempo como repositorio de conocimientos y espacio privilegiado para la percepción y comprensión del mundo que nos rodea. Por lo tanto, incluso cuando adquieren una dimensión objetual, las obras de la creadora colombiana remiten al movimiento, a la activación de diálogos y gestos fuera de la lógica utilitarista. Por ejemplo, *Serpent Book* (2017), una publicación que ilustra los resultados de 5 años de investigación colaborativa sobre el tema de las represas y otras infraestructuras fluviales, es a la vez el registro de los procesos creativos llevados a cabo por la artista y un recurso poético para iniciar debates,

² Todas las traducciones, a menos que se indique lo contrario, son de la autora.

³ El título es un juego de palabras entre los verbos ingleses *to damn* (maldecir) y *to dam* (represar).

⁴ La gran mayoría de las presas en construcción en América Latina son controladas por empresas transnacionales que obtienen beneficios económicos a partir de un recurso común como es el agua. Una evaluación de los impactos socioambientales de las grandes infraestructuras hidroeléctricas puede encontrarse en “Sustainable hydropower in the 21st century” (Moran, Lopez, Moore, Müller, & Hyndman, 2018).

inspirar coreografías y acciones en entornos expositivos convencionales o en contextos cotidianos de lucha y socialización (Fig. 1 y 2). Esta dimensión corporeizada de la práctica aspira, en palabras de la misma creadora, a:

“...generar una empatía incorporada, una sensación física de cercanía que permita crear un vínculo emocional entre el público y algunos lugares y comunidades geográficamente y culturalmente distantes. Además, las obras representan una invitación a dejar de percibir el territorio como un *paisaje* separado de nosotros para aproximarnos a un cambio de paradigma, a una transición epistemológica que nos permita comprender que, como sostienen la mayoría de las cosmovisiones indígenas, el ser humano necesita de una multitud de otros seres -vegetales, animales, minerales, fenómenos atmosféricos, etc.- para existir. Y que la incapacidad de percibir y cultivar las conexiones materiales, políticas, espirituales y afectivas con nuestro entorno natural y social nos ha llevado a la situación de colapso climático que vivimos”.⁵



Figuras 1 y 2. Carolina Caycedo (2017). *Serpent book*. Libro de artista. 22 x 31 x 3.5 cm. 2017. Cortesía de la artista.

La investigación artística de Carolina Caycedo desvela las diferentes criticidades de una gestión del territorio basada en criterios extractivistas. Frente a la objetualización del mundo natural típica de la racionalidad capitalista, la artista intenta revitalizar los lazos de solidaridad entre cuerpos de agua, árboles, piedras, animales, seres humanos y comunidades, considerándolos como entidades con agencia e identidad propias. Asimismo, Caycedo contribuye a desarticular la jerarquía de los saberes, revalorizando, sin caer en la idealización, el papel de las sabidurías indígenas y de la creatividad artística en la búsqueda de posibles soluciones a los conflictos socioambientales.

Un marcado interés en la inclusión de otras epistemologías en los discursos artísticos vinculados a la ecología puede observarse también en el trabajo del colectivo interdisciplinar Desert ArtLAB, formado por la comisaria y educadora April Bojorquez y el artista y educador Matthew Garcia. La pareja, de ascendencia chicana y Rarámuri, deconstruye la visión del desierto como espacio inerte y hostil a la vida rescatando los conocimientos tradicionales de las culturas nativas del sur de Estados Unidos que prosperaron durante miles de años en ecosistemas áridos y semiáridos. Frente a las previsiones de desertificación de vastas áreas del continente americano y del mundo en general a causa de las alteraciones del clima, los artistas presentan el desierto como un lugar rico de recursos y de oportunidades de aprendizaje para la construcción de sociedades más ecológicas. Uno de sus proyectos más ambiciosos se titula *Pueblo Field Site* (de 2016 hasta la actualidad) y consiste en la transformación una parcela abandonada en el desierto de Colorado (EE UU) en un paisaje comestible de plantas autóctonas. El proceso de recuperación de este terreno se ha llevado a cabo en colaboración con un grupo de estudiantes y otros miembros de la comunidad local. Tras despejar la zona de todos los residuos, se han plantado en el terreno varias especies vegetales autóctonas, sobre todo variedades de cactus capaces de soportar las condiciones climáticas extremas del lugar. La presencia de estas plantas ha permitido restaurar en pocos años la ecología del suelo, favoreciendo el enraizamiento de otras especies vegetales y animales. Al respecto, los artistas afirman a que la motivación de la obra era:

“reconstruir un ecosistema indígena, recurriendo a conocimientos tradicionales presentes en nuestras familias y en las comunidades nativas de Arizona y Colorado, con el objetivo de descolonizar el concepto de naturaleza típico del imaginario norteamericano -basado en la presencia ambientes frondosos y exuberantes- para visibilizar la estética de un paisaje vinculado a una noción de límite”⁶.

Además, *Pueblo Field Site* constituye de campo de experimentación para el cultivo de alimentos del desierto y la revitalización de prácticas indígenas ligadas a la comida. En efecto, el libro *Desertification Cookbook* (2016) editado por Desert ArtLAB ilustra la gran variedad de flora y fauna que se encuentra en regiones desérticas y que puede utilizarse para la alimentación humana. Las características botánicas, medicinales y ceremoniales de especies como el amaranto, algunas variedades de maíz, plantas crasas y

⁵ Fragmento de la entrevista a Carolina Caycedo realizada por la autora el 13 de noviembre de 2018 en Santa Cruz (California, Estados Unidos).

⁶ Entrevista a April Bojorquez y Matthew Garcia (Desert ArtLAB) realizada por la autora el 27 de enero de 2018 en San Francisco (California, Estados Unidos).

muchas otras son descritas en esta publicación junto a sus vínculos con las mitologías y las creencias nativas. La regeneración de este patrimonio de saberes conecta la cuestión de la ecología con la justicia social, planteando una estrategia de autodeterminación y reapropiación cultural (Hanley, 2018) para unas poblaciones que han sido sometidas e invisibilizadas por la colonización europea. Estas y otras obras del colectivo han sido expuestas en centros culturales, museos, galerías y en espacios públicos. Casi siempre son acompañadas por actividades educativas intergeneracionales, performances, talleres y clases de cocina que pretenden crear momentos de aprendizaje comunitario que movilicen la memoria de las culturas indígenas en conexión con los desafíos del presente para explorar otras sensibilidades y otros modos de estar en el mundo.

La formulación de respuestas pragmáticas y poéticas frente a los problemas ecológicos es, junto al diálogo transdisciplinar, uno de los aspectos fundamentales de la producción artística de Helen Mayer y Newton Harrison. Pioneros en la experimentación con procesos colaborativos de restauración de ecosistemas y en la ideación de modelos ecocompatibles de gestión de los recursos naturales, los Harrison han contribuido desde finales de los años sesenta a expandir las fronteras del arte inspirado en principios ecológicos. Entre sus proyectos más recientes destaca la serie *Future Gardens* (de 2011 hasta la actualidad), compuesta por tres jardines en los que se cultivan plantas que podrían conformar los ecosistemas del mañana. El primero se creó en la localidad de Sagehem (California), otro se implantó en Tíbet y el más reciente se encuentra en el jardín botánico de la University of California Santa Cruz. La visita a este último y la realización de una entrevista con el artista Newton Harrison han permitido indagar las distintas fases del proceso de creación del proyecto, sus principales objetivos y características estéticas. La obra, titulada *Future Garden for the Central Coast of California* (2018), consta de una instalación *site-specific* compuesta por tres cúpulas geodésicas convertidas en invernaderos y constituye un experimento artístico y científico a la vez en respuesta a la crisis del cambio climático. Para su realización, Newton Harrison⁷ ha trabajado con botánicos y climatólogos de la universidad de Santa Cruz para seleccionar dieciséis especies vegetales autóctonas de máxima resiliencia con el fin de estudiar su capacidad de adaptación. Además, junto a otros artistas y estudiantes, ha diseñado el jardín y acondicionado las cúpulas para reproducir las condiciones climáticas de humedad, precipitaciones y temperatura que, según las previsiones, caracterizarán la costa central de California en los próximos años. El objetivo de la investigación es determinar qué plantas son más capaces de prosperar a medida que la región se calienta y, en una segunda fase, propagar dichas especies para favorecer una regeneración más rápida del ecosistema local en respuesta a las nuevas y más extremas condiciones del clima.

Sin embargo, la instalación no representa solo un dispositivo útil para recopilar datos, acumular conocimientos botánicos y hacer visible los efectos de las alteraciones climáticas en el reino vegetal. En efecto, la obra conforma un recorrido contemplativo, un espacio de proximidad y reflexión sobre la relación de interdependencia que vincula seres humanos y plantas. Un lugar de observación, escucha y cuidado donde “prestar atención” (De Certeau, 1985, p. 17) a los procesos naturales es un acto transformador. Entre los elementos innovadores de este proyecto es de reseñar la transición de un enfoque basado en estrategias de reparación de entornos antropizados, típica de los trabajos iniciales de los Harrison, hacia la experimentación con una ecología que podríamos definir como preventiva, cuya finalidad es anticipar y facilitar la coevolución de distintas especies para construir ecosistemas resilientes para el futuro. Particularmente interesante es también el carácter replicable de este proyecto: en efecto, esta metodología es susceptible de ser repetida y aplicada libremente en otros lugares para contribuir a la búsqueda de especies resistentes al cambio climático en distintos contextos geoclimáticos y socioculturales. Lejos de apostar por soluciones tecnológicas y de geoingeniería⁸ a menudo vinculadas al *capitalismo verde*, el proyecto *Future Gardens* propone una estrategia accesible, relativamente barata, basada en la naturaleza y en la composición de saberes diversos. La elección de ensamblar distintas especialidades y perspectivas surge, según Newton Harrison, de la necesidad de “construir un conocimiento generalista y elaborar soluciones sistémicas”⁹ para encarar fenómenos globales e interconectados como el calentamiento del planeta o la sexta extinción masiva, frente a los que la hiperespecialización de la ciencia moderna se ha mostrado insuficiente.

⁷ Tras casi 50 años de colaboración, esta obra es la primera en la que el artista trabaja sin su esposa Helen Mayer, fallecida en agosto de 2018.

⁸ Un análisis de la relación entre tecno-utopías, geoingeniería y capitalismo en la época del llamado *Antropoceno* puede encontrarse en el ensayo “To Save a World: Geoengineering, Conflictual Futurisms, and the Unthinkable” (Demos, 2018).

⁹ Fragmentos de la entrevista a Newton Harrison realizada por la autora el 6 de diciembre de 2018 en Santa Cruz (California, Estados Unidos).



Figuras 3 y 4. Harrison Studio (2018). *Future Garden for the Central Coast of California*. Visita guiada con el artista Newton Harrison y detalle de las plantas que componen la instalación. Fotografía: Chiara Sgaramella.

CONCLUSIONES

Aunque diversas en contenidos y resoluciones formales, las prácticas artísticas analizadas hacen perceptibles mediante la experiencia estética procesos ecosociales complejos, a menudo dilatados en el tiempo y normalmente excluidos de los discursos culturales dominantes. Su relevancia política no reside únicamente en las dimensiones discursivas de las obras sino también en los métodos empleados para su creación. En efecto, estos proyectos articulan formas de disenso “reconstruyendo la relación entre lugares e identidades, [...] proximidades y distancias” (Carnevale et al., 2007, p. 261) y al mismo tiempo adoptan fórmulas cooperativas y horizontales de creación, tejiendo alianzas transdisciplinarias, interespecie e intergeneracionales. Esta dimensión colaborativa permite incorporar una pluralidad de miradas en el abordaje de asuntos complejos como los que plantea la crisis climática contemporánea, incluyendo perspectivas éticas y epistemológicas alejadas del paradigma antropocéntrico occidental. Además, las manifestaciones artísticas estudiadas activan nuevas formas de compromiso social y ambiental fortaleciendo los vínculos de resiliencia a nivel social y ecosistémico. Al mismo tiempo pueden interpretarse como ejercicios de imaginación crítica que no solo contribuyen a reconfigurar el *reparto de lo sensible* sino que reinventan lo que Rancière llama “el paisaje de lo” (Carnevale et al., 2007, p. 264) ofreciendo la posibilidad de “vislumbrar la belleza de vivir de otra manera” (Demos, 2016, p. 272).

FUENTES REFERENCIALES

Carnevale, F., Kelsey, J., & Rancière, J. (2007). Art of the Possible: Fulvia Carnevale and John Kelsey in conversation with Jacques Rancière. *Artforum*, (March), 256–269.

De Certeau, M. (1985). Pay Attention: To Make Art. In H. Mayer & N. Harrison (Eds.), *The Lagoon Cycle* (pp. 17–23). Ithaca: Herbert F. Johnson Museum of Art, Cornell University.

Demos, T. J. (2016). *Decolonizing nature: contemporary art and the politics of ecology*. Berlin: Sternberg Press.

Demos, T. J. (2018). To Save a World: Geoengineering, Conflictual Futurisms, and the Unthinkable. *E-Flux*, (94). Disponible en: <https://www.e-flux.com/journal/94/221148/to-save-a-world-geoengineering-conflictual-futurisms-and-the-unthinkable/>

Guasch, A. M. (2016). *El arte en la era de lo global 1989-2015*. Madrid: Alianza Editorial.

Hanley, A. R. (2018). Lands between Us Lands Apart. In *Trees Also Speak*. Old Westbury: Amelie A. Wallace Gallery, SUNY College.

Herrero, Y. (2013). Miradas ecofeministas para transitar a un mundo justo y sostenible. *Revista de Economía Crítica*, 16, 278–307. Disponible en: http://www.revistaeconomicacritica.org/sites/default/files/revistas/n16/09_YayoHerrero.pdf

Kester, G. (2013). Collaborative Arts and the Limits of Criticism. *Create*, (14). Disponible en: <http://www.create-ireland.ie/images/pdfs/create-news/Grant-Kester-Collaborative-Art-and-the-Limits-of-Criticism-CREATE-NEWS-14-May-2013.pdf>

Masson-Delmotte, V., Zhai, P., Pörtner, H.-O., Roberts, D., Skea, J., Shukla, P. R., ... Waterfield, T. (2018). *Global warming of 1.5°C. An IPCC Special Report on the impacts of global warming of 1.5°C above pre-industrial levels and related global greenhouse gas emission pathways, in the context of strengthening the global response to the threat of climate change*. Disponible en: https://www.ipcc.ch/site/assets/uploads/sites/2/2018/07/SR15_SPM_version_stand_alone_LR.pdf

Moran, E. F., Lopez, M. C., Moore, N., Müller, N., & Hyndman, D. W. (2018). Sustainable hydropower in the 21st century. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 115(47), 11891–11898. <https://doi.org/10.1073/pnas.1809426115>

Rancière, J. (2003). *Política de la literatura*. Buenos Aires: El Zorzal.

Raquejo, T., & Parreño, J. M. (Eds.). (2015). *Arte y ecología*. Madrid: Editorial UNED.

Riechmann, J. (2011). Vivamos bien. En *¿Cómo vivir? Acerca de la vida buena* (pp. 7–66). Madrid: Los Libros de la Catarata.

Weintraub, L. (n.d.). *To life! Eco art in pursuit of a sustainable planet* (2012th ed.). Oakland: University of California Press.

Silva Cañaverl, Sandra Johana.

Herrera Zárate, Álvaro Ricardo.

Docentes de la Universidad del Valle (Cali, Colombia), Departamento de Artes Visuales.

La investigación en artes en Colombia: como la aprendimos, como la hacemos y como la enseñamos

Research in arts in Colombia: how we learned it, how we do it and how we teach it

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Investigación Artística, Investigación-Creación, Artes Visuales, Enseñanza de las Artes.

KEY WORDS

Artistic Research, Investigation-Creation, Visual Arts, Arts Education.

RESUMEN

Esta comunicación tiene por propósito exponer tres momentos relacionados con nuestras experiencias y reflexiones en torno a la investigación en artes en el contexto colombiano. El primer momento tiene relación con unos aprendizajes teóricos derivados de las lecturas de artículos y libros, las discusiones con expertos y la participación en encuentros académicos. En lo que respecta al segundo momento el centro de la discusión surge de nuestra propia práctica artística desarrollada como investigación en el marco de los estudios de maestría y doctorado. Y el tercer momento se remite a la práctica docente en el área de las artes visuales, en donde hemos tenido que impartir clases en pregrado y posgrado, y coordinar distintos niveles de proyectos de investigación artística, o investigación-creación como se le conoce en Colombia. En tal sentido, el enfoque de esta propuesta se sustenta desde una reflexión teórica apoyada en un estudio de casos en conexión con los momentos arriba mencionados. En el primer momento, se rastrearán unos autores clave a nivel nacional e internacional que caracterizan el concepto de investigación en artes según sus intereses; en el segundo momento, se desplegarán nuestras investigaciones artísticas personales en donde hacen eco estos autores y nuestras intuiciones como creadores/profesores/investigadores; y en el tercer momento, se seleccionarán algunos proyectos de investigación en artes de los estudiantes que ejemplifican las potencias y dificultades de la implementación de unos discursos internacionales en un contextos localizados en Colombia. Dar cuenta de estas particularidades y confrontarlas con la discusión actual que plantea el IV Congreso Internacional en Investigación en Artes Visuales, permite una ampliación tanto del acto pedagógico como artístico en miras de la elaboración de un balance teórico-práctico que deberá revertir en nuevas rutas de enseñanza-aprendizaje de la investigación en artes.

ABSTRACT

The purpose of this presentation is to show three moments related to our experiences and thoughts around art research within the Colombian context. The first moment is related to some theoretical learning derived from the reading process of articles and books, the discussions with experts and the participation in academic meetings. Regarding the second moment, the center of the discussion arises from our own artistic practice developed as a research within our Master's and PhD studies. The third moment refers to the teaching practice in the visual arts area in which we have had to teach undergraduate and graduate classes, as well as coordinate different levels of research projects in the artistic research or research - creation categories, as it is known in Colombia. In that sense, the focus of this proposal is based on a theoretical reflection supported by a case study in connection with the moments mentioned above. In the first moment, some key authors will be traced at a national and international level that characterize the concept of art research according to their interests; for the second moment, our personal artistic research will be deployed where those authors echo and our intuitions as creators / professors / researchers; and in the third moment, some art research projects from students will be selected to exemplify the possibilities and difficulties of the implementation of international discourses in localized Colombian contexts. To give an account of these particularities and to confront them with the current discussion that the IV International

Congress in Research in Visual Arts proposes, allows an extension of both the pedagogical and artistic act in view of the elaboration of a theoretical-practical balance that will have to revert in new routes of teaching-learning of arts research

INTRODUCCIÓN

Hablar de investigación-creación en Colombia supone encarar el panorama académico en el que ha emergido el concepto. Esta discusión que ha ganado cerca de dos décadas en el contexto universitario (principalmente en el entorno de las universidades públicas) adquirió legitimidad en el año 2015 cuando Colciencias, la entidad rectora de la investigación en el país, hizo visible el debate a través del documento “Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o innovación y de reconocimiento de investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación, año 2015”. Proponer una definición de investigación-creación, concentró parte de los esfuerzos de los creadores/profesores/ investigadores a lo largo de este tiempo, por tal razón, resulta valioso aproximarla a este texto:

[La investigación- creación es] la indagación que busca responder a una pregunta o problema de investigación a través de una experiencia creativa que da lugar a obras, objetos o productos con valor estético y cuya naturaleza temporal puede ser efímera, procesual o permanente. En otras acepciones se considera que la investigación-creación —también llamada investigación artística, o investigación basada en la práctica— es aquella indagación que toma como objeto a la experiencia estética del propio investigador-creador, por lo cual siempre tiene un componente autorreflexivo (Borgdorff 2006; Asprilla 2013; Hernández Salgar 2014). Este énfasis en la experiencia, así como el carácter dinámico y relacional de la obra, hacen que la investigación-creación presente diferencias a nivel epistemológico, metodológico y ontológico con la investigación científica (Hannula et al. 2005; Borgdorff 2006). La investigación-creación conduce, por lo general a dos tipos de productos, la obra, objeto o producto de creación propiamente dicha y un texto en el cual se consigna la reflexión sobre la experiencia creativa y su relación con la pregunta o problema de investigación (Archer 1995; López-Cano 2013). (Colciencias, 2015, p. 33)

Para producir esta definición fue necesario cuestionar caminos epistemológicos opuestos a la creación como aquellos que valoran el método y la razón como el único horizonte para llegar al conocimiento (Grisales, 2012; Bambula, 2014); también significó acudir a discusiones provenientes de otros contextos geográficos donde el arte, la ciencia y la técnica coexisten como repertorios de saber capaces de producir cooperaciones y sinergias intelectivas sin perder su identidad epistemológica (Tornera, 2013; Hernández, 2006; Roldán, J. y Marín, R., 2012;), pero además, significó entender que la investigación-creación como puesta en forma (discursiva, estética y creativa) del conocimiento, conduce a una deliberación crítica sobre la relación que establecen los sujetos con sus saberes y los saberes de los otros (Asprilla, 2013; Silva, 2016; Borgdorff, 2006).

METODOLOGÍA

Esta comunicación es el resultado de revisar unos logros en la práctica investigativa artística a la luz de autores y casos mundiales, así como, confrontar ese hacer con el discurso compartido en las aulas con estudiantes de pregrado y maestría. Las preguntas que han surgido siendo directores de proyectos de investigación en artes, resuenan aquí como respuestas y apuestas a futuro. Siendo coherentes con el campo que nos convoca hoy, este escrito solo ha sido posible gracias a un proceso de investigación basado en el hacer de la investigación en artes y en unas reflexiones docentes, haciendo docencia.

DESARROLLO

1. ¿Cómo la aprendimos?

Existen algunos libros que rastrean de forma muy acertada los distintos orígenes y caminos que ha tenido el concepto general de Investigación Artística, o el de Investigación en Artes, siendo el más reciente el del Profesor Lituano, Vytautas Michelkevicius (2018), quien propusiera un mapeo diagramático de las concepciones de la Investigación Artística, su estado en los programas doctorales, y en especial, su campo más cercano, el del arte contemporáneo en Lituania. Aquí resumiremos el propio camino recorrido, que en momentos coincide con el diagramado por el autor antes mencionado y que condensaremos a la luz del corto tiempo disponible en este espacio.

El campo de la Investigación en Artes, que aprendimos tiene principalmente cuatro fuentes: una norteamericana, trazada por el profesor Graeme Sullivan (2005), quien propone que la práctica artística puede llegar a considerarse como proceso de investigación; otra fuente que viene desde las discusiones planteadas por Henk Borgdorff (2004), a su vez seguida por otros teóricos y practicantes del medio, hoy reunidos en la SAR (Society of Artistic Research); una tercera línea dictada desde los países nórdicos, principalmente Finlandia, con Hannula, Souranta y Vadén (2005; 2014), quienes conectan la discusión por la investigación en artes con su capacidad

para el empoderamiento y la imaginación social; y una última, la construida por Fernando Hernández Hernández (2006) y otros teóricos españoles, en relación cercana al terreno de la investigación en educación artística.

2. ¿Cómo la hacemos?

En aras de darle sustrato reflexivo a nuestra propia práctica artística como profesores/creadores/investigadores, proponemos la extrapolación, al ámbito de la reflexión y el pensamiento estético-artístico materializados en el libro de artista, de cuatro (de seis) principios del rizoma, concepto expuesto por Deleuze y Guattari (2004[1988]).

Tanto la profesora Sandra Johana Silva Cañaveral como el profesor Álvaro Ricardo Herrera Zárate, decidieron —durante su formación posgradual— realizar un libro de artista o una libreta de pensamiento y producción estético-artístico con el objeto de sistematizar la experiencia de enseñanza-aprendizaje. Crear un libro de artista que sirvió como estrategia para no permanecer perdidos dentro del caos de la creación y de la reflexión, en tanto se pasa por etapas de intuición, especulación, incubación, incertidumbre y acomodo teórico, conceptual y creativo, tuvo por propósito sentar una discusión más profunda relativa a la manera como investigan los creadores y sistematizan el conocimiento sensible.

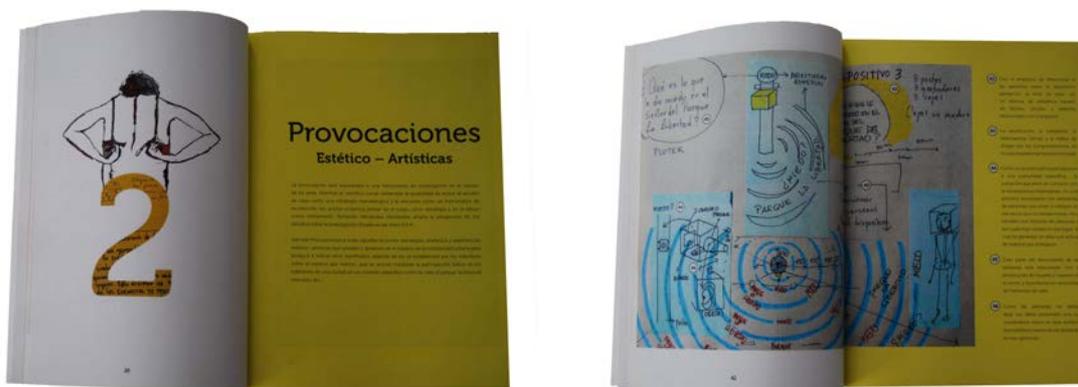


Figura 1. Sandra Johana Silva Cañaveral, 2016, libro de artista derivado de la tesis doctoral “Vestidos Orales y la visibilización de las identidades transgénero en el arte. Una reflexión en torno a la relación entre creación e investigación” (Fotografía de algunas páginas del libro).

El libro actúa como raíz de un árbol, es decir, como imagen del mundo, y el sujeto y el objeto¹ como tubérculos, ramas o multiplicadores de esa imagen. Dicho en otras palabras, un libro es un cuerpo intermedio entre el sujeto y el objeto, hecho de las impresiones sensibles de cada uno, o sea, de las imágenes que pasan y son transformados por ellos. A este sistema de raíces, ramas y multiplicaciones es a lo que Deleuze y Guattari (2004[1988]) han llamado rizoma: “Un rizoma como tallo subterráneo se distingue radicalmente de las raíces y de las raicilla. Los bulbos, los tubérculos, son rizomas” (pp. 9-10).

Deleuze y Guattari describen seis principios que le son inherentes a ese sistema rizomático, de los cuales se extrapolan cuatro que le son correlativos a la investigación-creación: 1º conexión, 2º heterogeneidad, 3º multiplicidad y 4º ruptura asinificante.

Con 1º *conexión*, Deleuze y Guattari se refieren a modos de agenciar orden, inicialmente orden individual que podrá volverse orden colectivo y universal. Y con 2º *heterogeneidad*, a la capacidad de aglutinar actos diversos, “lingüísticos, pero también perceptivos, mímicos, gestuales, cogitativos” (2004 [1988], p. 13).

A pesar de todo lo que pueda decirse acerca de las formas de producción de conocimiento en la investigación académica y de todas las perspectivas desde las cuales puedan abordarse los conceptos, los materiales y los recursos técnicos en un proceso creativo, el libro de artista se constituye en un sistema propio de producción y presentación del conocimiento. Una forma particular y heterogénea que podrá conectarse con otras experiencias académicas, o incluso, con los acercamientos temáticos y las resoluciones plásticas y visuales de otros creadores. En todo caso, una manera de fijar orden que podrá convertirse en un orden útil para otros creadores.

¹ Cabe mencionar que los “objetos” se están entendiendo en dos sentidos: como realidades y como subjetividades, así que el encuentro entre sujetos y objetos no es más que entre subjetividades y realidades.

Ahora bien, en tanto rizoma la investigación-creación no da cuenta del conocimiento fragmentado en partes, lo hace aparecer en conjunto, lo muestra combinado y transformado por los sujetos y los objetos que intervienen como hacedores del conocimiento. Como hacer visible el tejido es su principal objetivo, evidenciar su capacidad para ondular en otros terrenos cognitivos y en sus cúmulos de saber es lo que le permite demostrar que es un método que no cesa de conectarse con otros saberes y otros sujetos. A esto Deleuze y Guattari llaman 3º la *multiplicidad*. De allí que se sugiera que la investigación-creación es un método genealógico: siempre está buscando hundir su raíz y el modo de conectar todas las ramas a la raíz del árbol. Por eso valora los registros de conocimiento legítimo y no legítimo, y a su vez los impugna para hacer surgir nuevos árboles (nuevos saberes) que sirvan de raíz a otras ramas (sujetos y objetos de conocimiento).

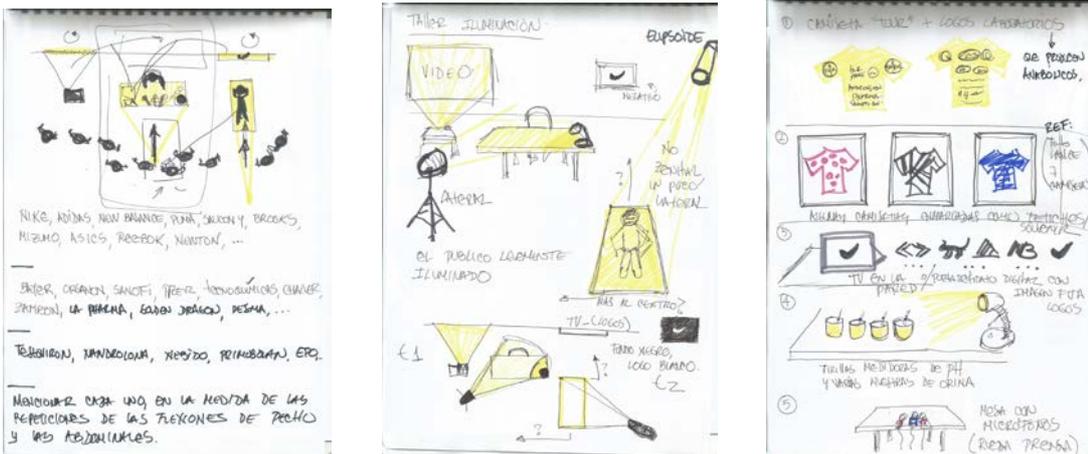


Figura 2. Álvaro Ricardo Herrera Zárate, 2013, libreta de artista derivada de la tesis de maestría “Cruzando la línea” (Fotografía de algunas páginas de la libreta).

Afirman los autores mencionados que el rizoma en tanto multiplicidad “se [define] por el afuera: por la línea abstracta, línea de fuga o de desterritorialización según la cual cambian de naturaleza al conectarse con otros” (2004 [1988], p. 14). Esto significa que la investigación-creación es un sistema compuesto por espacios legítimos y no legítimos del saber, territoriales y no territoriales, capaz de propiciar conexiones y 4º rupturas entre sujetos y objetos, así como dejar fugar ideas a otras esferas del conocimiento, que extrapola una vez se han transformado y con las cuales da nuevos significados al tejido. Por lo tanto, la distribución de la multiplicidad acontece en el libro de artista, pero también, en el soporte de escritura académica, en la obra y en los acontecimientos ocurridos en espacios académicos y no académicos del saber.

El libro de artista permitió mostrar cómo se construyen relaciones con otros sujetos y sus saberes, cómo hacen presencia los cuerpos y sus impresiones sensibles. El libro, en tanto imagen y lugar de convergencia del sujeto y el objeto, ofrece una conexión entre el saber académico y el saber sensible de la práctica artística. En suma, fue a través del libro de artista que el rizoma emergió como columna vertebral de un sistema de investigación-creación propio.

3. ¿Cómo la enseñamos?

Enseñar a hacer investigación en artes resulta inseparable de los dos puntos anteriormente mencionados: el de aprenderla desde unos teóricos y el de hacerla uno mismo en su práctica profesional. Algunas de las dificultades detectadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los nuevos artistas es su dificultad para escribir sus documentos complementarios, y es allí, donde consideramos que los docentes deben encontrar formas muy particulares de motivar las escrituras pensando en un amplio abanico de posibilidades, que si bien, pueden estar cercanas al rigor de los textos científicos, deben abrirse a la multiplicidad de las escrituras creativas (cuento, narración, auto etnografías, o poesía), pero sobre todo, a la combinación con formatos más visuales, como el cómic, la novela gráfica, el fanzine o el foto ensayo, entre otros.

Para motivar estas texturas escriturales diversas resulta muy importante el estudio de casos, de los cuales queremos incluir solo un ejemplo en relación justamente con el formato cómic. En este campo resulta fundamental el ejemplo de Nick Sousanis (2015), quien para su tesis doctoral en la Universidad de Columbia, en el área de Educación en Estudios Interdisciplinarios, desarrolló su disertación completamente en formato de cómic. Este ha sido un ejemplo que hemos usado tanto en maestría como en pregrado, seguido por algunos estudiantes que han visto grandes opciones para expresar sus indagaciones sin caer abrumados por una escritura totalmente textual.



Figura 3. Ángela María Quintero Ojeda, 2019, avances del proyecto de Trabajo de Grado “Zona Segura” (Cómico).

Otra dificultad que se conecta con lo anterior es la complejidad que tiene el transportar los discursos de la investigación artística, que se han establecido sobre todo a nivel doctoral, hacia su aplicación en el primer ciclo de formación. La dificultad aquí radica en la profundidad teórica con la que son expresados estos discursos, y por otra parte, que en ellos se asume una destreza en la práctica que permite al creador investigador, hacerse preguntas válidas y no obvias sobre su propia práctica. En el pregrado, aún no se domina una práctica en específica y la densidad teórica es también incipiente. El reto está en dirigir las intenciones e inquietudes iniciales del estudiante, hacia algo que pueda ser rigurosamente descrito, documentado y evidenciado a la par que aprende esa práctica.

CONCLUSIONES

Los sujetos y los objetos son multiplicadores y multiplicidades simultáneamente: son afectados por otros rizomas, están enraizados en otros cuerpos, otras imágenes y otros mundos (los míos, los de mi congénere y los que inventamos juntos) y a la vez, pretenden enraizarse en otros cuerpos, transformarlos y producir nuevas imágenes y nuevos mundos. Exponer las estrategias con las cuales los creadores/profesores/investigadores alcanzamos resultados poéticos, metafóricos, críticos, estéticos, visuales y teóricos hace parte de esa correspondencia entre ser multiplicadores y multiplicidades. Solo de esta manera aportamos a la existencia de una comunidad de la práctica que se autorreflexiona y valora los registros de saber provenientes de múltiples lugares y sujetos. Por tal razón, resulta revelador que el acto pedagógico y el acto creativo, como modos particulares de interiorización y exteriorización de eso sensible que hay en el mundo y que se hace cognoscible a través de las imágenes, configure esta interconexión entre sujetos y realidades.

Consideramos que los valores a motivar en la investigación en artes están en el campo de la reflexión crítica y la experimentación constante de un hacer particular. Darle valor cognitivo a la creación significa entender que nuestros haceres son parte esencial de nuestros saberes y sentires. Solo con estudiantes valientes, que retengan los formatos con su propio ejercicio artístico, puede ir desplazándose la frontera de los protocolos tradicionales de investigación, permitiendo que las universidades y sus departamentos, entiendan en toda su dimensión la especificidad de las carreras creativas. A nivel del segundo ciclo, el de las maestrías, encontramos que en aquellas que tienen un énfasis en la creación artística o en la interdisciplinariedad, las exégesis creativas ya tienen un lugar propio; pero, si estas maestrías son de corte más teórico los proyectos de investigación difícilmente salen del protocolo científico.

FUENTES REFERENCIALES

Asprilla, L. (2013). Los productos de la creación-investigación: la producción de conocimientos desde el arte. En *Asamblea General de la Asociación Colombiana de Facultades y Programas de Artes- ACOFARTES* (pp. 1-65). Cali: Instituto Departamental de Bellas Artes.

Bambula, J. (2014). Artes y conocimiento. Particularidades de la investigación/creación/producción en el campo estético. *Revista a contratiempo*, 29. Recuperado de <http://www.musigrafia.org/acontratiempo/?ediciones/revista-23/articulos/artes-y-conocimiento-particularidades-de-la-investigacioncreacionproduccion-en-el-campo-estetico.html>

Borgdorff, H. (2006). *El debate sobre la investigación en las artes*. Recuperado de http://www.konst.gu.se/digitalAssets/1322/1322698_el-debate-sobre-la-investigaci-n-en-las-artes.doc

Colciencias. (2015). *Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o innovación y de reconocimiento de investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación*. Recuperado de <http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/upload/noticias/mediciondegupos-actene2015.pdf>

- Deleuze, G. y Guattari, F. (2004). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. (Trad. José Vásquez Pérez). Valencia: Pre-textos. (Original en francés, 1988).
- Grisales, A. (2012). ¿El artista como científico social?. En *III Encuentro Latinoamericano de Metodología de las Ciencias Sociales celebrado en la Universidad de Caldas, Manizales, Colombia*. (pp. 1-16). Manizales: Universidad de Caldas.
- Hannula, M., Souranta, J., Vadén, T. (2005). *Artistic Research – Theories, Methods and Practices*. Finland: Academy of Fine Arts and University of Gothenburg.
- Hannula, M., Souranta, J., Vadén, T. (2014). *Artistic Research Methodology. Narrative, Power and the Public*. New York: Peter Lang Publishing.
- Hernández Hernández, F., Gómez Muntané, M., y Pérez López H. (2006). *Bases para un debate sobre la investigación artística*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Hernández Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en la educación. *Revista Educatio Siglo XXI*, 26, 85-118. Recuperado de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641/44671>
- Michelkevicius, V. (2018). *Mapping artistich research. Towards diagrammatic knowing*. Lituania: Vilnus Academy af Arts Press.
- Roldán, J., Marín, R. (2012). *Metodologías artísticas de investigación en educación*. Málaga: Aljibe.
- Silva, S. (2016). La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. *Revista de investigación, desarrollo e innovación*, 7 (1), 49-61. <https://doi.org/10.19053/20278306.v7.n1.2016.5601>
- Sousanis, N. (2015). *Unflattening*. Cambridge: Harvard University press.
- Sullivan, G. (2005). *Art practice as Research. Inquiry in the visual Arts*. USA: Sage.
- Tornero, P. (2013). *Tecnologías de la creatividad: conexiones entre arte y ciencia en la contemporaneidad* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

Soriano-Colchero, Jose-Antonio.

Docente e Investigador pre doctoral. (FPU 15/05639). Universidad de Granada. Departamento de Dibujo. Grupo HUM 886 Dibujo y Proyecto.

López-Vílchez, Inmaculada.

Profesora Titular. Universidad de Granada. Departamento de Dibujo. Directora del Grupo HUM 886 Dibujo y Proyecto.

La práctica artística como medio de representación de los modos de percibir la realidad espacial en el occidente contemporáneo. Un análisis teórico del proyecto plástico y visual No Vanishing Point ;)

The artistic practice as a way of representation of the modes of perceiving the spatial reality in the contemporary Western. A theoretical analysis of the artistic project entitled No Vanishing Point ;)

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Espacio, frontera, planicidad, percepción, arte.

KEY WORDS

Space, boundary, flatness, perception, art.

RESUMEN

El presente texto pretende desarrollar una aproximación teórica de la obra plástica y visual constituyente del proyecto artístico *No Vanishing Point ;)* realizado específicamente para su exposición en la Sala Ático del Palacio de los Condes de Gabia de Granada; a través de sus conceptos y claves principales. Proyecto que tiene como objetivo la reflexión acerca de la percepción y procesado de la información que recibimos durante nuestro día a día a través de las imágenes proyectadas desde los *mass media* como la televisión y las redes sociales principalmente; como metáfora de la percepción que los seres humanos tenemos actualmente de la realidad en la que habitamos. La sobreinformación que recibimos desde los medios nos impide la asimilación y digestión de la misma, dando lugar a un mensaje superficial que anula la capacidad de autocrítica, generando la planicidad del pensamiento, y con ello una percepción plana de la realidad. El concepto frontera se presenta como paradigma del no-espacio, como obstáculo insuperable hacia la búsqueda del espacio tridimensional con un punto de fuga. Como seres humanos occidentales pertenecemos a un espacio común interconectado a nivel global, totalmente virtual, cuyo único límite es la frontera en la que desaparecen los valores de consumismo compulsivo, así como la conceptualización superficial y la falta de profundidad argumental. Todo ello tiene como consecuencia el surgir de nuevas formas de representar el espacio, acordes al modo en que percibimos y conceptualizamos el mismo en nuestra contemporaneidad; continuando así con la serie de diferentes sistemas de representación espacial aplicados al arte que han tenido lugar a lo largo de la historia. Buscamos finalmente aportar una serie de conclusiones que den lugar a nuevas preguntas que permitan emprender un camino conductor hacia la reflexión crítica sobre la percepción contemporánea de nuestra realidad utilizando la práctica artística como medio

ABSTRACT

This paper is based on the development of a theoretical analysis of the artworks which are part of the artistic project entitled *No Vanishing Point* ;), made particularly for its exhibition in the Sala Ático in the Palacio de Los Condes de Gabia in Granada; by means of its main concepts. The aim of the project is the reflexion on the perception of the information we receive in our daily life through the images from mass media such as the television or social media; as a metaphor of the perception of the reality in which human beings exist. The information overload we receive from the media does not let society assimilate the real information, giving rise to a kind of superficial message which destroys the aptitude for self-criticism, breeding a simplistic and consequently a flat perception of reality. The boundary as a concept is introduced as a paradigm of the non-space, like an unsurpassable obstacle through the searching of the three-dimensional space with a vanishing point. Western human beings belong to the common space worldwide connected, totally virtual, whose only limit is the boundary in which compulsive consumerism values disappear as well as superficial conceptualization and the lack of insightful thought. The consequence of this is the birth of new ways to represent space more similar to the mode in which we perceive and conceptualize it nowadays; continuing the sequence of different systems of spatial representation applied to art which have taken place along the history of art. Finally we try to provide some conclusions about the critical analysis of contemporary perception of reality using artistic practice as a medium.

INTRODUCCIÓN

No Vanishing Point ;) es el título del proyecto artístico instalado en la Sala Ático del Palacio de los Condes de Gabia desde el pasado 02 de febrero de 2019 hasta el día 24 de marzo de 2019 en la ciudad de Granada. Dicho proyecto consta de una serie de pinturas sobre lienzo, una pieza de video arte y una pintura mural anamórfica.

Conceptualmente el proyecto gira en torno a la frontera en su connotación actual –véase (Querol, 2016, p. 215)-, como metáfora de la barrera que los medios de comunicación imponen en nuestro pensamiento a través de la influencia que generan sobre nosotros desde la sobreenformación, ejecutada desde el bombardeo diario de imágenes. Las imágenes producidas en este proyecto parten de videos tomados de los medios o cedidos por la Guardia Civil como materia prima, en los cuales se pueden visualizar saltos masivos de migrantes en las fronteras de Ceuta y Melilla. Pero la migración no es el tema principal. Los migrantes han sido sustituidos por mapas, haciendo referencia al plano y dando lugar a una nueva metáfora de la planicidad del pensamiento carente de reflexión crítica, inducida por los mensajes audiovisuales de los medios. La frontera al mismo tiempo se presenta como un no-espacio, un límite entre dos mundos paralelos y diferentes, separados por unos pocos metros. Como argumenta Zabell (2019) en el texto del catálogo:

“[...] ni hay profundidad ni la habrá; José Antonio se la ha sustraído para luego devolvérsela en un estado de mayor falsedad, la de la tramoya de teatro, donde las siluetas recortadas se apuntalan torpemente y se orientan hacia el público” (Dip. Granada, 2019. P. 10).

Conviene aclarar que no se trata de emprender una crítica hacia los demás ni hacia la sociedad, sino una invitación a la autorreflexión. Actualmente la imagen ejerce un papel fundamental en nuestra vida diaria, formando parte de nuestra educación y de nuestra forma de percibir la realidad. Es por ello que continuaremos el desarrollo del presente texto analizando su influencia en nuestro modo de percibirla.

METODOLOGÍA

Podemos anticipar que se trata de una metodología deductiva, ya que hemos partido de fuentes y bibliografías generales para poder concretar a través de las conclusiones finales. No obstante, la producción artística ha sido fundamental ya que se trata de un acercamiento teórico al proyecto artístico mencionado.

En primer lugar hemos estudiado las principales fuentes para poder localizarlas: libros –principalmente-, publicaciones científicas, catálogos, material audiovisual y gráfico, etc., sobre los diferentes conceptos principales que construyen nuestro trabajo. Dichos títulos podremos ir descubriéndolos a lo largo del texto. Cabe destacar entre la bibliografía empleada textos críticos acerca de la imagen y del arte. La recolección de datos a partir de estas fuentes establece un soporte fundamental a partir del cual hemos alcanzado la aprehensión de las ideas y conocimientos que forman los cimientos del presente proyecto.

A partir de la anterior recolección de datos hemos establecido el desarrollo del marco teórico conceptual a partir del cual hemos partido para la realización de nuestra propuesta de práctica artística personal como conclusión visual. De ahí la naturaleza crítico – evaluativa de nuestra propuesta. La práctica en primera persona siempre lleva el estudio un paso más hacia delante.

DESARROLLO

Para tratar sobre la imagen partimos de estudios de J. T. Mitchell (2005), y sus consideraciones acerca de la relación entre la imagen y el observador. Así encontramos el doble sentido paradójico: en un origen, parece que las imágenes quieren algo de sus observadores, aunque somos conscientes de que esto no es así. Y por otra parte encontramos la consideración de la imagen como signo, cambiando la interpretación original, pues la historia del arte ha modificado nuestra interrelación con ellas.

En España encontramos los estudios de Jose Luís Brea (2010) que apuesta por que la imagen no contiene ningún mensaje concreto para el observador, sino que invita a la autorreflexión sobre nuestras experiencias y deseos; resultando imprescindible los contextos espacio-temporal y socio-cultural para esta interacción.

¿Pero qué hace posible la conexión entre el emisor y el receptor cuando hablamos de imágenes? La respuesta la encontramos en el soporte de la imagen y en el contexto, dando lugar al medio. Este medio como soporte ha ido cambiando a lo largo de la historia desde la fisicidad en un principio hasta la virtualidad actualmente con las nuevas tecnologías. Estos últimos medios hacen que las imágenes contemporáneas compartan muchas características con las imágenes mentales en cuanto a su carácter efímero y fluido. La imagen de los medios digitales tiene lugar en el presente y para el presente, sin intención de exhibirse como emisora de un concepto trascendental con el que interactuar con su observador, y sin intención de perdurar en el tiempo; diferenciándose de toda una tradición que la imagen-materia ha seguido anteriormente, e interactuando con el observador de una forma totalmente distinta.

“Aquí la imagen no mira al mundo –no se pretende pintura: fin del tiempo de la imagen como espejo o ventana-, pero tampoco a los ojos de quien la observa. [...] Aquí todo es pura actividad, digitación, expresión, fábrica, superficie y gestión de efectos” (Op. cit., p. 81).

1. Nuestra realidad y la imagen

A partir de la digitalización de la imagen se ha producido un fenómeno de difusión masiva de la misma, lo que hace que veamos más imágenes que nunca antes. Este hecho ha sido utilizado en beneficio propio por parte del sistema capitalista, que con sus campañas publicitarias y a través de la imagen, inserta en la sociedad los valores consumistas propios de nuestros tiempos. Por otra parte la aparición de las redes digitales también ha convertido al receptor en parte de esta trama, funcionando estos al mismo tiempo como emisores.

A consecuencia del *ocularcentrismo*¹ (Op. cit., p. 90) ha tenido lugar una asimilación repetitiva y continua de los valores simbólicos de las imágenes por parte del sujeto, dando lugar a la construcción en su interior de una estructura a partir de la cual éste genera su realidad. *“They change the way we think and see and dream. They refunction our memories and imaginations, bringing new criteria and new desires into the world”*² (Mitchell, 2005, p. 92). Esto implica que las imágenes tienen mucha facilidad para hacernos creer que lo que observamos en ellas sea considerado como verdadero, y en consecuencia, que lleguemos a considerar como hechos reales aquéllos que no lo son.

Por otra parte esta gran cantidad de imágenes a la que nos enfrentamos diariamente pueden hacernos dar por hecho que todo lo que sucede está fotografiado³, y que no seamos conscientes de que ocurren sucesos de los cuales no tenemos consciencia porque no interesa que éstos sean conocidos. En este sentido, Fontcuberta (2016, p. 26) apunta que aquello a lo que llamamos *hipervisibilidad* no sería más que *hiperhipocresía*.

Cabe hacer un tercer apunte acerca del peligro implicado por parte de la artificiosidad de la imagen contemporánea. Como argumenta Castro Flórez (2016, p. 12), en los *mass – media* *“[...] el artificio adquiere carta de naturalidad”*, instaurando un extraño y engañoso estado de no – pensamiento. ¿Qué impide el pensamiento entonces? El artificio, el simulacro y la superficialidad, puesto que pensar ha sido siempre pesar. Así la masa queda inmune ante la imagen frenando su capacidad crítica, volviéndose apática.

Una posible alternativa a esta influencia que las imágenes ejercen sobre la sociedad es tener conocimiento de los estudios visuales⁴ y lo que estos significan, pues pueden funcionar como herramienta defensiva a partir de la generación de preguntas sobre las mismas, que inciten a la reflexión crítica.

¹ José Luís Brea introduce el término “ocularcentrismo”: soberanía de la vista por encima de los demás sentidos por parte de la sociedad en cuanto a la percepción de la realidad; tomado de la teoría del historiador y crítico cultural Martin E. Jay.

² “Ellas cambian la manera en que pensamos y vemos y soñamos. Reconstruyen nuestras memorias e imaginaciones, trayendo nuevos criterios y deseos al mundo”.

³ Véase el término de “postfotografía”. (Fontcuberta, 2016, p.40).

⁴ Asentados por Gottfried Boehm en Europa y Mitchell en EE.UU. (Mitchell, 2009)

1.1. La imagen en el arte: apropiacionismo

La propuesta sobre el arte contemporáneo por parte de los estudios visuales consiste en la democratización de la imagen artística. *“Visual culture means an end to the distinction between artistic and non-artistic images, a dissolving of the history of art into a history of images. This might be called the “democratic” or “levelling” fallacy; [...]”* (Mitchell, 2005, p. 346)⁵. El apropiacionismo como movimiento artístico se nutre de esta “democratización” de la imagen y del cambio en cuanto al valor de la misma. Dada la multiplicidad de la fotografía y de sus autores, el valor artístico de la imagen deja de fundamentarse en sus cualidades técnicas para pasar a su contenido conceptual. En nuestra contemporaneidad el apropiacionismo es valorado como otra posibilidad creativa más, evidenciando la relación existente entre lenguaje e imagen según Mitchell (2009). Así pues, la imagen encontrada en el archivo adquiere un nuevo significado tras su manipulación.



Figura 1. Fotograma de vídeo. *“No Vanishing Point”*, José A. Soriano. 2017. Fuente: (Dip. Granada, 2019, p. 59).

2. Sistemas de representación

Si las imágenes tienen la capacidad de modificar la percepción que los humanos tenemos de la realidad, el sistema de representación que empleemos para precisamente representar esta realidad a través de la creación de una imagen, debe tener un papel fundamental en esta conceptualización de la misma. Según Brea, existe un patrón o “episteme visual” que se ha repetido en la mayoría de las imágenes artísticas y que es el culpable de que identifiquemos algunas imágenes como piezas de arte. Esta estructura a lo largo de la historia del arte ha tenido lugar a través de diferentes sistemas de representación, los cuales los artistas entendían como el ideal para representar sus propuestas. Así encontramos la perspectiva matemática como el que podría ser considerado el sistema hegemónico desde su conceptualización en el Renacimiento⁶. A pesar de ser considerado como un sistema científico y cerrado, los artistas lo han utilizado a su antojo, dando lugar a alteraciones extremas de sus fundamentos como resultó ser la anamorfosis (Baltrusaitis, 1978, p. 203)⁷; que era estudiada por jesuitas como Jean François Nicéron o Salomon de Caus como representantes del pensamiento contemporáneo barroco acerca de la falsedad en la percepción y la trascendencia espiritual. La imagen resulta difícil de percibir verdaderamente, más que únicamente desde el punto de vista fijo, que en el Barroco quedaba directamente relacionado con la fe en Dios. Quizás la descontextualización espacial dada por dicho punto de vista, tomado de la perspectiva matemática, era interpretada

⁵ *“Cultura Visual significa el final de la distinción entre imágenes artísticas y no artísticas, una disolución de la historia del arte en la historia de las imágenes. Esto quizás sea calificado como “democrático” o falacia de “lo nivelado”; [...]”*. En este caso Mitchell introduce el término falacia porque considera que existen problemas semióticos a la hora de distinguir entre imágenes artísticas y no artísticas, entre otras dualidades.

⁶ Podríamos hacer mención a otras teorías que traten sistemas alternativos y variaciones de la misma, aunque eso merecería una mayor extensión del discurso.

⁷ Este término entendido tal y como lo conocemos tuvo lugar en el año 1657 por el jesuita Gaspar Schott (Alemania, 1608- 1666).

como una ascensión divina. Sin embargo, es justamente la visión distorsionada de la anamorfosis la que interesa en el proyecto artístico que presentamos, ya que desde la distorsión se hace obvia la falsedad de la imagen y su capacidad para engañar al observador como bien hemos comentado en otros artículos (Soriano-Colchero, 2018).

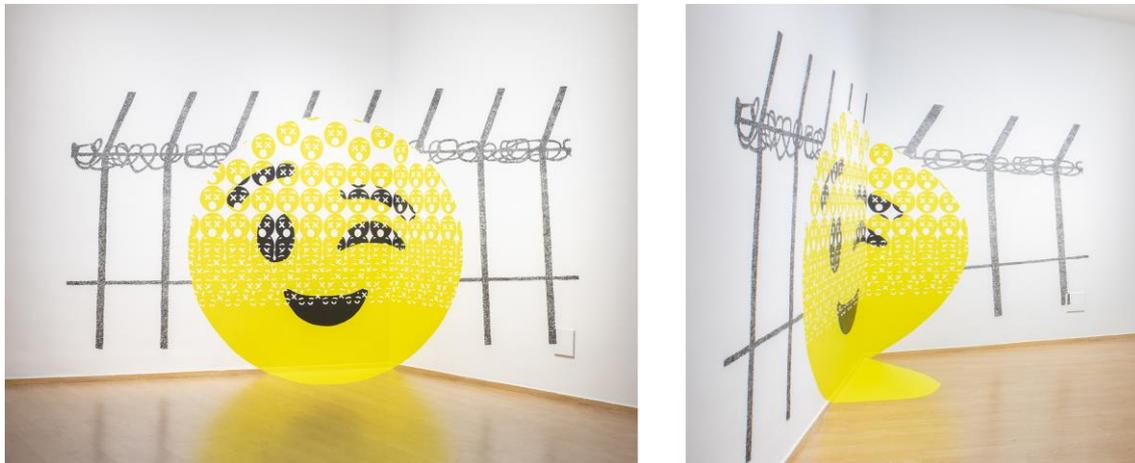


Figura 2. Pintura mural anamórfica. “No Vanishing Point ;) / The big face”, José A. Soriano. 2019. Técnica mixta. Fuente: (Dip. Granada, 2019, p. 23.). © Limbo Agency, 2019.

2.1. La representación en la imagen digital

Acercándonos a nuestra contemporaneidad, la fotografía supuso una nueva revolución en cuanto a la representación de la realidad, que apareció como fruto de un largo proceso de investigación previo por científicos interesados en la óptica. Tras el proceso fotográfico del positivo – negativo por parte de Henry Fox Talbot (Reino Unido, 1800 – 1877), la imagen podría ser observada a partir de reproducciones de las mismas, en contextos totalmente diferentes a los originales.

“La técnica fotográfica permite operar sobre la realidad construyéndola de nuevo, ya que al reproducir, fragmentar, seleccionar o manipular, el medio físico puede ser reelaborado en una imagen: construir con él una representación. La fotografía será un medio capaz de desarrollar un sorprendente poder de transformación de la realidad”. (Gómez Molina, 1999, p. 390).

Pero es la digitalización de la imagen la que da lugar a una verdadera transformación, por su capacidad de difusión y de multiplicación. En la imagen digital aparecen nuevas reglas capaces de generar mundos paralelos al real. Valga como ejemplo *Google Street View*, que a pesar de ofrecer la ilusión al observador de estar en un entorno digital tridimensional gracias a sus giros visuales de 360º, su falta de fisicidad hace obvia la planicidad propia del medio digital.

2.1.1. El emoticono

Esta planicidad propia de la imagen digital la encontramos como antecedente en los iconos bizantinos o los posteriores góticos, representados sobre superficies doradas planas con el objetivo de descontextualizar la imagen divina y así pronunciar su sobrenaturalidad. Los iconos contemporáneos propios de las redes sociales, o emoticonos –del acrónimo inglés *emoticon* (*emotion + icon*)- (Real Academia Española, 2005) se presentan en la pantalla como imágenes planas sobre plano, pero al mismo tiempo pretenden funcionar como sustitutas de una emoción real, a modo de signos como diría F. J. Martel (2017): “[...] llamo signo a cualquier cosa cuya función sea la de remitir a cualquier otra cosa” (P. 71). Aunque podríamos discutir si realmente funcionan como signos, ya que presentan un sentimiento sintético y vacío de realidad que disfraza el mensaje de ingenuidad e inmadurez de tal manera que queda muy distante de lograr representar algo, convirtiéndose en símbolo: “[...] el símbolo es un signo que ha sido extraído de la secuencia mecanicista de causas y efectos para manifestarse de forma autónoma como pura imagen” (Op. cit. p. 73). Se han convertido en un lenguaje universal, instantáneo y a menudo irónico que es interpretado desde la superficialidad e impidiendo la verdadera percepción de una realidad, en crisis de valores y formada por individuos que tienden a la ausencia de capacidad crítica. “La peste social queda exorcizada por medio de las bufonerías” (Flórez, 2016, p. 122). Así podríamos confirmar que las imágenes propias del medio digital utilizan un sistema de representación que tienden a la teatralidad y el espectáculo; y que al igual que la mayoría de los anteriores requieren de un espectador espacialmente descontextualizado.



Figura 3. Pintura. “No Vanishing Point ;)”. José A. Soriano. 2018. Óleo, spray y cera fría sobre lienzo. 116 x 73 cm. Fuente: (Dip. Granada, 2019, p. 19). © Limbo Agency, 2019.

CONCLUSIONES

Esta descontextualización común a las sociedades occidentales y occidentalizadas parte del uso creciente que hacemos de las nuevas tecnologías en nuestra vida diaria, invitándonos a compartir un espacio virtual común que resta importancia al real. El artificio hace que la estética tome más relevancia con respecto a los contenidos dando lugar a la acogida del *Kitsch*. Pero el *Kitsch* en el arte debe tener una connotación diferente a la que tiene fuera del mismo. A priori puede ser entendido como estética del sistema capitalista, motivo por el cual a Martel no le parece adecuado para ser aplicado al arte. Podríamos pensar que el *Kitsch* es ajeno al objetivo crítico y reivindicador del arte por su artificio y capacidad para ocultar: “Y el reino del artificio es el mayor peligro al que el arte se ha enfrentado jamás, aún mayor, a la larga, que la supresión directa de la libertad artística a los regímenes totalitarios” (Martel, 2017, p. 134). Sin embargo, de la misma manera que la anamorfosis es portadora de un mensaje revelador acerca de la facilidad de manipulación de las imágenes, el *Kitsch* en el arte se ofrece como estilo que trata sobre la estética de la imagen y su capacidad para ocultar aquello que no interesa ser revelado; apoyando al arte como generador de pensamiento crítico frente a la intersubjetividad inducida por los medios.

FUENTES REFERENCIALES

Baltrusaitis, J. (1978). *Anamorfosi, o magia artificiale degli effetti meravigliosi* (1a ed.). Milano: Adelphi Edizioni.

Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-imagen* (1a. ed.). Móstoles (Madrid). Ediciones Akal, S. A.

Castro-Flórez, F. (2016). *Estética a golpe de like. Post – comentarios intempestivos sobre la cultura actual [sin notas a pie de página]* (1a ed.). Murcia: Newcastle Ediciones.

Diputación de Granada. (2019). José A. Soriano. *No Vanishing Point ;): [Exposición], febrero - marzo 2019, Palacio de los Condes de Gubia de Granada* (1a. ed.). Granada: Diputación de Granada.

Soriano-Colchero, Jose-Antonio; López-Vílchez, Inmaculada.

La práctica artística como medio de representación de los modos de percibir la realidad espacial en el occidente contemporáneo. Un análisis teórico del proyecto plástico y visual *No Vanishing Point* ;).

IV Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2019

IMAGEN [N] VISIBLE]

<http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2019.9223>

Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes: Notas sobre la postfotografía* (1a. ed.). Barcelona: Galaxia Gutenberg.

Gómez-Molina, J. J. (1999). *Máquinas y herramientas del dibujo*. Madrid: Cátedra.

Martel, J. F. (2017). *Vindicación del arte en la era del artificio* (1a ed.) Salamanca: Atalanta.

Mitchell, W. J. T. (2005). *What do pictures want? : The lives and loves of the images* (1a ed.). Chicago: University of Chicago press.

Mitchell, W..J. T. (2009). *Teoría de la imagen: Ensayos sobre la representación visual y verbal* (1a Ed.). Madrid: Akal / Estudios Visuales.

Querol, J. M. (2016). *¡Fronteras! Estados, naciones e identidades* (1a ed.). España: Díaz & Pons Editores.

Real Academia Española. (2005). *Diccionario panhispánico de dudas*. Recuperado 27 febrero 2018, de <http://lema.rae.es/dpd/srv/search?key=emoticono>

Soriano-Colchero, J. (2018). Arte, anamorfosis y percepción espacial: la realidad del observador. *AusArt: Journal of Research in Art*. 6(1), 249-259. <https://doi.org/10.1387/ausart.19375>

Sumozas, Rafael.

Profesor Doctor, Universidad de Castilla-La Mancha, Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Grupo de Investigación para la Acción Educativa.

Galindo Miguel, Beatriz

Arquitecta e Ingeniera, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Máster en Planificación, Gestión y Evaluación de Intervenciones de Cooperación para el Desarrollo.

Educación artística y gestión cultural. Imagen visible del desarrollo sostenible

Art education and cultural management. Visible Image of sustainable development

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Gestión Cultural, Cooperación al Desarrollo, Educación Artística, Agenda Internacional 2030, Difusión del Patrimonio.

KEY WORDS

Cultural Management, Development Cooperation, Art Education, Internacional Agenda 2030, Dissemination of Heritage.

RESUMEN

La cooperación al desarrollo puede apoyarse en la educación artística para la gestión y conservación del legado cultural, ciertas acciones pedagógicas relacionadas con el patrimonio desde el ámbito de la cooperación, se pueden vincular con la Agenda internacional 2030 que bajo el lema *Transformar Nuestro Mundo* busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. La diversidad cultural debe ser contemplada desde el desarrollo sostenible, para ello es importante aumentar el número de maestros competentes, entre otras maneras mediante la formación de docentes en los países en desarrollo, el impulso de la expresión artística como recurso educativo suscita un cuestionamiento sobre el desarrollo por parte del docente de la educación en las artes visuales en el proceso de formación de esos alumnos para promover la difusión de la cultura y el patrimonio. Para entender la cultura como motor del desarrollo sostenible es necesaria previamente la innovación social y la participación ciudadana, el derecho a la identidad y la defensa de la diversidad cultural como componentes irrenunciables del desarrollo humano integral. Dentro de este ámbito, se debe concebir la cultura como factor de desarrollo, para ello, el respeto por el medioambiente, la equidad de género, participación democrática de la ciudadanía y derechos humanos, tienen el fin de la prevención del extremismo violento y de la radicalización, buscando así la tolerancia y la inclusión de una sociedad cada vez más multicultural. Se trata, en definitiva, de iniciativas culturales que persigan contribuir a la transformación social a través del fomento de una ciudadanía formada, activa y crítica desde la educación en artes visuales.

ABSTRACT

Development cooperation can be supported by art education for the management and conservation of the cultural legacy, certain pedagogical actions related to the heritage from the scope of cooperation can be linked to the International Agenda 2030 that under the slogan *Transform Our World*, seeks to ensure inclusive education, equitable and quality to promote lifelong learning opportunities for all. Cultural diversity must be contemplated from sustainable development, so it is important to increase the number of competent teachers, among other ways through the training of teachers in developing countries, the impulse of artistic expression as Educational resource raises a questioning of the development by the teacher of the education in the visual arts in the process of training of these students to promote the diffusion of the culture and the patrimony. In Order To understand the culture as a motor of sustainable development, social innovation and citizen participation, the right to identity and the defense of cultural diversity as an inalienable component of integral human development are previously necessary. In This area, culture must be conceived as a factor of

development, respect for the environment, gender equity, democratic participation of citizens and human rights are aimed at preventing violent extremism and Radicalization, thus seeking tolerance and the inclusion of an increasingly multicultural society. In short, these cultural initiatives will continue to contribute to social transformation through the promotion of a formed, active and critical citizenship from the visual arts education.

INTRODUCCIÓN

Este estudio sobre gestión cultural y educación artística como imagen visible del desarrollo sostenible se enmarca dentro de la Agenda internacional 2030 UNESCO (2015) que bajo el lema *Transformar Nuestro Mundo*, desgrana los objetivos de la comunidad internacional en el periodo 2015-2030 para erradicar la pobreza y favorecer un desarrollo sostenible e igualitario. La Agenda 2030 está integrada por 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), todos ellos se pueden trabajar desde la educación artística y en concreto el ODS#4 que vela por garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. La inclusión de los (ODS) es necesaria en una educación de calidad actual, para ello es fundamental sensibilizar a docentes y alumnos sobre las experiencias, metodologías y enfoques de la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS), ya que no es una tarea fácil su inclusión en el currículo de la educación formal, somos nosotros los docentes en nuestras aulas, los que debemos contribuir desde la educación a la construcción de la ciudadanía global y abordar cuestiones como género, paz, derechos humanos, interculturalidad y sostenibilidad. En este sentido se han desarrollado en España algunos de estos temas desde la óptica de la Educación Ambiental (EA) Alba y Álvarez (2017,191), los cuales retoman los postulados de ciudad educadora de Freire a través de la escuela en la ciudad que educa de Gadotti (2005,47).

El desarrollo de la (EDS), de la Agenda 2030 y de los (ODS) ayudan a concienciar a los estudiantes para la consecución de un planeta más próspero, más justo y más respetuoso con el medio ambiente de aquí al año 2030. En esta educación, los agentes culturales tienen un papel muy relevante tanto en la difusión como en la consecución de un desarrollo sostenible. Para ello, es importante movilizar al sector cultural y creativo en torno al paradigma de sostenibilidad definido por la Agenda 2030, así como ofrecer las herramientas que permitan entender el contexto internacional y la responsabilidad de la cultura como transmisora de valores. Como indican Argibany, Celorio y Celorio (1997,23) este tipo de educación es dinámica, abierta a la participación activa y creativa, entendida como un proceso interactivo para la formación integral de las personas, orientada hacia el compromiso y la acción que debe llevarnos a tomar conciencia de las desigualdades en el mundo sobre el reparto de la riqueza.

Es innegable la relación existente entre arte y sostenibilidad, en esta reciprocidad, la educación artística se puede constituir como una herramienta de transformación social y los fundamentos de la (EDS) parten de esta premisa. Cerchiaro (2002,39) en su propuesta para el desarrollo humano, indica que la educación artística debe fundamentarse en una pedagogía que promueva el desarrollo y el arte sostenible, que es aquel que tiene en cuenta el impacto que la obra genera en los planos social y ambiental. Es necesario transmitir experiencias en este sentido que reflejen la protección de los paisajes naturales, el crecimiento de los entornos urbanos, las consecuencias de la industrialización, la lógica presencia de la mujer en todos ámbitos de la sociedad, el aprovechamiento de los recursos y la reutilización de los residuos para conseguir una transformación del arte y la educación.

A nivel español existen diferentes organismos que promueven la (EDS), entre otros la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), Red Española para el Desarrollo Sostenible (REDS), La Red Nacional de Docente para el Desarrollo (RNDD) y otras entidades implicadas en la cooperación como la Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AACID), la cooperación gallega (CG), así como la contribución de las (ONGS) en la educación para el desarrollo.

Es preciso, motivar a los docentes la educación formal en todas sus etapas, así como los de la educación no formal sobre la corresponsabilidad como miembros de la sociedad, en desarrollo de la Agenda 2030 en favor de los (ODS), a fin de promover las competencias necesarias para la sostenibilidad, entre otras la competencia cultural para conseguir resultados específicos de aprendizaje. Como indica Vélchez (2011,91) en la escuela se produce un proceso de educación en la cultura de manera reglada y estandarizada. La educación se encuentra dentro de la socialización y digamos que realiza acciones más enfocadas a la formación estructurada en unos determinados valores o cuestiones. La cultura se transmite al individuo por el ambiente en el que se encuentra, pero son los grupos de socialización los más destacados transmisores de los valores culturales, y destacar los de socialización primaria, entre los que esta la escuela.

De igual modo, los docentes tienen que reflexionar y debatir sobre el desarrollo una estrategia educativa alineada con la Educación para la Ciudadanía Global (ECG), la cual es un proceso para generar conciencias críticas y hacer a cada persona responsable y activa, con el fin de construir una nueva sociedad comprometida con la solidaridad. La (ECG) *promueve el fortalecimiento de una ciudadanía informada, crítica y solidaria que impulse la transformación social y política mediante la lucha contra la pobreza y las desigualdades. Este proceso busca generar conciencias críticas y hacer a cada persona responsable y activa, con el fin de construir una nueva sociedad comprometida con la solidaridad. El campo de actuación de la (ECG) tiene presente los recursos naturales, los cuales son limitados para una población mundial aproximada de 7000 millones de habitantes, busca empoderar a las personas para que cambien su manera de*

pensar y trabajar hacia un futuro sostenible, éste es el campo de actuación de la (ECG), que parte del entendimiento social y trabaja sobre las medidas que de manera responsable se deben acordar, las cuales tendrán implicaciones sobre el planeta en el futuro. El enfoque de la (EDS) aspira a ser un factor de transformación para contribuir a un mundo más inclusivo y justo.

La (EDS) según la UNESCO, no se centró en un único ámbito, según los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM) entre 2005 y 2014 sino que abarcó campos como la educación para la salud, la para la interculturalidad y para la Educación Ambiental (EA) entre otros y que incorporaban la dimensión de la sostenibilidad. La internacionalización de la (EA), partió de las conferencias promovidas por la UNESCO entre las décadas de los setenta y ochenta del siglo XX en Belgrado (1975), Tiflis (1977) y Moscú (1987) que aumentaron la visibilidad de la (EA) a nivel mundial. Sumozas (2018,109). La (EA) juega un papel importante en la (EDS) ya que trata cuestiones globales críticas, sus causas e interrelaciones en una perspectiva general y en su contexto social e histórico. Aspectos primordiales para el desarrollo y el medioambiente tales como población, paz, derechos humanos, democracia, salud, hambre, degradación de la flora y la fauna. Ante los cambios en materia ambiental y la necesidad de propender a un desarrollo que beneficiara a todos y que abarcara todos los ámbitos (ambientales, económicos y sociales), se consideró necesario avanzar desde la visión de “ecodesarrollo” hasta la de “desarrollo sostenible”. La trayectoria histórica y las realizaciones presentes de este movimiento educativo permiten, así, considerar a la (EA) como “una genuina educación para el desarrollo sostenible según Novo Villaverde (2009,195).

La comunidad internacional reconoce a la (EDS) como educación de la calidad, la cual facilita las claves del desarrollo sostenible, ya en la Agenda internacional 2030 UNESCO (2016) en su ODS#4 se buscaba garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos, en concreto desde la meta 4.7 se hace un llamamiento para que los países garanticen que:

“Todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y la adopción de estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y de la contribución de la cultura al desarrollo sostenible, entre otros medios”.

La (EDS) se enmarca en un planteamiento educativo no tradicional en el que la prioridad no está en los contenidos sino en las actitudes, valores y habilidades necesarias en el proceso formativo, con el objetivo de formar personas con capacidad de comprometerse con un desarrollo humano más justo y solidarios. Luque Domínguez (1999,69).

Como indican Bernal y Carrica (2014,189) los objetivos y contenidos de la (EDS) han ido cambiando una vez que la sociedad se ha sensibilizado con los problemas de desigualdad, al conocer sus causas y plantear acciones de mejora para lograr la justicia y equidad sociales, este tipo de educación confluye la Educación para la paz, Educación intercultural, Educación para los derechos humanos. La (EDS) es un proceso dinámico que genera y precisa reflexión para construir un mundo más justo para compartir los recursos que son escasos.

METODOLOGÍA

a) *La cultura como modelo educativo del pasado y del presente*

Naciones Unidas en la tercera edición de su foro mundial sobre la cultura en Florencia abordó la importancia de las industrias culturales y el papel de la cultura como motor de desarrollo, Luque Ceballos (2015,8), en él, la directora general de la UNESCO, Irina Bokova, señalaba que en un contexto de crisis económica es preciso encontrar nuevos motores de cohesión y la cultura ofrece respuestas: “los países deben invertir en cultura como motor de desarrollo (...) con la misma determinación con la que invierten en recursos energéticos y nuevas tecnologías”. Con ello se reivindica el papel de la cultura en las políticas globales de desarrollo sostenible. La *Declaración de Florencia* de la UNESCO (2014,1) parte de la idea de que la cooperación internacional es un instrumento clave para demostrar el valor de la cultura y de las industrias culturales como fuente de creatividad e innovación para la consecución del desarrollo sostenible tal y como se señala en la *Resolución sobre Cultura y Desarrollo Sostenible* aprobada por la Asamblea General de la ONU en diciembre de 2013 (A/RES/68/223). Además, la declaración reconoce la importancia del proceso de medición del impacto de la cultura y la creatividad y hace un repaso a los principales instrumentos normativos internacionales a este respecto entre los que destacamos la *Convención de la UNESCO (2005) sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales* y el *Informe sobre la Economía Creativa: Ampliar los Cauces de Desarrollo Local UNESCO (2013)*, donde, entre otras cosas, también se reconoce la importancia de la promoción de la diversidad cultural.

Se necesita un cambio fundamental en la forma en que pensamos sobre el rol de la educación en el desarrollo mundial, porque tiene un efecto catalizador en el bienestar de los individuos y el futuro de nuestro planeta. Ahora más que nunca, la educación tiene la responsabilidad de estar a la par de los desafíos y las aspiraciones del siglo XXI, y de promover los tipos correctos de valores y habilidades que llevarán al crecimiento sostenible e inclusivo y a una vida pacífica.

En el desarrollo de la acción cultural, los agentes que intervienen tienen un papel relevante en la difusión del desarrollo sostenible. Para ello, es necesario movilizar al sector cultural y creativo en torno al modelo de sostenibilidad definido por la Agenda 2030, y ofrecer herramientas que permitan entender la responsabilidad de la cultura como transmisora de valores. Esta forma de considerar la cultura, y podría generar nuevas formas de plantear los problemas y trabajar hacia un futuro más sostenible. Hernández y Tilbury (2006,95).

Según la Agenda “la Cultura forma parte de nuestro ser y configura nuestra identidad. También allana el camino a un desarrollo inclusivo, equitativo y centrado en el ser humano. La Cultura abarca los valores, las creencias, las convicciones, los idiomas, los saberes y las artes, las tradiciones, instituciones y modos de vida por medio de los cuales una persona o un grupo expresa su humanidad y los significados que da a su experiencia y a su desarrollo”. UNESCO (2016). Sin el impulso de la cultura no hay desarrollo sostenible. En el ODS en general y en concreto en el ODS#4 relacionado con la educación, se hace referencia a la cultura, al deseable logro de ciudades sostenibles, a la seguridad alimentaria, a la protección del medio ambiente, al crecimiento económico, a las pautas de consumo y producción sostenibles y a la promoción de sociedades inclusivas y pacíficas, todo ello está directamente relacionado con el mundo de la cultura y sus agentes tienen la capacidad y la responsabilidad de ayudar a la ciudadanía a comprender los desafíos mundiales que debemos enfrentar.

Dentro de la Agenda 2030 en relación a la cultura y sus agentes, se constata que:

Defendemos que la Cultura es una parte fundamental de la vida y de la relación que mantenemos con el medio que nos circunda.

Reconocemos el poder de las expresiones culturales como vehículo transmisor de la experiencia humana en la tierra y subrayamos su capacidad para transmitir ideas, modificar comportamientos y mejorar la calidad de vida de las personas.

Afirmamos el poder transformador de la Cultura y de las expresiones culturales para contribuir decisivamente a los cambios necesarios para el logro de un mundo basado en la equidad, la inclusión y la sostenibilidad de los recursos.

Asumimos la ineludible presencia y valor de la Cultura en los ODS enunciados en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, la dimensión cultural de los Objetivos formulados y la virtualidad de la cultura como poderosa contribución transversal para la consecución de los ODS relativos a educación, alimentación, desarrollo urbano, consumo y producción, crecimiento económico, medioambiente, igualdad, inclusión y construcción de la paz.

Y los citados agentes culturales en Agenda 2030 adoptan los siguientes compromisos para cada uno de los sectores de la cultura en apoyo de la Agenda 2030:

Suscribimos y apoyamos los valores que alientan los Objetivos de Desarrollo Sostenible enunciados en la Agenda 2030.

Promoveremos la adopción de los ODS como marco de acción para las instituciones y agentes culturales de nuestro país, así como para nosotros como individuos.

Contribuiremos a la consecución de los ODS asegurándonos de que nuestros centros/espacios culturales, programas y acciones sean medioambientalmente sostenibles y socialmente inclusivos.

Apoyaremos las alianzas y sinergias con otros sectores y agentes que promuevan, potencien y multipliquen la difusión y consecución de los ODS.

Emprenderemos acciones y programas que contribuyan a fomentar una cultura de la sostenibilidad en el sector.

Es necesario dar a conocer a los estudiantes los (ODS) para motivarlos y dotarlos de las habilidades suficientes para comprender y abordar de manera general la (EDS), con ello se busca fomentar el desarrollo de las capacidades de estudiantes.

b) El Arte Sostenible como motor del desarrollo de la cultura.

Todos los (ODS) están interrelacionados y se pueden abordar desde la educación, además el ODS#4 garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promueve oportunidades de aprendizaje durante toda La vida para todos. Desde el ámbito educativo se puede apoyar tanto la implementación de cada objetivo como el propio marco de los (ODS). Díez del Corral (2009,131) sostiene que desde la visión cultural posmoderna, prácticamente cualquier objeto puede ser valorado como arte, pero para ello ha de ser tomado como tal en el seno de una cultura, “concebir los productos derivados de tales actividades como arte supone definirlos como hechos culturales”.

Los programas actuales de educación artística han de tener en cuenta las nuevas formas de difundir el arte, no solamente desde la educación formal, también desde otros ámbitos como museos y espacios informales o no reglados que deben estar relacionados con el entorno escolar. Cruz e Intxausti (2013, 146).

El desarrollo sostenible, es visto como un intento de solución ante los problemas del mundo que trata aspectos económicos, ambientales y culturales entre otros, como indica Colom (1998,43) hacia una nueva organización del proceso educativo, con la inclusión de los agentes sociales y la participación de la población. La cultura es considerada como el cuarto pilar del desarrollo sostenible, junto con la dimensión social, económica y ambiental, ya que como indica Luque Gallegos (2015,52) sin desarrollo cultural el desarrollo no se concebiría como sostenible o estaría incompleto.

El arte sostenible tiene sus orígenes en el arte conceptual, el *land art* y su relación con la Educación Ambiental (EA), pero como sostiene Sarriugarte (2010,228) además trabaja problemáticas sociales, económicas, medioambientales y políticas pero siempre tomando como punto de partida el desarrollo sostenible en un mundo viable a largo plazo para generaciones futuras, las propuestas del arte sostenible pueden buscar soluciones ante cualquier problema ecológico, el reciclaje y la recuperación de la naturaleza a la relación de las grandes instituciones con las necesidades sociales, económicas y medioambientales. Estos tres campos acción son desarrollados por parte de una serie de artistas con fines reflexivos e ideológicos, que producen un conocimiento alternativo sobre la ecología, la justicia social y la no violencia. El arte sostenible es un proceso inspirado por un nuevo paradigma que tiende a orientar los sistemas económicos, sociales y productivos, bajo criterios de equilibrio ecológico, respeto a la diversidad y legado a generaciones por venir. Los principales campos de acción del arte sostenible son la economía, la ecología y el reciclaje.

c) *La Agenda 2030 y los ODS como elementos para la discusión cultural y artística*

La elaboración de los (ODS) se realizó a través de un consenso ampliamente formado por la ONU, gobiernos nacionales, académicos, sociedad civil y empresas. El papel de los docentes y de la Universidad como agentes no gubernamentales para el desarrollo sostenible es fundamental para la consecución de las metas marcadas por la Agenda 2030 relacionadas con el medioambiente. Sumozas y Galindo Miguel (2018,11). Cuando se compara con los (ODM), transformar nuestro mundo constituye un significativo paso adelante en cuanto al reconocimiento del papel de la cultura en los procesos de desarrollo.

La Agenda 2030 pone en marcha una estructura de información global que incluye aportes a nivel local, nacional, regional y culmina en el Foro político de alto nivel sobre el desarrollo sostenible de la ONU.

Los indicadores de los (ODS) son la base de este nuevo marco global para la responsabilidad mutua. Por mandato de la Asamblea General de la ONU, la Comisión de Estadística de las Naciones Unidas identificó en marzo de 2015 un indicador marco mundial que a su vez comprende 230 indicadores para monitorear los (ODS) y sus 169 metas. FAO (2019). Debiéndose comprometer los Estados miembros a fomentar el entendimiento entre distintas culturas, la tolerancia y el respeto mutuo, al tiempo que reconoce la diversidad natural y cultural del mundo y también que todas las culturas y civilizaciones pueden contribuir al desarrollo sostenible y desempeñan un papel crucial en su facilitación y promover la comprensión entre las culturas.

La necesidad de respetar la diversidad cultural se plasma en las siguientes metas de los (ODS):

Meta 2.5

Aborda la necesidad de promover el acceso a los beneficios que se deriven de la utilización de los recursos genéticos y los conocimientos tradicionales y su distribución equitativa, para alcanzar el objetivo de poner fin al hambre y lograr la seguridad alimentaria.

Meta 4.7

Destaca la necesidad de que la educación promueva una cultura de paz y no violencia y la valoración de la diversidad cultural y de la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.

Meta 8.3

Sugiere que las políticas orientadas al desarrollo deberían apoyar la creatividad y la innovación, junto a las actividades productivas, la creación de empleo decente y el emprendimiento.

Metas 8.9 y 12.b

Se refieren a la necesidad de elaborar y poner en práctica políticas que promuevan un turismo sostenible, mediante la promoción entre otros de la cultura y los productos locales, y a la necesidad de elaborar y aplicar instrumentos que permitan seguir de cerca los efectos de estas políticas.

Meta 11.4

Subraya la necesidad de redoblar los esfuerzos para proteger y salvaguardar el patrimonio cultural y natural del mundo, en el marco del Objetivo 11, relativo a lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.

Meta 16.4

Se refiere a la necesidad de fortalecer la recuperación y devolución de bienes robados, mientras que la 16.4 compromete a garantizar el acceso público a la información y proteger las libertades fundamentales, lo que debería implicar el reconocimiento de la importancia de las bibliotecas.

CONCLUSIONES

Este estudio quiere poner de relieve algunas de las potencialidades que presenta la cultura y la educación artística como imagen visible del desarrollo sostenible. Su tratamiento en la educación crea nuevas posibilidades de enfrentarse al mundo que nos rodea, ya que puede ayudar desde la educación a desarrollar actividades más dinámicas, movilizándolo los saberes en el dominio de la cultura. En este sentido, aunque no hay un (ODS) que de desarrolle íntegramente la cultura, como se ha indicado algunas de sus metas contienen referencias explícitas a la cultura.

En la sociedad contemporánea actual buscan vivir nuevas experiencias y los establecimientos culturales se adaptan a estas exigencias, con nuevos museos o espacios museísticos. Ejemplo de ello es el Museo Inhotim en Brumadinho, estado brasileño de Minas Gerais, el mayor museo al aire libre de Latinoamérica. En él se exponen obras de arte sostenible insertadas en el medioambiente, en un proceso de diálogo con la naturaleza, dentro de una reserva forestal que fue una antigua granja, donde arte y naturaleza se relacionan entre sí. El museo combina naturaleza, arte y educación haciendo a los visitantes reflexionar sobre las obras de arte expuestas en el medioambiente, la preservación del patrimonio ambiental y cultural que enlaza con los postulados del arte sostenible. En Inhotim, se produce un diálogo perfecto entre arte y naturaleza, donde un centenar de obras de la cultura visual sustentable se funden con el espacio natural. En el diseño de Inhotim participó el arquitecto del paisaje Roberto Burle Marx y todos los esfuerzos en su organización se hicieron para que fuera completamente sustentable. El material orgánico del jardín, así como el desecho de comida del restaurante y el bar, son reciclados y transformados en abono natural que se utiliza en la plantación y mantenimiento de las especies botánicas. El museo tiene cinco embalses artificiales que recogen el agua de lluvia y que se usan como reservas de irrigación, ya que sólo llueve por seis meses al año.

Este paraíso del arte sostenible lamentablemente se ha visto afectado el 25 de enero de 2019, cuando un dique de residuos ferrosos, propiedad de la empresa minera Vale se derrumbó y un "tsunami" de barro arrasó con el municipio de Brumadinho, causando 65 muertos y 279 desaparecidos y dejó la sensación de que algo más se iba con él, la ilusión de todo una ciudad que luchaba contra la intensa actividad minera de la región con un incipiente turismo sostenible que luchaba con la extrema dependencia con el sector minero. Es tristemente curioso que un establecimiento museístico que potencia un desarrollo sostenible en una región dominada por las minas y catástrofes causados por el hombre se vea abocado al cierre, esperemos temporal.

Vivimos en un tiempo complejo donde la educación debe constituirse como motor de desarrollo sostenible.

Como docentes tenemos un papel importante en la generación de una conciencia cultural desde la (EDS). La dimensión social de las expresiones artísticas, además de su interés didáctico, permiten la discusión de varios de los valores vistos sobre el Arte Sostenible, crean una mayor conciencia y respeto por el Desarrollo, como traductor de una nueva postura ética hacia el mismo.

FUENTES REFERENCIALES

Alba Hidalgo, D. y Álvarez García, O. (2017). Expectativas y reflexiones sobre la investigación en EA/EDS. En Lugo Muñoz, M. (coord.), Limón-Dominguez, D. (dir.), *X Seminario de investigaciones en educación ambiental y educación para el desarrollo sostenible: nuevos escenarios, retos y propuestas para el reequilibrio sustentable*. ISBN 978-84-8014-909-9 (199-204).

- Argibany, M., Celorio Díaz, G. y Celorio Díaz J.J. (1997). Educación para el desarrollo: El espacio olvidado de la cooperación. *Cuadernos de trabajo Hegoa*, 19, 1-42.
- Bermal Martínez de Soria, A. y Carrica Ochoa, S. (2014). Mujer, desarrollo y Educación para el Desarrollo. *Edetania: estudios y propuestas socio-educativas*, 46, 181-200.
- Cerchiaro Ceballos, E. (2002). La educación artística: Una propuesta para el desarrollo humano. *Praxis*, 2(1), 35-42.
- Colom Cañellas, A.J. (1998). El desarrollo sostenible y la educación para el desarrollo. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, Nº.2, 31-50.
- Cruz Arrillaga, J. e Intxausti Intxausti, N. (2013). La educación artística en Nicaragua. Una investigación en el marco de la cooperación educativa iberoamericana. *Revista Iberoamericana*, 61(1), 143-158.
- FAO (2019). Indicadores de los ODS. Consultado en: <http://www.fao.org/sustainable-development-goals/indicators/es/> el [04/03/2019].
- Gadotti, M. (2005). La escuela en la ciudad que educa. *Educación y ciudad*, 8, 47-60.
- Hernández, M.J. y Tilbury, D. (2006). Educación para el desarrollo sostenible, ¿nada nuevo bajo el sol?: consideraciones sobre cultura y sostenibilidad. *Revista Iberoamericana de Educación* (Ejemplar dedicado al desarrollo sostenible), 40(1), 99-109.
- Luque Ceballos, I. (2015). ¿Conseguiré la UNESCO a través de la Declaración de Florencia dar sitio en la agenda mundial a “la cultura”? *PH: Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, 23(87), 8-9.
- Luque Domínguez, P.A. (1999). Educación para el desarrollo. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, 4, 69-84.
- Luque Gallegos, V. (2015). Cultura y Desarrollo Sostenible. *Periferia: Revista para el análisis de la cultura y el territorio*, 16, 51-61.
- Moreno González, A. (2010). La mediación artística: un modelo de educación artística para la intervención social a través del arte. *Revista Iberoamericana de Educación*, 52(Nº. Extra 2).
- Naciones Unidas (2015). Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Consultado en: <https://sustainabledevelopment.un.org/post2015/transformourworld> el [04/03/2019].
- Novo Villaverde, M. (2009). La educación ambiental, una genuina educación para el desarrollo sostenible (Ejemplar dedicado a: Educar para el desarrollo sostenible). *Revista de educación*. Nº. Extra 1, 195-217.
- UNESCO (2005). Convención sobre la protección y la promoción de la diversidad de las expresiones culturales 2005. Consultado en: http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=31038&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html el [05/03/2019].
- UNESCO (2013). Informe de la ONU sobre la Economía Creativa: Ampliar los Cauces de Desarrollo Local de 2013. Consultado en: <https://es.unesco.org/creativity/publication/informe-sobre-economia-creativa-2013> el [05/03/2019].
- UNESCO (2014). Declaración de Florencia. Cultura y desarrollo sostenible. Resolución de la Asamblea General A/RES/69/230 (19 de diciembre de 2014). Consultado en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002303/230394s.pdf> el [04/03/2019].
- UNESCO (2015). Replantear la educación. ¿Hacia un bien común mundial? Consultado en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002326/232697s.pdf> el [04/03/2019].
- UNESCO (2015). Proyecto de documento final de la cumbre de las Naciones Unidas para la aprobación de la agenda para el desarrollo después de 2015. Consultado en: <https://undocs.org/es/A/RES/69/315> el [04/03/2019].
- UNESCO (2016). Seguimiento de la meta 4.7 del ODS 4. Consultado en: <http://www.ibe.unesco.org/es/blog/seguimiento-de-la-meta-7-del-ods-4-temas-en-curr%C3%ADculo-nacional> el [05/03/2019].
- Sarriugarte, I. (2010). El arte sostenible: la nueva herramienta de reflexión para el futuro. *Fabrikart: arte, tecnología, industria y sociedad*, 9, 224-243.

Sumozas, R. y Galindo Miguel, B. (2018). The 2030 Agenda for sustainable development: The contribution of outdoor education and the importance of natural areas for its achievement. 91th Simposio: Outdoor education and the importance of natural areas. En L. Almeida (pres-ident), *6th International Congress of Educational Sciences and Development*. Universidade de Minho, Setúbal, Portugal.

Vílchez Vivanco, M. (2011). La cultura en el aula: la integración cultural. *Exedra: Revista Científica*, Nº. Extra 2, 91-104.

Tarancón Royo, Héctor.
Investigador, Universidad de Murcia.

Publicidad y escritura teórica: Vendiendo la experiencia estética

Publicity and theoretical writing: Selling the aesthetic experience

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Mistificación, crítica de arte, publicidad, experiencia estética.

KEY WORDS

Mystification, art critic, publicity, aesthetic experience.

RESUMEN

Frente al culto a la individualidad artística del siglo XXI, el origen de la obra de arte, supeditado a los valores religiosos y rituales de un contexto socio-histórico determinado, lleva aparejado su anonimato. Sin embargo, esa dinámica prehistórica cambia rápidamente con el desarrollo de la civilización griega, que en su época de esplendor cuenta con artistas notables como Fidias, Zeuxis o Apeles. Sus obras son perfectamente reconocibles a simple vista y sus personalidades aparecen ligadas al virtuosismo, la mimesis, o la perfección. Como en otros muchos terrenos de la cultura occidental, este período marcará gran parte del desarrollo de Europa, de manera que ya desde entonces surge una percepción que nunca más se va a abandonar: el poder divino del artista. En la actualidad, desde un punto de vista sociológico, cultural y formal, aunque la supuesta divinidad del artista parece que ha desaparecido, se ha transformado para influir en textos curatoriales, hojas de sala, ensayos y reflexiones. Por un lado, estos no dejan de mencionar que, frente a la ingente cantidad de imágenes que nos rodean, la exposición o artista que estamos viendo es especial, único y virtuoso en su temática, lo que debería provocar una experiencia estética extraordinaria, robada del tiempo ordinario. Por otro, como resto del “capitalismo emocional” y de la abundancia de artistas que crean, dichos elementos inciden en los valores humanos que promueve el creador o la muestra, creando así un elemento de marketing que le da renombre y, cómo no, una subida en las ventas. Si la mayoría de las exposiciones reclaman ser únicas, ¿no será que no lo es ninguna? ¿No se produce, a menudo, cierta decepción ante lo leído y lo experimentado? Solamente la crítica de la escritura puede recuperar para sí el análisis formal, desmitificado, que devuelva al arte su lugar real.

ABSTRACT

Facing the individuality artistic devotion of the 21st century, the artwork origin, submitted to religious values and rituals of a historic and social specific context, it's linked to a certain anonymity. Although, this prehistoric dynamics changes fastly with the development of the greek civilization and in his splendour period with such notable artists like Fidias, Zeuxis or Apeles. Their works are perfectly recognisable at a first sigh and their personalities are bound to concepts like virtuosity, mimesis, or perfection. Like in many other countries of the occidental culture, this period will show most of the following progress of Europe, giving rise to a term that will live through ages: the divine power of the artist. Currently, from a sociological, cultural and formal perspective, though the divine assumption of the artist seems to be gone, it has transformed itself to influence in curatorial texts, information sheets, essays and different reflections. These elements tell, in front of the enormous amount of images that surrounds us, the exhibition or artist that we're seeing is special, one-of-a kind and masterful on his works and concepts, which would must cause an extraordinary aesthetic experience, stolen from the ordinary time. On the other hand, as a remain of the “emotional capitalism” and the large number of creators, these elements also have an impact on the human values that promotes the artist or the exhibition, creating in this sense certain marketing to gain renown and more sales. So, if most exhibitions claim to be one-of-a kind, it isn't more appropriate to say that there are all ordinary? Doesn't experience the public a huge disappointment between the concepts read and their feelings? Only the art critique, as a practice out the institution, can recover for itself the formal analysis, demystified, that would return art to his real place.

INTRODUCCIÓN

Esta intervención parte de una investigación en curso sobre las vías de *mistificación* de una exposición. Profundiza en las maneras de falsificar la obra de arte, individual o en conjunto, y su atribución de características y poderes que hace décadas que ha perdido, o que más bien nunca tuvo. Una versión preliminar e histórica fue presentada en forma de artículo dentro del “Congreso de Crítica de Arte: Crisis y Renovación”, celebrado en junio en el Museo Nacional Centro de Arte Contemporáneo Reina Sofía (MNCARS). Su título, *Divinidad y experiencia estética. La crítica de arte contra la mistificación de las exposiciones* (de próxima publicación en las Actas del Congreso), incidía especialmente en la figura del crítico de arte, algo que se ha mantenido en posteriores incursiones. La última, dentro del VI Encuentro Internacional de Estudios Visuales Latinoamericanos, celebrado entre febrero y marzo en la Universidad Autónoma de Madrid, apartaba la línea histórica para centrarse en el presente contemporáneo, aspecto fundamental de esta comunicación.

En ese sentido, el desarrollo de la investigación ha ido modificando los conceptos y líneas y, con ello, la visión crítica de la exhibición y sus distintos agentes. De esta manera, no incidiré tanto en la *mistificación* como concepto como en el contexto económico-publicitario que se puede desprender. ¿Es el comisario o gestor un vendedor ambulante con un cartel permanente colgado? Esta intervención, pues, tiene en su núcleo la crítica y escritura sobre arte contemporáneo.

En una época dominada por el *giro visual* (Mitchell, 2009: 45) y, especialmente, en un Congreso Internacional de Estudios Visuales, parece que el texto, como tal, tiene un protagonismo menor. Sin embargo, a través de estos, el comisario o gestor plasma sus ideas y valores, que luego influyen en el público, el crítico y los receptores en general. El texto, con todas sus crisis y cantos de sirena de decadencia, y a saber cuántas cosas más, sigue siendo esencial. Como elementos visuales, condicionan la interpretación y valoración de la exposición y, en gran medida, alejan o acercan al público (¿he comprendido algo o solo se citaban a los filósofos de guardia de siempre?); e inciden en la decepción o descubrimiento de la misma (¿se corresponden mis sensaciones con el contexto de las obras o parece otra fumada de *crack*?).

METODOLOGÍA

La metodología del presente artículo está fundamentada en referencias teóricas diversas. Estas sirven, a su modo, para alumbrar los lugares desde los que se enuncia la escritura artística y la recepción de esta por parte del público. Aunque dispersas en el tiempo y la geografía, apuntan a un mismo problema, que aquí se ha concentrado bajo una perspectiva determinada. Por tanto, se trata de una metodología que conecta, como hacían teóricos como Walter Benjamin, reflexiones dispersas. Estas, a su vez, no se quedan en su contexto original sino que, al contrario, ayudan a comprender nuestro presente. Ese es, al final, el objetivo principal de esta investigación y sus herramientas: favorecer el análisis de las dinámicas artísticas que nos rodean.

DESARROLLO

1. Las guerras culturales y la pérdida de pensamiento crítico

En las últimas décadas, un *wishful thinking*, o pensamiento optimista, ha invadido la crítica de arte (2017: 150). Así lo señala Hal Foster en el penúltimo capítulo, “¿Poscrítico?”, de su último libro *Malos nuevos tiempos*, editado por Akal. En un sorprendente abandono de toda su maquinaria teórica psicoanalítica y sus visiones formales de los devenires y retornos del arte contemporáneo, Foster se vuelve por un momento sensible, humano, e incluso nostálgico. Agradecidos por ese cambio, no obstante, debemos tener cuidado con esa nostalgia: amenaza con certificar la derrota (de nuevo) de la escritura y el sistema del arte.

Para él, las *guerras culturales*, o así las llama él directamente, de los años 80 en adelante en Estados Unidos han tenido una serie de consecuencias devastadoras para la crítica. Después de ataques a la educación multicultural, las políticas de identidad, las conquistas feministas y los derechos de los gays, los objetivos fueron las universidades y los museos (2017: 143-145). Se impuso, en cierta manera, una visión correctiva en las instituciones principales relativas a las humanidades: “fue entonces cuando las guerras culturales se redujeron a ataques contra la corrección política, la cual se concentraba en sus desafíos críticos a los cánones de la literatura y el arte occidentales. La teoría crítica fue entonces presentada como un agente diabólico” (2017: 143).

En EE. UU., como en otros lugares de Europa y, concretamente en España, se pueden identificar situaciones parecidas de *conflicto cultural*. Sobre todo si tenemos en cuenta, como cuenta Jorge Luis Marzo en *Arte en España (1939-2015). Ideas, prácticas y políticas*, la endeblez de las políticas culturales españolas, que han estado dominadas, especialmente, por:

“Énfasis por las macroactuaciones (especialmente en la construcción de grandes equipamientos, pero también en la organización de grandes eventos como ferias o bienales), en detrimento del trabajo de base o de la inversión en educación; una tendencia al clientelismo político que afecta no solo al criterio con el que se conceden ayudas y subvenciones (quien manifiesta crítica o disenso será automáticamente excluido), sino también a la relación entre las diferentes administraciones (la colaboración entre ellas será mucho mayor si coincide el color político de sus responsables); una ausencia de planificación estratégica, de tal modo que las decisiones vienen dictadas con frecuencia por motivos coyunturales o por la constante rivalidad entre los actores políticos y, finalmente, un acusado dirigismo desde el poder, que dificulta la participación de la sociedad civil, de la *cultura viva*, en el diseño de las políticas culturales” (Marzo y Mayayo, 2015: 636).

Hay, claramente, otras circunstancias como las políticas, pero eso requeriría una investigación más amplia y específica sobre ese tema. De un modo u otro, conservando esta línea de investigación, si a este diagnóstico le sumamos el carácter marginal de las humanidades, siempre al límite de la supervivencia becas, ayudas y otros modos de financiación, como si del *Perro* de Goya se tratara, entre una mirada de lástima callejera y un ladrido que grita débilmente *precarización*, podemos ver cuál está siendo el resultado, desde hace ya varios años, de esas *guerras culturales*.

Foster, a lo largo del capítulo, continúa analizando el estado del crítico. En primer lugar, con el rechazo del juicio (especialmente del derecho moral que parece arrogarse en cualquier acto de evaluación crítica) y, más tarde, también con el rechazo de la autoridad (particularmente del privilegio político que permite al crítico hablar abstractamente en nombre de otros), y el escepticismo respecto a la distancia (a la posibilidad misma de separación de la cultura que el crítico pretende examinar). Las acusaciones, de este modo, se reducen a dos: que la crítica no es suficientemente reflexiva sobre sus propias pretensiones de verdad y que a menudo es impulsada por una voluntad de poder. En general, hay una puesta en duda de la capacidad crítica de teóricos y otros agentes, por lo que reina el escepticismo y la democratización de la opinión con textos de personas no especializadas en ese tema (Foster, 2017: 145-146).

En ese sentido, la afirmación de Rancière en *El inconsciente estético* remite a un presente utópico: “los actos estéticos son configuraciones de experiencia que crean nuevos modos de percepción de los sentidos e inducen nuevas formas de subjetividad política” (Foster, 2017: 150). En esta formulación el teórico le otorga una capacidad de actuar al arte que no posee en la actualidad. Esa vía redentora o *mistificada* es uno de los grandes problemas a los que se enfrenta la escritura artística, pero, ¿se otorga ese peso intencionadamente? ¿De dónde surge este impulso y cuáles son sus consecuencias?

Que el arte pueda intervenir eficazmente en la vida de esa manera es algo que ya está superado y alude, como comenta José Luis Brea en *Las tres eras de la imagen*, al resto cristiano de la pintura y, por ende, del arte en general con su *fuerza de creencia*: “Que la *fuerza de creencia* que en la tradición occidental han llegado a tener las imágenes jamás podría desvincularse –como ya sugirió Benjamin (1936)- de su origen en los *usos religiosos*” (2010: 31). Ese comienzo ayuda a explicar la configuración actual de los museos e instituciones artísticas, a la vez que muestra cuál es el carácter de la *intensidad* del *encuentro* entre obra y espectador y, sobre todo, cómo es posible que, en la obra, sin comunicar nada, podamos albergar tantas esperanzas. La vuelta al pasado conlleva, en muchas ocasiones, una *mistificación* del presente, siempre pendiente de análisis, como señaló John Berger en *Modos de mirar*:

“En consecuencia, el miedo al presente conlleva a la mistificación del pasado [...] La mistificación cultural del pasado entraña una doble pérdida. Las obras de arte resultan entonces innecesariamente remotas. Y el pasado nos ofrece entonces menos conclusiones a completar con la acción [...] En último término, el arte del pasado está siendo mistificado porque una minoría privilegiada se esfuerza por inventar una historia que justifique retrospectivamente el papel de las clases dirigentes, cuando tal justificación no tiene ya sentido en términos modernos” (2014: 17).

Mucho más grave, en ese sentido, es la pérdida de *originalidad* que este punto de vista acarrea. Como la propia Mieke Bal comenta, esta atención a todo el proceso (desde el pasado o los artistas precedentes hasta ahora) elimina la importancia del *ahora*, y la amolda todavía más al sistema económico que la vacía:

“En el presente se ha convertido en una herramienta paradójica para socavar al mismo arte al que se dice que sirve, porque frustra el objetivo del arte visual, que no consiste tanto en reiterar como en innovar, ofrecer experiencias y hallazgos, vistas y lugares que hasta ese momento no poseíamos. Esto no tiene nada que ver con la originalidad romántica, pero sí mucho con la eficacia del arte (antes que con su “esencia”), con una comprensión del arte como proceso; con la vida cultural en la encrucijada de eventos significativos. Así, al ignorar específicamente la visualidad de la obra particular, una narrativa de la anterioridad pasa por alto lo que la obra de arte tiene que decir en tanto que objeto teórico” (2006: 33).

En esta línea, esa nueva distribución de lo sensible, referida por Rancière a través del arte contemporáneo bordea ese *wishful thinking* anteriormente mencionado. Es más que posible, de hecho, que sea una forma expresiva que, en este contexto de urgencia, pide desmitificación. La brecha que se ha originado, para Foster, ayuda a entender la aversión actual que hay con la crítica y el pensamiento crítico: “puede sentirse como algo opresivo en su corrección, cuando no derrotista en su negatividad” (Foster, 2017: 152). El problema fundamental es, además, que ese *pensamiento optimista* o vaciado “imagina la obra artística en términos de *subjetualidad*” (Foster, 2017: 153). Por medio de este, se le adjudican al arte sentimientos o poderes que no tiene, y que, en todo caso, vuelven por efecto del capitalismo neoliberal o emocional.

Esta perspectiva derrotista y algo nostálgica sobre la pérdida de poder contrasta con la visión que ofrece Peio Aguirre en *La línea de producción de la crítica*, un ensayo que desmitifica lugares comunes y refuerza el papel de la crítica en la actualidad. En el segundo capítulo, “La lucha por la publicidad”, Aguirre recorre el canal publicitario como inseparable de la escritura (crítica, pero también curatorial en extensión), dentro de lo que él denomina una “falsa conciencia” del trabajo (2014: 45-49). No obstante, entre las tres vías posibles, a saber: a) Realizar un texto crítico; b) Realizar un texto informativo; c) Realizar un texto publicitario; hay una gran diferencia, ¿o se han desdibujado los límites en la agencia al arte y las formas publicitarias?

Si la ausencia de pensamiento crítico augura una sociedad *light* o, como rige la última moda de la Coca-Cola, *zero zero*, el público, que va al encuentro de estas dinámicas, no puede sino expresar su constante escepticismo. Subsumido en los procesos culturales, como señala Brea en *El tercer umbral*: “de la puesta en evidencia de que son los acontecimientos culturales –los actos de enunciación y praxis en que consisten las prácticas de producción simbólica- los que en su curso *producen* al sujeto, y no éste el que precediéndolas las produce a ellas [...] Del reconocimiento del carácter *productor de identidad* de las prácticas culturales” (2008: 27). Sin embargo, y como se ha observado en estos últimos años, dichas prácticas se han revelado vacías e inconsistentes. Como hace mucho tiempo argumentó el sociólogo Talcott Parsons, la integración social no es necesaria si se logra la integración en el sistema, y con vigilancia rutinaria y macrodatos este objetivo parece prácticamente alcanzado. Más si, dentro del famoso y débil ensayo de Nicolás Bourriaud, tenemos en cuenta que: “A la sociedad del espectáculo le sigue así la sociedad de extras, donde todos encuentran la ilusión de una democracia interactiva en canales de comunicación más o menos truncados” (Foster, 2017: 158).

En su encuentro, la ausencia de crítica con las nuevas formas comerciales de publicidad provoca, en gran medida, un retorno de la redención del arte, el instante sublime y la *venta* de la experiencia estética. Si el crítico tiene la oportunidad de influir “a posteriori”, aunque no incida en el mercado del arte y, por tanto, su influencia esté más reducida que nunca (lo cual da lugar a nuevas oportunidades), el texto curatorial o folleto influye indirectamente en la percepción del espectador en la obra. Con más frecuencia de lo habitual, la manipulación del arte contemporáneo y su instrumentalización bajo designios comerciales y publicitarios es más urgente que nunca.

Especialmente si tenemos en cuenta el texto de Aurora Fernández Polanco contenido en *Lecturas para un espectador inquieto*. En su análisis de la escasa neutralidad del cubo blanco y de la incidencia del arte en una sociedad dispersa, considera que el público siempre se ha visto como algo homogéneo (Aznar y Martínez, 2012: 34-38), especialmente dentro de la cultura espectacularizada, como señalaba también Brea en su análisis. Para ella, por eso, hablar de *experiencia estética* es hacerlo sobre un concepto tardío, que apenas se utiliza, y que alude un raptó momentáneo que hoy día no existe (2012: 49-54). Especialmente, su vinculación con la publicidad nos recuerda a aquellas cajas de experiencias que se ponen a la venta en las grandes superficies que dicen “regala una experiencia”. Hoteles, bodegas, spas, y otros tantos sitios de ocio y placer, colman el mercado como lo hacen algunas de las escrituras que, por inseguridad o ganas de atracción, evaden el análisis para poner el acento en lo emocional.

CONCLUSIONES

Como conclusión principal, esta investigación muestra en qué medida, en estas últimas décadas, la pérdida de pensamiento crítico ha incidido en una devaluación de la escritura crítica. Atacada su autoridad, y alojada en medios de comunicación no profesionales, su posición ha sido sustituida por la del curador, que puede funcionar como un publicista que busca atraer gente. Dilucidar casos concretos y establecer un patrón de archivo es la esencia de los próximos pasos de este artículo.

FUENTES REFERENCIALES

- Aguirre, P. (2014). *La línea de producción de la crítica*. Bilbao: Consonni.
- Aznar, Y. y Martínez, P. (2012). *Lecturas para un espectador inquieto*. Madrid: Centro de Arte Dos de Mayo.
- Bal, M. (2006). *Una casa para el sueño de la razón [Ensayo sobre Bourgeois]*. Murcia: Cendeac.
- Berger, J. (2014). *Modos de mirar* (2ª ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.
- Brea, J. L. (2008). *El tercer umbral*. Murcia: Cendeac.
- Foster, H. (2017). *Malos nuevos tiempos*. Madrid: Akal.
- Marzo, J. L. y Mayayo, P. (2015). *Arte en España (1939-2015): ideas, prácticas, políticas*. Madrid: Cátedra.
- Mitchell, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual*. Madrid: Akal.

Teira Muñiz, Ismael.
Universitat Politècnica de València.

Los caminos del deseo como fenómeno ilustrativo de la relación entre el caminar y la práctica artística contemporánea

Desire paths as an illustrative phenomenon of the relationship between walking and contemporary artistic practice

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Camino del deseo, caminar, arte contemporáneo, ciudad.

KEY WORDS

Desire path, walking, contemporary art, city.

RESUMEN

Los caminos del deseo son senderos producidos como resultado de la acción del caminar erosionando una superficie de hierba o césped. Proponen el camino más corto o sencillo entre un origen y un destino, y en ocasiones son entendidos como atajos. Representan la interpretación física de algo tan abstracto como el deseo, y son también improntas evidentes de un gesto ciudadano, al acortar, rechazar e, incluso, mejorar el camino marcado. Los caminos del deseo también son el resultado de un acto poético, performativo, creativo y subversivo, esquivando la senda marcada. A partir del análisis de autores como Gómez, Bachelard o De Certeau tratamos de esclarecer el término y sus posibilidades, ilustrándolo a través de varios ejemplos de artistas a nivel internacional que se fijaron en el fenómeno, dadas sus particulares características, su origen y su interés como artefacto social, funcional y estético. De este modo, analizamos obras como *The Disappearing City*, 2009, de James Griffioen; *Olifantenpad*, 2011, de Jan-Dirk van der Burg; *The Crooked Path*, 1946, de Jeff Wall; *Brasilia Nómada*, 2014, de Pau Faus; *Shortcuts*, 2004, de Mircea Cantor; *Desire Paths*, 2018, de Kapwani Kiwanga y *Desire Lines*, 2015, de Tatiana Trouvé, además de los trabajos propios llevados a cabo en Santiago de Compostela, 2011, y Valencia, 2012-2017. Además del valor político y sociocultural presente en muchas de las obras seleccionadas existe también un valor estético y artístico, por lo que los caminos del deseo pueden ser interpretados como una imagen altamente ilustrativa del nexo entre caminar y práctica artística contemporánea.

ABSTRACT

Desire paths are trails produced as a result of the action of walking eroding a grass surface. They propose the shortest or simplest path between an origin and a destination, and sometimes they are understood as shortcuts. They represent the physical interpretation of something as abstract as desire, and they are also evident imprints of a citizen gesture, by shortening, rejecting and even improving the marked path. Desire paths are also the result of a poetic, performative, creative and subversive act, avoiding the marked path. From the analysis of authors such as Gómez, Bachelard or De Certeau we try to clarify the term and its possibilities, illustrating it through several examples of artists at an international level that focused on the phenomenon, given its particular characteristics, its origin and its interest as a social, functional and aesthetic artifact. In this way, we analyze works like *The Disappearing City*, 2009, by James Griffioen; *Olifantenpad*, 2011, by Jan-Dirk van der Burg; *The Crooked Path*, 1946, by Jeff Wall; *Brasilia Nómada*, 2014, by Pau Faus; *Shortcuts*, 2004, by Mircea Cantor; *Desire Paths*, 2018, by Kapwani Kiwanga and *Desire Lines*, 2015, by Tatiana Trouvé, in addition to the own works carried out in Santiago de Compostela, 2011, and Valencia, 2012-2017. In addition to the political and sociocultural value present in many of the selected works, there is also an aesthetic and artistic value, so that the paths of desire can be interpreted as a highly illustrative image of the nexus between walking and contemporary artistic practice.

LOS CAMINOS DEL DESEO

Los caminos del deseo representan el camino más corto o sencillo entre un origen y un destino y, en ocasiones, pueden ser considerados como atajos. Estos senderos se producen como resultado de la acción del caminar, que provoca una erosión continuada sobre la superficie vegetal de los parques y jardines urbanos. A la hora de analizar un *camino del deseo* existen dos factores determinantes: por un lado el grado de profundidad de la senda, como medidor de la capacidad de afluencia; y por el otro la anchura de la misma, que nos indica la cantidad de demanda, es decir, cuántos transeúntes acostumbran circular al mismo tiempo por esa trayectoria. Comúnmente, los caminos del deseo que funcionan como atajos son la respuesta al apresuramiento para llegar antes a un sitio. Pero también son, además, improntas visibles de un gesto ciudadano, al acortar, rechazar e, incluso, mejorar el camino marcado. Marisa Gómez, de la Universidad de Barcelona, explica:

“Como indicios de un espacio vivo, constantemente creado y destruido por quienes lo habitan, pueden entenderse como el resultado de un acto poético, *performativo*. Incluso, interpretados como metáforas existenciales de la voluntad del hombre de elegir su propia ruta y perseverar recorriéndola hasta que se convierte en sendero, pueden transformarse también en rastro visible de un acto político.” (Gómez, 2011)

A pesar de ser usado con frecuencia en diferentes campos, el origen del término es impreciso. Una de las teorías posibles es la de que Gaston Bachelard menciona la nomenclatura *caminos del deseo* en su libro *La Poétique de l'espace* [La Poética del espacio] editado por primera vez en 1957. En esta publicación, el autor expone la posibilidad de un análisis auxiliar del psicoanálisis denominado “topoanálisis”, que vendría a ser el estudio psicológico de los parajes de nuestra vida íntima y, yendo más allá del recorrido de la casa desde el sótano a la buhardilla, propone un “toponálisis exteriorista”, vinculado con el viaje lejos del espacio íntimo. “Aunque centremos nuestras investigaciones en los ensueños de reposo, no debemos olvidar que hay un ensueño del hombre que anda, un ensueño del camino” (Bachelard, 1998, p. 41) Así, se puede interpretar una relación entre camino y deseo en sus textos, aunque no de manera patente.

En uno de los apartados de su libro dedicado a las estrategias y a las tácticas, Michel De Certeau menciona a los “productores desconocidos, poetas de sus asuntos, inventores de senderos en las junglas de la racionalidad funcionalista [...] trazan 'trayectorias indeterminadas', aparentemente insensatas porque no son coherentes respecto al lugar construido, escrito y prefabricado en el que se desplazan” (De Certeau, 1986, pp. 40-41). Aplicándolo al tema que nos ocupa, el contexto que inicia un *camino del deseo* surgiría del aprovechamiento de una fisura, de una grieta en el sistema. De Certeau denomina *trayectorias* (De Certeau, 2001, p. 399) a las prácticas del consumo. El material de estas son los *vocabularios* de las lenguas recibidas, por ejemplo las disposiciones urbanísticas, y se encuadran en *sintaxis* prescritas, como por ejemplo organizaciones paradigmáticas de lugares. Nos interesa – y el propio autor, de hecho, lo hace – comparar el acto de hablar con el de caminar, dado que el segundo es al sistema urbano lo que la enunciación es a la lengua. Al igual que el locutor se apropia y asume la lengua, el caminante se apropia del sistema topográfico. El orden espacial organiza un conjunto de posibilidades y prohibiciones, y el caminante actualiza algunas de ellas, las desplaza o, incluso, inventa otras nuevas, “pues lo atajos – también los *caminos del deseo* –, desviaciones o improvisaciones del andar, privilegian, cambian o abandonan elementos espaciales”. De hecho, en la portada del libro *The Practice of Everyday Life* en una edición de diciembre de 2011, aparece, curiosamente, la imagen de un *camino del deseo*

A pesar de que *camino del deseo* es el término más empleado, existen también otras formas de referirse a esta clase de veredas. En inglés reciben diferentes nombres, como *desire line*, *social trail* o, en menor medida, *goat track* [camino de cabras], *herd path* [camino de la manada] o *bootleg trail* [camino pirata]. En cualquier caso, debemos diferenciar entre dos tipos de *caminos del deseo*: los que acortan el trayecto marcado, determinados por un objetivo y basados en crear una ruta eficiente; y los destinados únicamente al trayecto placentero que, desde nuestro punto de vista, se generan al atravesar el paisaje.

Uno de los archivos más ingentes de fotografías de caminos del deseo a nivel internacional, con el que hemos colaborado desde 2011, se encuentra disponible en la plataforma Flickr, administrado por George Redgrave y compuesto por cerca de setecientas imágenes de *caminos del deseo* localizados por los usuarios en diferentes partes del planeta, configurando así un representativo álbum de forma colaborativa. Para Redgrave la clave de los *caminos del deseo* es que están hechos contra la voluntad de alguna autoridad que querría que fuéramos por otro camino menos conveniente.

CAMINOS DEL DESEO Y PRÁCTICA ARTÍSTICA CONTEMPORÁNEA

Dadas sus particulares características, su origen y su interés como artefacto social, funcional y estético, el *camino del deseo* ha sido tema central de alguna parte de la producción artística de una serie de creadores y creadoras que han formulado y materializado sus obras recurriendo a diversos medios pero reiterando la relevancia del fenómeno. Desde finales de la década de 1960, no son pocos los artistas que trabajan en torno a la temática del caminar, un hecho por sí inmaterial y aparentemente no productivo en la sociedad de consumo. Se da, así, una situación paradójica: en tiempos de desmaterialización del objeto artístico y vigencia del arte conceptual, una serie de artistas comenzaron a materializar sus obras alrededor un fenómeno eminentemente improductivo: el caminar.

Tal vez podríamos ponernos en camino con *A Line Made by Walking* de Richard Long, datada en 1967. Desde nuestro punto de vista, la línea hecha al andar por Long en Somerset (Inglaterra) constituye un episodio fundamental del arte contemporáneo, algo que corroboran otros autores, entre ellos Francesco Careri (Careri, 2002, p.146), que cita a su vez a Guy Tosatto quien la define como uno de los gestos más revolucionarios de la escultura el siglo XX; o Rudi Fuchs, que se refiere a ella como una interrupción fundamental en la historia del arte.

El recorrido que proponemos a continuación muestra diversos ejemplos de trabajos artísticos, muchos de ellos con una marcada voluntad de archivo, que giran en torno a una misma temática: la de los *caminos del deseo*.

En el año 2009, James Griffioen llevó a cabo un proyecto titulado *The Disappearing City* [La Ciudad que Desaparece], contextualizado en la ciudad de Detroit, otrora la cuarta ciudad más grande de EE.UU, capital de la industria del motor, símbolo de vanguardia y futuro e imagen idílica del sueño americano durante el siglo XX. La realidad es que desde 1950, Detroit ha visto mermada su población casi a la mitad. Para Rebecca Solnit, autora del libro *Wanderlust. A History of Walking*, recientemente editado en español, Detroit es un cuento con moraleja sobre las ciudades industriales construidas a la manera de poblados mineros o *boomtowns* surgidos durante la fiebre del oro. “La mayoría de los pueblos mineros estaban destinados a ser efímeros. La gente pensaba que Detroit sería para siempre.” (Solnit, 2007) Al ver los resultados de su proyecto fotográfico y documental, Griffioen descubrió cómo en la actualidad, la “capital del motor” tiene un gran número de población que, paradójicamente, se desplaza a pie para cubrir sus necesidades. Debido a ello se ha generado un gran número de *caminos del deseo* que abundan en los, ahora, terrenos baldíos y abandonados de la ciudad. También con esta voluntad documental, el artista holandés Jan-Dirk van der Burg también fijó su mirada en los que denominó *Olifantenpad*, literalmente, caminos de elefante, obteniendo notoriedad a raíz de un libro homónimo, publicado en 2011. Los elefantes poseen la peculiaridad de seguir en manada el mismo camino, el mejor posible, durante varias generaciones.



Figura 1. Arriba, imágenes del proyecto *The Disappearing City*, 2009, de James Griffioen. Abajo, *Olifantenpad*, 2011, de Jan-Dirk van der Burg

The Crooked Path [El Sendero Sinuoso], 1991, de Jeff Wall, recuerda, aunque sea sólo visualmente, a un *camino del deseo*, y de hecho puede que lo sea; o tal vez no, dada la situación de las fotografías del canadiense muchas veces entre la realidad y la ficción, como escenografías de la vida cotidiana. Este sendero es, en palabras del propio autor, “un caminito hecho por los usuarios, sin plan preestablecido, para hacer algo que la administración no pudo o no quiso hacer, de modo que hay un indicio de desobediencia o de independencia: la gente puede hacer cosas que no podemos prever” (Wall, 2011, p. 41)

En el año 2014 tuvo lugar en la galería ADN de Barcelona la exposición del Colectivo Vuelta y vuelta, titulada *Micro-acciones de emergencia #3*, y que formaba parte de un proyecto más amplio. En esta exposición se mostró el trabajo de Pau Faus, *Brasilia Nómada*. Faus contrasta el proyecto firmado por los arquitectos Lucio Costa y Oscar Niemeyer para la moderna capital de Brasil, denominado “Plan Piloto” y ejecutado entre 1956 y 1960, con la otra realidad de la urbe, no planificada. Lo que constata el artista en su serie de 24 fotografías satélite obtenidas de Google Maps es la imposibilidad de dicho plan para dar respuesta a las necesidades de los ciudadanos que se desplazan a pie. Brasilia era una ciudad pensada para una circulación sofisticada y cómoda en coche, pero no tanto para los caminantes. “[...] su red ortogonal de vías asfaltadas convive con un sinfín de caminos que jamás formaron parte del

planteamiento original [...] Aquí la anomalía (el comportamiento no-previsto) es el rastro de un caminar que jamás se tuvo en consideración.” (Faus, 2018, p.124). También en Barcelona, a finales del 2012 tuvo lugar en el Espai Cultural Caja Madrid la exposición titulada *Desire Lines*, con obras de Lawrence Abu Hamdan, Mark Aerial Waller, Francis Alÿs, Francisca Benítez, Filipa César, Cyprien Gaillard, Regina de Miguel, Laura Oldfield Ford, Alejandra Salinas & Aeron Bergman, John Smith y Mircea Cantor, de quién se incluyó en la muestra su trabajo *Shortcuts*, de la colección del Centre Pompidou de París, un tríptico de 2004 en blanco y negro que refleja las especiales ramificaciones en esta ocasión no desde vistas aéreas o satélite, si no desde la propia mirada del caminante.



Figura 2. A la izquierda, *The Crooked Path*, 1991, de Jeff Wall. A la derecha, imagen del proyecto *Brasilia Nómada*, 2014, de Pau Faus. Abajo, *Shortcuts*, 2004, de Mircea Cantor.

En febrero de 2018 se inauguró en la Esker Foundation de Calgary (Canadá) la exposición *A wall is just a wall (and nothing more at all)* [Una pared es sólo una pared (y nada más)] de la artista canadiense Kapwani Kiwanga. En dicha exhibición se incluía la obra *Desire Paths*, que partía de fotografías aéreas de Calgary para crear de forma poética una serie con telas de algodón estampadas dónde reproducir la trayectoria del camino, sobre una retícula de acero de refuerzo galvanizado reflejando un claro contraste entre lo sutil y lo sólidamente planificado. Precisamente, para Kiwanga, los senderos del deseo pueden ser leídos como sutiles actos de desobediencia, o como signos de las fallas o descuidos en el diseño de una comunidad.

En el marco de Public Art Fund, en Nueva York, la artista italiana Tatiana Trouvé llevó a cabo durante la primavera y verano de 2015 un proyecto en el entorno de Central Park titulado *Desire Lines*. En total, la artista indentificó, catalogó y midió 212 caminos del deseo en el parque neyorkino, con una longitud de cerca de 20 kilómetros en total. El trabajo había comenzado cuatro años antes, en 2011, y el resultado se expuso finalmente en la Doris C. Freedman Plaza en forma de dispositivo con cuerdas de colores enrolladas cada una de ellas en un carrito de madera, que reflejan, por un lado, la longitud de cada sendero y por otro su ubicación dentro de un mapa cosido con colores y números sobre una tela. Para el comisario de la exposición, Nicolas Baume, “*Desire Lines* es tanto un inventario sistemático del parque como una invitación a explorar la resonancia política y poética del simple acto de pasear.” (Baume, 2015) Otro dato relevante a tener en cuenta con la significación de los *caminos del deseo* es que si sumamos las longitudes de las cuerdas de colores, la distancia es aproximadamente la misma que la del resto de caminos sí planificados y delimitados de Central Park.



Figura 3. A la izquierda, *Desire paths*, 2018, deKapwani Kiwanga. A la derecha, imagen del proyecto *Desire Lines*, 2015, de Tatiana Trouvé.

Respecto a la producción propia, en el año 2011 se presentó el proyecto *Compostela: caminos del deseo*, un archivo documental en formato de libro de artista con fotografías de los *caminos del deseo* y sus geolocalizaciones. La gran mayoría de los itinerarios localizados son funcionales, es decir, atajos que, en el caso de Santiago de Compostela, adquieren un especial significado al ser la ciudad la meta de varias vías de peregrinación, destacando el gran contraste existente entre peregrinar y atajar como dos formas antagónicas de desplazarse en el territorio. Algunos de los ejemplos son especialmente significativos, como ilustra el particular *camino del deseo* erosionado por automóviles para sortear dos bolardos. En algunas ocasiones se opta ya no por el camino más corto, si no por el que requiere menos esfuerzo; y en otras se repara la laguna de un camino que debería haber sido previsto, pero que no existe.

Al igual que las ciudades anteriormente destacadas, Valencia también cuenta con evidentes muestras de *caminos del deseo* en su entorno metropolitano. Senderos, eso sí, sustancialmente diferentes a los ejemplos de otras urbes, y más similares si cabe a los caminos que pueden surgir en un bosque o un entorno completamente natural. Los *caminos del deseo* de Valencia son caminos de placer – en base a la división que hemos efectuado anteriormente – cuya única finalidad parece ser el reencuentro con la Naturaleza gracias a la decisión de tomar una senda campo a través rodeada de vegetación, árboles y diversa flora urbana. Es posible apreciar caminos funcionales en algunas zonas con césped de la ciudad, pero lo que nos interesa en nuestro trabajo es lo que sucede en una zona determinada, la del Parque Metropolitano del Turia. Los *caminos del deseo* – o *camino del deseo*, en singular, ya veremos por qué – de estos jardines ilustran con claridad la necesidad de rodearse de Naturaleza durante el tiempo que dure el recorrido, es decir: son el efecto del deseo de atravesar el paisaje. En el tríptico *El deseo de atravesar el paisaje* 2012-2017, se comprende la tensión entre planificación urbana y voluntad ciudadana, en la medida que un *camino del deseo* fue suprimido al ser recubierto de hierba, pero meses después ha vuelto a surgir y, actualmente, se encuentra como en la primera fotografía.



Figura 4. Imágenes de proyectos propios, arriba, *Compostela: caminos del deseo*, 2011. Abajo, *El deseo de atravesar el paisaje*, 2012-2017.

CONCLUSIONES

Al analizar el fenómeno de los *caminos del deseo* de manera gráfica y vinculada con el arte contemporáneo, se puede comprobar como la imagen de esta práctica subversiva ha resultado especialmente atractiva para una nómina de artistas cuyo trabajo se encuentra vinculado con el acto de caminar. La manera de andar propia o ajena, y la forma de registrarla son diversas, bien mediante el uso de la fotografía, la performance o la deslocalización de objetos desde el entorno de la caminata, hasta la sala de exposiciones como sucede, por ejemplo, en el caso de Richard Long. La imagen en algunos de los trabajos seleccionados se muestra evidente; pero en otros se hace de manera más subjetiva, como en las obras de Kapwani Kiwanga, o los carretes de cuerdas de Tatiana Trouvé. En el caso de esta última se extrae una lectura especialmente significativa, al conocer que la longitud de los *caminos del deseo* de Central Park es prácticamente igual a la del resto de los senderos previamente planificados del parque. Si además del político tenemos en cuenta su valor estético vinculado de algún modo con el paisaje, los *caminos del deseo* pueden ser interpretados como una imagen altamente ilustrativa del nexo entre caminar y práctica artística contemporánea.

FUENTES REFERENCIALES

- Bachelard, G. (1998). *La poética del espacio*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Baume, N. (2015). Tatiana Trouvé: Desire Lines. About the Exhibition. Public Art Fund. [Consulta: 5 de febrero de 2019]. Disponible en https://www.publicartfund.org/view/exhibitions/6063_tatiana_trouve_desire_lines
- Careri, F. (2002). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili.
- De Certeau, M. (1986). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia.
- De Certeau, M. (2001). De las prácticas cotidianas de oposición. En: Blanco, P., Carrilo, J., Claramonte, J. y Expósito, M. (Eds.), *Modos de hacer*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Faus, P. (2018). *Brasilia nómada. El arte de caminar, nº.8*. Barcelona: Altair.
- Gómez, M. (2011). Ismael Teira “Compostela: Camiños de Desexo”. *Interartive, a platform for contemporary art an thought*, Nº 36. [Fecha de consulta: 5 de febrero de 2019] <http://interartive.org/2011/10/ismael-teira>
- Solnit, R. (2007). Detroit arcadia: Exploring the post-American landscape. *Harper's magazine, july 2007*. [Fecha de consulta: 5 de febrero de 2019] <http://www.harpers.org/archive/2007/07/0081594>. Traducción del autor.
- VV.AA. (2011). *Jeff Wall. O sendeiro sinuoso*. Santiago de Compostela: CGAC.

Tolosa Hernández, José Germán.

Profesor, Universidad Industrial de Santander, Programa de Artes Plásticas.

Doctorando en Arte, Producción e Investigación Universidad Politécnica de Valencia.

Las Chicas Águila. El uso sexista de la mujer en la publicidad colombiana

The Girls Eagle. The sexist use of women in Colombian advertising

TIPO DE TRABAJO: Comunicación

PALABRAS CLAVES

Mujer, imagen, estereotipo, publicidad, patriarcado, sexismo.

KEY WORDS

Woman, image, stereotype, advertising, patriarchy, sexism.

RESUMEN

La figura femenina erotizada y expuesta, día a día, en la publicidad parece recordar la regla o característica del escándalo visual, en cuya psicología del consumo no pueden faltar mujeres que llamen al deseo sexual a partir de la función de implicación de la imagen con el observador, que antecede a cualquier cualidad del producto enunciado. En este sentido, el objetivo de este artículo es analizar – a partir de la campaña publicitaria *Las chicas Águila*, que se basa en la imagen de mujeres jóvenes en bikini y ajustadas camisetas de fútbol, hipersexualizadas y en actitudes de festejo y celebración– cómo han sido utilizados los estereotipos sexistas sobre la mujer para vender cerveza en Colombia. En dicha campaña se observa que las mujeres son presentadas como imágenes-objetos o fetiches de belleza para ser contempladas y deseadas, hecho que es aceptado en el cotidiano y ha sido normalizado, aunque sea un mecanismo de violencia simbólica y de cosificación de la mujer. El método utilizado es el análisis de las imágenes de la campaña publicitaria a partir de algunos elementos de semiótica en la publicidad, la referencia a especialistas en el tema de los estereotipos femeninos y el análisis en el contexto sociocultural de Colombia.

ABSTRACT

The eroticized and exposed female figure, day by day, in advertising seems to recall the rule or characteristic of the visual scandal, in whose psychology of consumption there can be no shortage of women who call for sexual desire from the function of involvement of the image with the viewer, which precedes any quality of the product enunciated. In this sense, the objective of this article is to analyze, based on the advertising campaign 'Las Chicas Águila', which is focused on the image of young women in bikinis and tight soccer shirts, hypersexualized, party and celebration attitudes, how sexist stereotypes about women have been used to sell beer in Colombia. In this campaign it is observed that women are presented as images-objects or fetishes of beauty to be contemplated and desired. A fact that is accepted in everyday life and has been normalized, although it is a mechanism of symbolic violence and reification of women. The method used is the analysis of the images of the advertising campaign that was based on some elements of semiotics in advertising, the reference of specialists in the subject of female stereotypes, and the analysis in the socio-cultural context of Colombia.

INTRODUCCIÓN

El que ama las cosas bellas, ¿qué desea? –Que lleguen a ser tuyas, dije yo.

Sócrates

Desde mediados de los años 90 la cervecera colombiana Bavaria ha publicitado la venta de cerveza Águila con un grupo de modelos jóvenes, bellas y delgadas, que, en traje de baño de dos piezas, o con pequeñas camisetas de la selección masculina de fútbol, promueven el consumo de cerveza. En las imágenes de afiches, almanaques y en la internet, las modelos aparentan vivir en una fiesta perpetua que transcurre en playas paradisíacas. Tras su éxito, principalmente entre el público masculino, la campaña se reconoce como el fenómeno de Las Chicas Águila, y tiene claros matices utilitaristas de la figura femenina al tiempo que se convierte en replicador de los estereotipos femeninos, en un contexto cultural propicio, como caldo de cultivo para los machismos. Esto, frente a un escenario global de pronunciamientos críticos sobre la cosificación de la mujer, y en un momento en que voces feministas exigen respeto, igualdad de derechos y lucha contra la violencia de género.

La relación histórica de la mujer con la publicidad está ligada a visiones heredadas de las representaciones artísticas en el arte sobre la figura femenina, como las Venus, y también de las adaptaciones de las figuras judeocristianas como Lilith y Eva. Al mismo tiempo, el posicionamiento de estas imágenes está determinado por los niveles de efectividad sobre nuestra capacidad y disposición a apasionarnos ante sus encantos. Según Puelles (2009), “Cuando Venus se convierte en imagen irresistible y amada, Eros se nos mete en la carne tomándonos el cuerpo, “apasionándonos”. [...] El cuerpo tentado está tocado y tenso. Quien está tentado sufre en su cuerpo la pasión introducida por el deseo”.

Las mujeres de la publicidad de la cerveza Águila se presentan como jóvenes esplendorosas y deseables, en paisajes paradisíacos, que, generalmente, miran fijamente al espectador. “*Todo ocurre como si la publicidad pretendiera utilizar el interés artístico de las imágenes para atraer la atención y concibiera el anuncio como una obra de arte hecha por un artista al servicio de una mercancía*” (Peninou, 1976).

En este contexto, según Peninou (1976), la publicidad cumple la función de centrar el interés, no ya en el producto sino en un valor o en un estilo de vida, que en el caso de Las Chicas Águila vendría a ser una especie de tierra prometida para el placer. Su belleza, dada la diversidad racial que convoca, pareciera ofrecerse para todos los gustos, con cánones distantes de la vida real, ayudados por el diseño y la manipulación digital:

[...] La publicidad tiene la obligación de transmitir algo, y ese algo no es tanto un producto o un objeto, como suele afirmarse, como un valor a significar para sus fines: no solo un jabón de tocador sino su dulzura sin igual; no solo el cigarrillo, sino su incomparable aroma...

Las imágenes estereotipadas de Las Chicas Águila son efectivas debido a su belleza, ligada a procesos de reacondicionamiento y apropiación que la publicidad ha sabido reinterpretar desde la generosidad de imágenes heredadas por la historia del arte.

En este artículo pretendemos analizar cómo, en la cultura del espectáculo contemporáneo del consumo, la estetización y la hipererotización de la figura femenina son un gran negocio que remonta cualquier intento reflexivo sobre la ética de respeto por los efectos negativos que sufren las mujeres reales, en el cotidiano.

Según Rodríguez (2009):

[...] Las mujeres suelen ser presentadas como imágenes para ser vistas, adoradas y deseadas, y los hombres como los que suelen ver esas imágenes y las poseen. (...) Esta visión masculina de ver el mundo es definida como la norma universal. La mujer se convierte en el objeto de la mirada, tanto del personaje masculino como del espectador, que deviene en espectáculo o fetiche, pues ella se convierte en fetiche de belleza. La mujer se convierte en un objeto que se considera a sí misma un objeto de contemplación. (p.5)



Figura 1. Publicidad. “Calendarios de Las Chicas Águila”, Cervecería Bavaria. “Fuente: https://www.taringa.net/+imagenes/las-chicas-aguila-colombia_i3efr”

La hipótesis de este artículo se basa en la posibilidad de contribuir a generar una visión crítica e interpretativa de la publicidad que hace uso de la figura femenina, para que pueda ser releída en el contexto de una cultura más responsable y respetuosa con los otros, en concreto, de las mujeres, en el agudo ambiente que genera la violencia de género en la actualidad.

DESARROLLO

Las Chicas Águila



Figura 2. Publicidad. “Chicas Águila 2011”, Cervecería Bavaria, 2011. “Fuente: <http://cerveza.me/74210/Chicas-de-Aguila-2011?page=1>”

Las Chicas Águila son un grupo de mujeres elegidas siguiendo el formato de un reinado de belleza dirigido a la campaña publicitaria de cerveza, que se ha caracterizado, desde los 90, por incluir imágenes de modelos en bikini o en pequeñas camisetas de fútbol, en ambos casos con el estampado de la marca Águila. Los colores de la publicidad concuerdan con los de la bandera colombiana, amarillo, azul y rojo; en consecuencia, tienen una intención nacionalista y populista, promoviendo el amor patrio asociado al fútbol y la rumba cervecera. Suelen estar en escenarios como la playa, billares o campos de fútbol, lugares que se asocian con la diversión masculina.

De las poses de las modelos emana energía, alegría y una disposición al juego y la celebración, en un entorno que pone en perspectiva el cielo y el mar, y, en primer plano, la arena sobre la que ellas jueguetean disfrutando de una botella de cerveza. La belleza de la imagen, que sugiere un arduo trabajo estético de diseño y psicología publicitaria, se corresponde con la potencia para sugerir un deseo ver y estar implicado en la escena, como voyeurista o partícipe imaginario. La cuidadosa carga misógina se asegura de que las

imágenes no pasen desapercibidas, ya sea en las tiendas donde concurren los hombres a beber cerveza en grupo, o en los talleres de mecánica automotriz, donde habrá suficiente tiempo de espera.

La trampa de seducción utilizada, centrada en el placer de espiar y el derecho de macho a mirar sin contemplación, funciona. Por ello se le invierte un cuantioso capital, pues la idiosincrasia del hombre colombiano es receptiva a esta empresa.

Latencia participativa



Figura 3. Publicidad. “Grupo de Chicas Águila”, Cervecería Bavaria. “Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/646196246503202846/>”

“Los mensajes de implicación hacen de la proposición publicitaria una propuesta a terceros. Transforma al destinatario en participante de un intercambio” (Peninou, 1976).

En algunos afiches, en lo que parecen ser rituales celebrativos grupales que hacen alusión al harén, las mujeres viven la rumba, el carnaval o la celebración del gol, acciones donde supuestamente las miradas masculinas desean entrar a contemplar o a apropiarse de la belleza ofrecida para satisfacer el placer voyerista. Este deseo latente de participación es algo que podemos recordar en la relación establecida entre las venus renacentistas reclinadas y el espectador varón a quien va dirigida la mirada y toda la escena expuesta. Desde ese ángulo, los dúos o tríos de chicas estarán dispuestos para ser completados por el espectador; en otros casos, una chica solitaria en los arboles del Caribe también parece esperar la compañía del espectador.

De estas cuantificaciones de cuerpos (solos, tríos y harems) puestos en escena, llama la atención el *solo* de la chica que sostiene una botella en la mano o que la lleva a sus labios. De esa imagen se desprende una tipología llamada por Campos (2016) *la mujer fálica*.



Figura 4. “Chica Águila con botella”, Publicidad Cervecería Bavaria. “Fuente: <http://www.bebideria.com.br/2014/07/as-10-cervejas-mais-valiosas-do-mundo.html>”

[...] *mujer fálica, esplendorosa en su omnipotencia, a veces amenazadora y castradora, que en muchos casos, exhibe un objeto que le fue acoplado, es decir, el objeto publicitario. Este ocupa el lugar de un falo imaginario, esencia de los más recónditos deseos infantiles del niño: el fetiche.*

Según la investigadora, esa mujer esplendorosa es tan amenazadora y castradora, porque ciega y eclipsa el fluir del deseo del sujeto.



Figura 5. Publicidad. “Chicas Águila con botella”, Cerveza Águila. “Fuente: <http://www.colarte.com/colarte/foto.asp?idfoto=294580>”

En los inicios de la campaña se promovió el eslogan *Sabor, cuerpo y color*, en un doble sentido que remitía a las cualidades gastronómicas ofertadas en la cerveza, y la analogía con las características raciales de las modelos. El sabor, entendido como calidad gustativa de la bebida, es análogo a las cualidades rítmicas o cadenciosas de las mujeres ante la música. El cuerpo que un catador encontraría en el buqué de la cerveza, es el símil con los cuerpos perfectos de las modelos, y el color, que en el objetivo práctico del producto se quedaría en el dorado del líquido, está referido a la rubia, la morena o la latina. Constatamos que la estrategia publicitaria resume, a través de la metáfora, una forma de cosificar, volver objeto, poner al mismo nivel del producto –la cerveza– a la mujer.

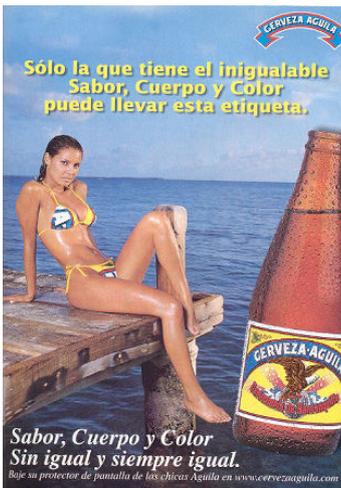


Figura 6. Afiche. “Sabor, cuerpo y color”, Cerveza Águila. “Fuente: <http://www.colarte.com/colarte/foto.asp?idfoto=162924>”

Fútbol, mujeres y Patria. Colombia es pasión

En una de sus reflexiones, Yolanda Domínguez (2017) nos invita a indagar por el carácter político en el uso de las imágenes. La aparente inocencia que presentan ciertas imágenes es peligrosa en tanto que la superficie de lo estético y la gracia de gestos anulan cualquier posibilidad crítica en el contexto y en relación con las intenciones patriarcales, capitalistas y políticas.



Figura 7. Publicidad. “Chica Águila con bandera de Colombia”, Cerveza Águila. “Fuente: https://www.taringa.net/+imagenes/las-chicas-aguila-colombia_i3efr”

Abordemos, en un caso, la relación entre la publicidad y los intereses de imagen de un gobierno, en el que los estereotipos femeninos pueden haber cumplido un uso sustancial. Colombia tiene una historia cruzada por la violencia partidista desde los años 40, reforzada con el surgimiento de la guerrilla, los enfrentamientos con el Ejército Nacional y la posterior aparición de grupos paramilitares y carteles del narcotráfico. Los acontecimientos sangrientos han sido constantes por más de cincuenta años, durante los cuales la población civil ha sido la principal víctima del conflicto. Se trata, en su mayoría, de campesinos o habitantes de pequeños centros urbanos, desterrados de sus tierras y abocados a formar una nueva clase social urbana —miserable por demás— de desplazados de la violencia.

En este escenario, los gobiernos no han dudado de la efectividad de usar *cortinas de humo* para encubrir el dolor y conjurar cualquier intento de sublevación por parte de la comunidad. Los bálsamos para el conformismo son las estrategias populistas en las que emerge todo tipo de alegría efímera o de señales de felicidad ante el triunfo ajeno, y en ese terreno están la televisión, los reinados de belleza y la selección masculina de fútbol.

La heráldica y los símbolos de identificación son esenciales para transmitir mensajes y manipular la respuesta frente a determinadas conductas. Los colores en Las Chicas Águila corresponden al tricolor colombiano. Ese punto de encuentro puede hallarse en una idea

que se ha intentado vender a la sociedad colombiana en los últimos veinte años con el pretexto de ofrecer una imagen positiva del país ante el mundo, y es que los colombianos somos pasión y uno de los países más felices del mundo.



Figura 8. Publicidad. “Mujeres celebrando en la playa”, Cervecería Bavaria. “Fuente: https://www.taringa.net/+imagenes/las-chicas-aguila-parte-2-belleza-colombiana-parte-4_13lqp2”

Mujer, pasión, corazón, intensidad, felicidad, son conceptos que bien pueden ser leídos en las imágenes de Las Chicas Águila desde una figuración hiperrealista. Esa felicidad en escenarios paradisiacos con mujeres perfectas y alegres, no es nuestra, pero nos es prometida en imágenes y videos publicitarios, nos gusta, nos convence y nos aliena.

Musas del mar

En los escenarios donde se exhiben Las Chicas Águila hay una reinterpretación de la pasarela bajo la edición meticulosa de paisajes naturales y artificiales, donde se exponen estereotipos idealizados que nada tienen que ver con la realidad de las personas, y menos como símbolos de la belleza y la alegría de un país. Lo que hay de fondo es proyectar idealizaciones de belleza tropical, con un espectro amplio que dé cabida a diferentes estereotipos de mujer, variedad de musas del mar para todos los gustos.



Figura 9. Publicidad. “Chicas Águila disfrutando en la playa”, Cervecería Águila, 2016. “Fuente: <https://www.behance.net/gallery/34694117/Calendario-Chicas-Aguila-2016>”

Las Chicas Águila tienen un enfoque estereotipado de *belleza tropical* o musas del mar que ha sido utilizado en otras latitudes y ámbitos. Una mujer de “belleza tropical” en los estereotipos del mercado del espectáculo hace referencia a una tipología que combina rasgos afines al trajinado exotismo del trópico, pieles bronceadas, caderas cadenciosas al ritmo de la música, cabelleras onduladas y exuberantes, cuerpos de curvas y formas voluptuosas y una notoria predisposición a la alegría y la celebración a la rumba.

El sentido político de inclusión es algo que han intentado el cine, las telenovelas, los telediarios y la publicidad, al considerar en sus filas una representante de las etnias afrocaribes e indígenas. Esta es una política que ha seguido el concurso de Las Chicas Águila. Podemos suponer que toda versión de espectáculo que ofrezca en escena varios actores o varias actrices, pensará en su ecuación simple ofrecer variedad de mujeres como una forma de conquistar un mayor espectro de público.

Un cambio repentino



Figura 10. Publicidad. “La modelo y actriz Sofía Vergara”, Cervecería Águila, 2006. “Fuente: <https://www.colombiamegusta.com/la-cerveza-aguila-precio-mundial-rusia-2018/>”

En el año 2006, repentinamente Las Chicas Águila desaparecen del escenario y son reemplazadas por la famosa modelo y actriz colombiana Sofía Vergara, quien aparece solitaria promocionando una nueva campaña llamada “Sofía llegó a destapar la originalidad”. El nuevo concepto la muestra en un vestido blanco con mucho encaje y bordado, con un gran escote, mientras destapa una botella de cerveza. De la informalidad de la chica en bikini se pasa a la elegancia del vestido blanco de fiesta.

El escenario sigue siendo la playa, más concretamente los chiringuitos playeros, y acompañan a la modelo frases como “El destape de Sofía”, “Que nuestra reina los cumpla feliz muy feliz”, “Que suene lo de acá” y “Así somos”, entre otras. Podemos observar que hay un cambio sustancial, aunque sigue apareciendo la mujer como objeto del deseo junto a la botella. Una de las imágenes muestra a la modelo besando la botella de cerveza, quizás manteniendo esa idea de la mujer a que se refiere Campos (2016).

No sabemos aún si Las Chicas Águila vuelvan a aparecer, o si el cambio se debe a que la industria publicitaria y la empresa tomaron conciencia sobre las connotaciones machistas, utilitaristas y estereotipadas de la mujer, en cuyo caso estaríamos asistiendo a un interesante momento de transformación de actitudes que propician la violencia de género.

CONCLUSIONES

La campaña de Las Chicas Águila es un ejemplo de estrategia publicitaria profesionalmente diseñada para vender un estilo de vida, en el cual se ofrece al espectador la posibilidad de disfrutar viendo a mujeres erotizadas y complacientes en bikini y en paisajes paradisíacos, en actitudes de festejo y celebración, cuyo producto objeto (la botella o la lata de cerveza), actúa como fetiche que culmina o completa el deseo erótico.

Aprovechando la indiscutible belleza de estas mujeres, las bondades artísticas de la fotografía y las tecnologías digitales para el diseño, la campaña se enfoca en aprovechar a la mujer como objeto de deseo. Utiliza los estereotipos femeninos relacionados con la juventud, la belleza y la alegría, además de las tipologías raciales, para vender cerveza. La campaña usa a la mujer al nivel de objeto, normalizando su imagen para ser mirada y consumida, perpetuando la acción como experiencia bella y común en el cotidiano.

La mujer, a través de su figura sexualizada en público, es llevada al nivel de un adorno para la venta de un producto. Esto se convierte en una forma más de violencia de género revestida a través de la gratificación que, se supone, ofrece el dinero y la fama de ser Chica Águila, como estereotipo de éxito y belleza. El éxito de la estrategia, bajo la figura del reinado de belleza, proyecta expectativas en las mujeres jóvenes, educando para la normalización y el utilitarismo de la mujer como objeto.

La articulación de la campaña publicitaria basada en el culto al cuerpo de la mujer sexualizada, con otras áreas como la politización de la cultura popular, a expensas del amor patrio y la afición al fútbol, homogenizan y banalizan la identidad de un país, y de paso cultivan

la insensibilidad frente a la sexualización de las jóvenes para el mercado. Esto supone un aprovechamiento, por parte de los gobiernos y la empresa, de la escenificación del cuerpo de la mujer como espectáculo, generando cortinas de humo distractoras frente a los verdaderos problemas de la sociedad.

A la fecha de hoy no hay políticas de control significativas que tipifiquen las estrategias publicitarias en el uso de la imagen, que identifiquen sus métodos con los estereotipos que vulneran y violentan a la mujer y que, por el contrario, normalizan y multiplican comportamientos machistas hacia ella. Por ello, es importante generar reflexiones en torno a estos fenómenos que inviten o permitan una lectura crítica de las situaciones por parte de los espectadores, replanteándose el respeto y la dignidad de la mujer, para construir nuevas generaciones de publicistas, actores implicados y públicos alfabetizados y críticos frente a la lectura de las imágenes.

REFERENCIAS

Campos, V. (2016). *El fetiche: un resplandor que ciega en la magna mujer de la publicidad*. Brasil: UNIFACS, Universidad Salvador.

Domínguez, Y. (2017, octubre). *Revelando estereotipos que nos representan*. Ver video en TEDxMadrid [Video YouTube]. Recuperado 9 de enero de 2017, de <https://www.youtube.com/watch?v=H1C-vG4yBMI>

Peninou, G. (1976). *Semiótica de la publicidad*. Barcelona: Gustavo Gili Editores.

Puelles, L. (2009). Ilusiones de Eros: tensiones del cuerpo y las imágenes. *Arte y parte*, 84, 16-35.

Rodríguez, N. (2009). *Las mujeres y un pintor. La imagen de la femme fatale y la mujer española de principios del siglo XX* (tesis de maestría). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Tomás Marquina, Daniel.

Doctor PDI Asociado Departament d'Escultura de la Universitat Politècnica de València. Grupo Laboratorio de Creaciones Intermedia.

Contracultura y gráficas urbanas

Counterculture and urban graphics

TIPO DE TRABAJO: Comunación virtual.

PALABRAS CLAVE

Espacio público, contracultura, globalización, micropolítica, arte urbano, colectividad.

KEY WORDS

Public space, counterculture, globalization, micropolitics, urban art, community.

RESUMEN

El mundo actual se articula en torno a conceptos de globalización y universalización. El tema en sí mismo ya muestra la plasticidad de los falsos conceptos de mundo, que pueden corresponder tanto a la idea de totalidad acabada, como a la de pluralidad irreductible (el mundo que está hecho de mundos). Hoy en día, esta tensión entre lo unitario y lo plural es más evidente que nunca. No podemos explicar el comportamiento de las personas por referencia a los valores o normas establecidas en una cultura coherente, sino por el recurso de aquello desconocido, a la espontaneidad inventiva de la acción. Esto lo podríamos definir como ese *infinito sin límites* que caracteriza un comportamiento hacia ninguna definición conocida, en lo que consideraríamos una expresión contracultural. En un momento como este, aparecen prácticas subversivas en la manera que tenemos de experimentar nuestro entorno. Un nuevo dinamismo que inventa y compone integrando procesos de educación social colectiva. Analizaremos la capacidad de actuación de las artes (sin distinciones entre baja y alta cultura) en la proliferación de imágenes en la actualidad. Los conceptos de imagen y de visibilidad explorados a partir de la idea de que las estrategias de intervención en la ciudad pueden oscilar, desde los grandes gestos a los más pequeños, desde los más duraderos a los más efímeros. Gráficas urbanas reflejadas en imágenes y textos ofrecidos por autores identificados o anónimos, a pie de calle, que transforman nuestro devenir diario. Estos gestos se tornan modelos de ocupación temporal del espacio público, desvelando la condición micropolítica de los otros modelos dominantes de producción de subjetividad, y se materializan en poetizaciones que continuamente se elaboran en el espacio urbano.

ABSTRACT

The current world is articulated around concepts of globalization and universalization. The subject itself already shows the plasticity of the false concepts of the world, which may correspond both to the idea of the finished totality, and to that of irreducible plurality (the world that is made of worlds). Nowadays, this tension between the unitary and the plural is more evident than ever. We cannot explain the behavior of people by reference to the values or norms established in a coherent culture, but by the resource of the unknown, to the inventive spontaneity of the action. This we could define as that *infinite without limits* that characterizes a behavior towards an unknown definition, in what we would consider a countercultural expression. At a time like this, subversive practices appear in the way we experience our environment. A new dynamism that invents and composes integrating collective social education processes. We will analyze the performance capacity of the arts (without distinctions between low and high culture) in the proliferation of images at present. The concepts of image and visibility explored from the idea that the strategies of intervention in the city can range from big gestures to the smallest, from the most durable to the most ephemeral. Urban graphics reflected in images and texts offered by identified or anonymous authors, at street level, that transform our daily becoming. These gestures become models of temporary occupation of the public space, revealing the micropolitical condition of the other dominant models of the production of subjectivity, and materialize in poetizations that are continually elaborated in the urban space.

INTRODUCCIÓN

Cuando hablamos del espacio público y de su capacidad de promover la integración mediante procesos de educación social colectiva encontramos su coherencia en una mezcla y una convivencia social que es positiva. Estos planteamientos se exponen como una manera de experimentar la ciudad, entre muchos otros relatos subalternizados que pueden acompañar este paradigma. La ciudad es una figura espacial del tiempo donde se reúne el presente, el pasado y el futuro. Es decir, está dotada de capas superpuestas como a continuación veremos. La construcción por la que pasan las ciudades es paralela al nacimiento de una nación: es, por tanto, una ciudad política¹. Desde este punto de vista, la ciudad es al mismo tiempo una ilusión i una alusión, de la misma forma que ocurre con la arquitectura que edifica los monumentos más representativos de una ciudad. Esto podría responder a lo que Augé denominó como *movilidad sobremoderna*, un nomadismo diferente del que metafóricamente es utilizado para denominar la movilidad actual. La comunicación general instantánea, los movimientos de población y la circulación de productos, imágenes o información. La ideología de la globalización nos muestra la apariencia o la evidencia y esta transformación responde a aspectos como las fronteras, la urbanización, la migración, el viaje o la utopía.

No podemos explicar el comportamiento de las personas en referencia a una visión universalista de la globalización, sino todo lo contrario. La espontaneidad, la inventiva de nuestras acciones cotidianas condicionan ese *infinito sin límites* que caracteriza un comportamiento que ninguna definición de los valores establecidos y estables puede acotar. Esto se ha producido en el curso de distintas redistribuciones de las oportunidades de la vida de las personas en relación con un proyecto común, unos cambios que se efectúan sucesivamente. Constatamos que ha habido una sucesión de sistemas y que esta sucesión ha ocasionado una crisis dolorosa, también trágica, producida por la destrucción de un tipo de momento en el que todavía no se ha definido el siguiente. Este espacio-tiempo es inestable pero también se configura como una oportunidad única donde actuar. En un momento como este es donde aparecen las prácticas espontáneas en la manera que tenemos de experimentar nuestro entorno, de afrontar la realidad de una manera subversiva y de asumir la necesidad de que una sociedad de paso a otra. Podríamos acotarlo como que un nuevo dinamismo invente y componga una propuesta por ahora desconocida de los elementos de la vida en una configuración inédita. Las personas ignoramos por completo el mundo en el cual penetramos sino nos ligamos al mundo conocido, y precisamente podemos conocer el mundo cuando lo experimentamos, lo usamos y proponemos sobre él.

La característica básica de estas prácticas sería el uso de la ciudad con el concepto *Do-It-Yourself* (hazlo tú misma), posteriormente de haber comprado un futuro que nunca llega. Podríamos considerar este concepto de la cultura *punk* del DIY como un posicionamiento que se puede enfocar desde diferentes posicionamientos culturales o disciplinas, como el urbanismo. Después de este primer empuje de empoderamiento por parte de la ciudadanía, surgieron lo que actualmente se denomina movimientos DIWO, *Do-It-Yourself-With-Others* (hazlo tú misma con otras). Concepto que engloba una parte comunitaria que el anterior concepto no abarcaba. Al mismo tiempo se trata de otro fenómeno contracultural trasladable a cualquier otro ámbito de la vida cotidiana. Esta ética está asociada a movimientos anticapitalistas, ya que rechaza la idea de tener que comprar siempre a las otras personas las cosas puede o no necesitar. El movimiento punk se caracterizó por hacer esta filosofía para de él en la confección de su propia estética o en la forma de organización de sus sistemas de trabajo, comunicación, edición y distribución. Esta herencia fue heredada por otros movimientos contraculturales como el hardcore punk, el indie o las contraculturas denominadas alternativas.

En Valencia, es curioso pasear o hacer deporte por el antiguo cauce del río Túria y observar como tangencialmente al camino principal (donde diariamente circulan multitud de personas en bicicleta, corriendo o a pie), hay diferentes caminitos o sendas que se han ido construyendo con el paso incansable de innumerables pies que lo han transformado en un recorrido fijo, más cómodo para los *runners* porque por el césped y la tierra las rodillas no padecen tanto. También más tranquilo, para quien decide aventurarse por estos caminos paralelos y salir del tradicional, que normalmente se encuentra fuertemente masificado.

Estas líneas, en un primer momento imaginarias y dibujadas simbólicamente en nuestras cabezas. Se convierten en un trazo legible en nuestros entornos gracias a la experimentación. Algunas personas definen esto como *desire lines* o líneas de deseo, un término utilizado por el filósofo francés Gaston Bachelard en los años cincuenta. En contraposición a los movimientos políticos organizados, este diseño urbano espontáneo representa el simple deseo de transformar eso que tenemos construido a partir de nuestros propios criterios. Y por esto, a parte de ganas, tenemos el derecho percibido de cumplirlo para humanizar el diseño de nuestros espacios.

¹ Augé, Marc. *Por una antropología de la movilidad*. Editorial Gedisa, Barcelona, 2007. Págs. 73 a 79.



Figura 1. *Desire lines*.



Figura 2. Solar Corona. Foto de Héctor Hernández, 2013.

Todo y que la tendencia de los últimos años ha abierto una mayor sensibilidad por parte de las instituciones a los usos de los espacios por parte de la ciudadanía, normalmente los especialistas o gestores públicos no actúan frente a esta posible situación. Pueden ignorarlo o pueden penalizar tal comportamiento. Y la cuestión que más interesante nos podría resultar es que tales comportamientos, pueden ser observados y así utilizarlos como pretexto para adaptar el diseño de nuestros espacios de convivencia.²

METODOLOGÍA

Estamos describiendo una fórmula de hacer que parte del aprendizaje experiencial. Es decir, con los usos construimos el significado. Esto nos proporciona una oportunidad extraordinaria de crear espacios para construir aprendizajes significativos desde la auto-exploración y la experimentación. Esta metodología experiencial está muy relacionada con el aprendizaje, la manera en que tenemos de asimilar conceptos, relacionarnos con ellos y aplicarlos en el contexto socio-cultural que nos rodea. Teorías como el *learning by doing*, *learning by experience* o *hands-on learning* están desarrollando estas ideas con autores como John Dewey o David Kolb. Mediante este proceso de aprendizaje adquirimos habilidades, conocimientos y conductas como resultado del análisis de la observación y de la experiencia. Estos cambios como hemos podido comprobar anteriormente pueden alcanzar diversos grados de estabilidad, y se producen como resultado de estímulos y respuestas.

Estos aprendizajes desde un punto de vista individual, pueden convertirse en aprendizajes colectivos a medida que se van socializando, compartiéndolos en grupo desde la flexibilidad cognitiva. Esto hace que sean integrados por la comunidad, y es aquí donde adquiere sentido estas experiencias de ocupación y transformación del espacio público por parte de un colectivo, que ha asimilado estas conductas (relacionadas con el andar, con el juego, con la comida, con la actividad física, etc.) convirtiéndose en agentes activos y propositivos del espacio social que habitamos.

El aprendizaje es un proceso mediante el cual, el conocimiento se crea en base a la transformación de una experiencia. Es permanente y activo, respondiendo a un desarrollo en el cual los procesamientos de la información implican que los aprendices deben construir y reorganizar esos conocimientos que están adquiriendo en su estructura cognitiva por medio de sus propios niveles de representación. Construimos estos espacios, estas acciones, obras artísticas, etc. en base al conocimiento que tenemos adquirido a partir de nuestras propias realidades, experiencias previas, valores instalados o normas aceptadas. Todo esto es lo que reflejamos en una representación social. Construir significado es una acción colectiva (por ello no todas las personas recibimos el mismo mensaje de una representación social), y esta acción colectiva es la que construye o desconstruye aprendizajes.

La teoría APRENEX / Aprendizaje Experiencia, es holística y combina la experiencia, la percepción, la cognición y el comportamiento. Basada también en el constructivismo, es utilizada de manera consciente, planificada y dirigida para poder ser adaptada como sistema formativo. Lo curioso que debemos plantearnos, es que describiendo estas acciones espontáneas y estas metodologías de aprendizaje, estamos hablando de la transformación de las personas como individuos en relación con sus competencias, su liderazgo, su capacidad de tomar decisiones. Pero también de la inter-relación con el resto de personas, la comunicación efectiva, la conformación de equipos de trabajo, la concienciación de la seguridad y la salud, el fortalecimiento de los valores y la cultura. Esta fórmula de situarse en el mundo, puede ser una filosofía de vida que reflexiona sobre los hechos para provocar los aprendizajes y luego, tomar las acciones pertinentes ofreciendo la posibilidad de una evolución social colectiva basada en el conocimiento de nuestros errores y aciertos.

² Hurst, Marcus. *Las líneas del deseo nos ayudan a diseñar ciudades más humanas*. Consultado En: <http://yorokobu.es/las-lineas-del-deseo/> (04/02/2019 a las 10.02 h).

DESARROLLO

Anteriormente describíamos esas maneras de “hacer visible lo invisible” mediante las líneas de deseo o las acciones colectivas. En esa misma línea, el fotógrafo holandés Jan Dirk Van der Burg ha publicado un libro sobre las *desire lines*.³ Los holandeses tienen su propio nombre para describir este fenómeno antropológico, nombre muy poético como es *Olifantenpaadjes* o *camino de elefantes*.

A partir de aquí podríamos citar el proyecto de *Ciudades Ocasionales* que parte del concepto de *post-it City* acuñado por Giovanni La Varra⁴ para designar un dispositivo de ciudad contemporánea que es inherente a las dinámicas de la vida colectiva dentro de los canales convencionales. Los fenómenos que podrían poner en esta categoría son los que estamos comentando, y que apuntan a modelos de ocupación temporal del espacio público para diferentes actividades y desvelan la condición micropolítica de los modelos dominantes de producción de la subjetividad, de lo que hemos denominado con anterioridad como las *poetizaciones* elaboradas en el espacio urbano. Esto, también se podría denominar como gestos *Post-it* de expresión de noticias explícitas de una subjetividad presente en todas nuestras ciudades. Las ocupaciones temporales del espacio público ideadas ya sea desde el ingenio, desde la espontaneidad, el reciclaje o la acción denotan una subjetividad singularizada dispuesta a instituir de forma autónoma un imaginario social diferente al hegemónico. Esto convierte estas prácticas, casi de manera ineludible, en actos de sabotaje. Pero esta es precisamente su discreta semilla revolucionaria según la cual, gracias a este retorno de la subjetividad se podrán fundar y articular nuevos mecanismos de subjetividad.⁵

A parte de estas creaciones esporádicas en lugares específicos, hay otros proyectos que son parte de iniciativas más amplias, donde podemos encontrar series de las mismas intervenciones en diferentes lugares, incluso en diferentes ciudades. En algunas ocasiones podríamos conectar estas acciones con posicionamientos ideológicos como el ecologismo, pero muchas otras veces hay que resaltar que no hay una consciencia real del impacto político de estas acciones y de la propuesta de mejora física que se está proporcionando de nuestro entorno. Esto va desde las instalaciones de bibliotecas temporales en cabinas telefónicas, instalaciones artísticas, tiendas ilegales, pintadas en vías ciclistas o en las calles, etc. Estas manifestaciones espontáneas (nos las podemos encontrar en mayor o menor medida, con mayor o menor visibilidad o repercusión en todas nuestras ciudades) también suponen en muchos casos otra vocación de pervivencia e introducen mecanismos de gestión urbana colectiva paralela al sector público institucionalizado. Esta espontaneidad también se combina con otro tipo de alianzas entre movimientos y asociaciones vecinales, empresariales o de la ciudadanía, que más o menos organizadas trabajan para mejorar y gestionar sus barrios y sus inquietudes políticas.

Un movimiento contracultural podría definirse como un conjunto de valores, tendencias y formas sociales que chocan con aquello que está establecido dentro de una sociedad. Teniendo en cuenta esta idea podríamos considerar como planteamientos contraculturales las expresiones sociales descritas en este artículo, ya que esta expresión contracultural se encuentra implícita en estas fórmulas subversivas de la espontaneidad social. Podríamos definirla de igual modo como la realización, más o menos plena, de las aspiraciones e ideales de un grupo social minoritario. Las últimas décadas nos han mostrado como los diferentes movimientos contraculturales evolucionan hasta diferentes puntos: 1. Pueden caer en el olvido. 2. Permanecer en lo que conocemos como *underground*. 3. Desaparecer siendo engullidos por el sistema. 4. Afectar a la cultura hegemónica desde dentro, es decir, jugando a las reglas del juego.

1. Acciones gráficas concretas en la esfera pública de nuestras ciudades

El arte no es público porque esté al aire libre. Es [arte] público porque es una manifestación de actividades artísticas y estrategias que utilizan lo público como origen y tema de análisis. Es [arte] público a causa del género de preguntas que genera, y no por su accesibilidad o el número de espectadores.⁶

Este comentario, hecho por la crítica de arte Patricia Phillips, pone de relevancia por un lado como el arte público o las estrategias de intervención en la ciudad pueden oscilar desde los grandes gestos hasta los más pequeños, del tamaño de un autohadesivo. Por otra, como estos gestos se pueden situar como visibles para un mayor o menor número de público y en un grado más duradero o efímero. Estas prácticas, más englobadas dentro de la tendencia del *street art* o funcionando de una manera más autónoma o espontánea tienen una necesidad de comunicar de manera crítica las características de la ciudad que los envuelve. O bien mediante el dibujo o bien mediante las grafías. Aquí existe de nuevo una inconformidad, pero no tan sólo como práctica clandestina, sino también a una estética subversiva y a la corrupción del poder establecido. Estas prácticas se han institucionalizado por los movimientos sociales con una vocación contracultural.

³ Se puede consultar todo el proyecto en el siguiente video resumen del propio artista. Consultado En: <https://vimeo.com/24915224> (Consultado el 05/02/2019 a las 13.06 h).

⁴ La Varra, Giovanni. *Post-it City: Los otros espacios públicos de la ciudad europea*. D.A. Mutaciones, Barcelona, 2001. Págs. de 426 a 431.

⁵ Se puede consultar más información sobre este proyecto en su página web En: <http://www.ciutatsocasionals.net> (05/02/2019 a las 13.23 h).

⁶ Simoes, Daniela. *De la defensa del Street Art y el Grafiti como vanguardias del arte público*. Consultado En: <http://www.emergenciaemergenciaemergencia.com/revista/index.php/issues/05/simoes/> (13/02/2019 a las 12.18 h).

Sea cual sea el modo, siempre que se encuentre esta vinculación contextual, se presenta de manera potencial la posibilidad de cuestionar el orden social establecido y de este modo se puede ofrecer una visión crítica que despierte conciencias y sea coherente con las bases sobre las que ha nacido. Es decir, propiciar actitudes que estén en continuo cuestionamiento de las formas que nuestras representaciones culturales van adoptando, para que podamos identificar nuestras acciones dentro de un movimiento contracultural. Que cualquier expresión suceda de forma espontánea, ilegal o ajena a las instituciones no asegura su capacidad subversiva. Que una expresión se materialice dentro de un espacio considerado como regulado y por tanto institucionalizado no vacía de contenido o fuerza su propuesta.

Dentro de este ámbito podemos encontrar artistas vinculados al *graffiti* como Escif, que retrata temas de actualidad. Tanto de su ciudad natal, Valencia, como de los lugares que visita. Estos trabajos como se describe, tienen una fuerte vinculación con su ámbito contextual y componente común, se encuentran en la calle. Este elemento, la calle, es el que toma como espacio de investigación y es lugar donde plasma sus obras. A estas, les llama intervenciones. Aprovechando las paredes antiguas, descorchadas o tapiadas establece un diálogo con la pared. Sus intervenciones son críticas economicopolíticas y se encuentran situadas en el caso de Valencia en el distrito de Ciutat Vella. Así que, podemos ver alusiones al caso Gürtel, a la Primavera Valenciana, a los recortes económicos o incluso a la caída del ex rey Juan Carlos I durante la visita al Estado Mayor de la Defensa.



Figura 3. Escif en las calles de Ciutat Vella (València).

En el texto que introduce, muestra de igual modo el carácter reivindicativo que tienen sus trabajos:

Lo más interesante de las pinturas no es lo que pinta, sino lo que no se pinta. Una intervención en una pared marca un punto de atención en un espacio que tiene una historia concreta y un contexto determinado que condiciona profundamente su carácter. La pintura consigue invertir la soberbia con la que el hormigón se impone frente a las masas. Una pared pintada debe ser un límite para convertirse en una canal de comunicación abierto, con el cual se puede llegar a muchísima gente.⁷

De nuevo la calle se muestra en un marco entre la intervención y el espectador. Sin galería o museo. En este sentido que nos muestra este artista, toma del *graffiti* aquello que le interesa dejando de lado el *Street art* como una expresión que ya se ha visto fuertemente mercantilizada. Defiende estas intervenciones desde el prisma del arte de acción, no desde la pintura y se mantiene en el anonimato reivindicando el espacio público. Un espacio que se sostiene, según sus palabras “dentro de los parámetros del caos”. Definiendo el caos como una “creación continua”.

Esta primera aproximación hecha a través de personas que son conscientes de la potencialidad y dimensionalidad que su propuesta puede alcanzar. Lo hacen insertado dentro de una línea de trabajo que engloba muchas otras acciones que podrían ser analizadas. En este caso, podríamos decir que de alguna manera son acciones profesionalizadas que nos ofrecen una visión nueva de nuestras ciudades.

Dentro de estas ideas también debemos resaltar la práctica popular. Esas expresiones que visibilizan los latidos de una ciudad realizadas por personas anónimas desde otro prisma diferente a las intervenciones que hemos visto anteriormente.

⁷ Andrés Durà, Raquel. *Escif, el Banksy valenciano*. Consultado En: <http://www.lavanguardia.com/local/valencia/20141026/54418129758/grafitero-escif-banksy-valenciano.html> (05/02/2019 a las 12.46 h).



Figura 4. Pintada callejera.

De la expresión “Las paredes hablan” cultivada en la revuelta estudiantil de Mayo del 68 en París, se comprobó como este procedimiento era un medio eficaz para la difusión de las ideas. En las inscripciones de este momento se mezclaron indicaciones prácticas para los compañeros y compañeras, normas de conducta, citas de pensadores y poetas relevantes, el valor potencial insurrecto que en este aspecto aporta la auténtica poesía. Entre los nombres que se encontraban en aquel momento figuran en primer término los poetas surrealistas Bretón, Artaud, Peret o Tzara. Junto a pensadores como Marx o Bakunin. Del conjunto de normas, reflexiones y citas surge el principio de la importancia fundamental de la acción que en todo momento desborda las premisas teóricas. Este rechazo a los esquemas ideológicos previos justifica el acento que en este texto queremos situar sobre la espontaneidad del movimiento como única actitud eficaz para generar un cambio de paradigma real en la organización social.

Podríamos considerarlo casi, a modo de “justicia poética” que aparecen en nuestras calles día a día frases que nos pueden generar indiferencia o rechazo, ahora bien, si tenemos suerte también pueden enseñarnos a ver el mundo desde otra perspectiva. Falta sinceridad en nuestras calles y sobra hipocresía. Falta valor y sobran palabras. Falta amor y sobran convencionalismos. Faltan voces y sobran susurros. Falta horizonte y sobran luras. Falta verdad y sobra mentira.



Figura 5. Pintada callejera.

CONCLUSIONES

Todo ello son ejemplos para señalar como todas las historias están en cualquier esquina, en cualquier espacio que transitamos día a día. Experimentar la ciudad de esta manera supone entrenar la mirada para entenderla desde otra perspectiva. El mismo ritmo diario que aplicamos a nuestras vidas nos marca la forma en que nos relacionamos. Por tanto, para seguir entendiendo nuevas fórmulas de relación con nuestros espacios, debemos hablar de igual modo de la velocidad en la cual lo estamos vivenciando. El ritmo de nuestros pasos nos puede marcar un camino nuevo a la hora de transitar por nuestras ciudades.

En este devenir existe a veces, alguien, que con mayor o menor intención señala sucesos, sentimientos, ideas, etc. o cualquier expresión que puede producir un quiasmo en nuestro transitar cotidiano por los espacios que vemos diariamente. Nuestra respuesta a

estos estímulos puede ir de la indiferencia, al asombro. Del rechazo a la emoción. Encontramos algunas efímeras, otras más duraderas. Algunas de las que existe un registro, y otras de las que puede que nadie se haya preocupado ni de mirar (excepto el propio autor o autora). Pero todas estas grafías e imágenes subversivas se sitúan a nuestro alrededor para contarnos que nuestra realidad está construida a partir de capas. Y son estas expresiones contraculturales las que configuran esta manera de entender el mundo contado en primera persona y en un espacio de libertad por sus propios habitantes.

Libertad, porque en muchas de estas representaciones no existe la intención, no existe el peso de un discurso de poder cultural dominante, no existe la idea del “agrado” o la “utilidad social”. Nos movemos en un terreno donde la expresión espontánea cuenta historias que configuran nuestro imaginario colectivo desde un lugar que nos es común a todas las personas, la calle. Son procedimientos que se insertan como cualidad micropolítica en la esfera pública de nuestras ciudades, dotando de cualidades plásticas y poéticas desde las paredes a los suelos. Estar atentas a estos pequeños acontecimientos es tarea ardua, puesto que diariamente las personas nos vemos sometidas a una infinidad de imágenes que en muchas ocasiones somos incapaces de abarcar. El tema de la visibilidad de estas historias cotidianas es una cuestión que en ocasiones puede escapar a nuestros intereses más inmediatos. Pero con certeza, las personas estaremos más conectadas con el mundo que nos rodea en la medida que sensibilicemos nuestros sentidos a las expresiones e ideas que surgen del otro. Una conexión mayor con nuestro entorno basada en el respeto y la idea de comunidad que deje translucir en ocasiones esa delgada membrana entre lo que es visible y lo invisible.

FUENTES REFERENCIALES

- Alexander, J. (2000). *Sociología cultural. Formas de clasificación en las sociedades complejas*. Barcelona: Anthropos.
- Appadurai, A. (2001). *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. México: Ed. F.C.E.
- Ardenne, P. (2006). *Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Murcia, CENDEAC.
- Brea, J. L. (2005). *La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Ed. Akal.
- Castells, M. (2008). *La era de la Información. Economía, sociedad y cultura*, Volumen I. Madrid: Ed. Alianza.
- D.A. (2001). *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- De Certeau, M. (1996). *La invención de lo cotidiano*. México: Ed. Universidad Iberoamericana.
- Delgado, M. (1999). *El animal público*. Barcelona: Ed. Anagrama.
- García Canclini, N. (2012). *Cultura y desarrollo*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Jenkins, H. (2010). *La cultura de la convergencia*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Lefebvre, H. (1972). *La vida cotidiana en el mundo moderno*. Madrid: Alianza Editorial.
- Mulhern, F. (2001). *Culture/Metaculture*. Londres: Routledge.
- Ranciere, J. (2005). *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Ed. Museo de arte contemporáneo de Barcelona.
- Rowan, J. (2016). *Cultura libre de Estado*. Madrid: Ed. Traficantes de sueños.
- Sennet, R. (2012). *Juntos*. Barcelona: Ed. Anagrama.
- Zunzunegui, S. (2007). *Pensar la imagen*. País Vasco: Ed. Cátedra, Anaya.

Torrecilla, Elia, Sosa, Julio y Ghetti, Cristina.
Artistas e investigadoras.

Conectando puntos y atravesando líneas: una aproximación a la investigación artística de NoDOS(3)

Connecting points and crossing lines: an approach to the artistic research of NoDOS(3)

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte, performance, tecnología, espacio, sonido, colaboración.

KEY WORDS

Art, performance, technology, space, sound, collaboration.

RESUMEN

No(DOS)3 es un equipo de trabajo formado por Cristina Ghetti, Julio Sosa y Elia Torrecilla. Tres puntos que conforman una red que conecta e interrelaciona tres maneras de hacer, uniendo intereses y combinando experiencias para crear un nuevo lenguaje basado en lo transmedia. Desde diferentes ámbitos como la pintura, los nuevos medios y la performance, se abordan cuestiones como la línea, el sonido y el cuerpo respectivamente, para investigar y experimentar nuevas relaciones con el espacio urbano, físico y virtual.

En esta comunicación se propone realizar un repaso por una práctica artística colaborativa basada en una puesta en escena que comprende el uso de la tecnología de código abierto, que es activada por unos cuerpos "en acción" con el objetivo de investigar las relaciones que entre ellos se establecen, haciéndolas visibles -y audibles- en el espacio urbano.

La fusión de los intereses y de las diferentes maneras de trabajar de cada uno de los miembros del grupo, permite crear nuevos códigos producto de tres experiencias puestas en común. Son en las diferencias donde nace la posibilidad de crear unos espacios y unos tiempos en los que uno logra desprenderse de sus hábitos para dar rienda suelta al dejarse llevar creativo, surgiendo, hasta ahora, un total de 9 acciones que son aquí revisadas con el objetivo de aproximarnos a las posibilidades creativas y analíticas que ofrece una investigación artística basada en el trabajo colaborativo y la puesta en común.

ABSTRACT

No(DOS)3 is a work team composed by Cristina Ghetti, Julio Sosa and Elia Torrecilla. Three points that make up a network that connects and interrelates three ways of doing, uniting interests and combining experiences to create a new language based on transmedia. From different areas such as painting, new media and performance, issues such as line, sound and body are addressed, respectively, to investigate and experience new relationships with the urban, physical and virtual space.

This paper proposes a review of a collaborative artistic practice based on a staging that includes the use of open source technology, which is activated by bodies "in action" in order to investigate the relationships between them they are established, making them visible - and audible - in the urban space.

The fusion of the interests and the different ways of working of each one of the members of the group, allows to create new imaginaries product of three experiences put in common. They are in the differences where the possibility of creating spaces and times in which one manages to get rid of their habits to give free rein to get carried away creative, arising, so far, a total of 9 actions that are reviewed here with the objective to approach the creative and analytical possibilities offered by an artistic research based on collaborative work and sharing.

INTRODUCCIÓN

NoDOS(3) nace en 2016 por iniciativa de Cristina Ghetti, quien con motivo de su exposición *Stripe Generators*, realizada en Galería Punto (Valencia, 2016), contacta con Elia Torrecilla para plantear una performance dentro del contexto de su exposición y con Julio Sosa para aportar elementos sonoros a la misma. Tras una primera reunión, surge la manera de unir tres disciplinas (pintura, performance y sonido) a través de la línea, que se establece como el elemento clave de sus acciones. Partiendo de una de las obras que formaban parte de la exposición de Cristina Ghetti, se propone una expansión de la pintura a través de la línea, que por un lado es extendida por Elia Torrecilla y Cristina Ghetti desde la propia pieza hasta la calle; por otro lado, también se extiende a través del sonido que toma la forma de ondas sonoras básicas (sinusoidales, cuadradas y dientes de sierra). Estas líneas sonoras son introducidas por Julio Sosa en los teléfonos móviles que las performers llevan adheridos a sus cuerpos y que con sus movimientos activan y modifican el sonido en tiempo real.

Tras esta primera experiencia y hasta la actualidad, NoDOS(3) ha realizado un total de nueve acciones (numeradas en serie: Acción#1, Acción#2, Acción#3...) en las que exploran a través de sus cuerpos esos espacios híbridos que se sitúan entre lo físico y lo virtual y aquellos espacios intermedios entre el interior y el exterior, captando, a través de los dispositivos tecnológicos, las diferentes ondas sónicas que se emiten en conexión con el espacio atravesado. En acciones como la #3 y la #7, el sonido se encuentra vinculado a las coordenadas espaciales pertenecientes a un recorrido previamente señalado, activándose en tiempo real a través de la relación directa entre cuerpo y espacio y modulándose a partir de los movimientos realizados. En todas sus acciones, presentan una actitud exploratoria como si fueran seres recién aterrizados de otro planeta que aparecen, con sus trajes y prótesis y con una estética, también híbrida, que va evolucionando en cada acción, incorporando luces, antenas y diferentes materiales que parecen dialogar con un tiempo pasado desde una visión futurista.

PROCESO

Como sostiene Teresa Marín (2007), la creación colectiva conlleva un proceso de desmitificación del mito del genio que obliga a modificar algunas estrategias creativas y desarrollar otras nuevas. Se trata de “un conjunto de procesos que permiten realizar una actividad creativa y alcanzar un objetivo común entre varios individuos, que siendo diferentes, comparten motivaciones y experiencias, con independencia de la forma de organización y relación que se establezca entre ellos”.

Esto es algo en lo que hallamos puntos positivos y negativos: el trabajo en grupo nos permite intercambiar ideas, generar un ambiente de libertad creativa y experimental, unir intereses, descubrir otras maneras de crear, aprender nuevas disciplinas y observar desde otros puntos de vista una misma cosa. En definitiva, compartir, aprender y divertirse en la práctica artística.

Sin embargo, en momentos en los que debemos tomar decisiones, en ocasiones se producen cortocircuitos, y cuando se trabaja bajo la presión de una fecha límite, no siempre es fácil organizarse, pues por un lado cada uno tiene sus horarios y ocupaciones, y por otro, en las fases de planteamiento de los proyectos, existen bloqueos, desacuerdos e inseguridades que tienen lugar a la hora de tomar decisiones. Sin embargo estos aspectos del trabajo grupal considerados como negativos, son transformados en positivos ya que cada miembro del grupo aporta sus habilidades y lenguajes propios, dando lugar a interesantes diálogos creativos. Cuando en una etapa del proyecto, algún componente del grupo se muestra inseguro o poco participativo, al llegar a otra fase, ese comportamiento de transforma en una energía que logra impulsar al resto. Así logramos alcanzar un equilibrio, y aquello que en un momento dado supone una dificultad, se convierte en estímulo.

El trabajo en grupo nos permite en este caso, trabajar con un modelo más próximo al rol del “artista productor”, que al del “artista creador”, implicándonos en la gestión, en un proceso más proyectual y de posproducción que en la propia materialización y ejecución directa del trabajo (Marín, 2007); de hecho, nuestras acciones podrían ser consideradas procesos basados en la experimentación, el azar y el error como estrategia.

De este modo, nuestro proceso creativo se hace pues visible -y audible- en las acciones que se presentan en público, donde tratamos de promover unas experiencias compartidas basadas en la participación y el contacto humano, conscientes de que el arte, funciona en este sentido como un elemento mediador entre sujetos y espacios. En este sentido, comprendemos el dispositivo tecnológico (teléfono móvil), no como reflejo, sino como antena amplificadora, tomando la metáfora que McLuhan desarrolló del artista como la “antena de la carrera” (McLuhan, 1964), explicando que este es un experto que comprende los cambios en la percepción de los sentidos, por ello hace uso de la tecnología de una manera libre, anticipándose a su impacto transformador y siendo consciente del reto cultural y tecnológico que ello supone. Para McLuhan, los medios de expresión como el arte o la poesía son capaces de abrir

caminos para comprender en mayor profundidad las ‘acciones’ o los patrones de lo instrumental y las formas en que estructuran nuestra propia existencia.

Lo pulido, lo liso, lo impecable, son la seña de identidad de nuestra época. Son lo que tiene en común las esculturas de Jeff Koons, los smartphones y la depilación. Estas cualidades ponen en evidencia el "exceso de positividad" que Han desarrolla en el campo del arte y de la estética. Porque hoy en día nos gusta tanto lo pulido? Se pregunta Han. Porque no daña, no ofrece resistencia. Lo bello digital constituye un espacio liso y pulido de lo igual, un espacio que no tolera ninguna extrañeza, ninguna alteridad, ninguna negatividad (Chul Han, 2015).

RESULTADOS

Mediante el empleo de dispositivos móviles, que utilizamos expresamente como extensiones de nuestros cuerpos (McLuhan, 1996) hacemos visible el hecho de que es el cuerpo el que actúa como el motor que hace posible que la tecnología sea móvil, y por tanto generador de historias.

A través de los movimientos que realizamos en el espacio, se convierten en actos trazables gracias al uso de los medios locativos (De Souza e Silva, 2006), unos trazos visuales y sonoros para ser recorridos a través de diferentes interfaces en tiempo real. En este sentido, la práctica artística de NoDOS(3) propone una experiencia de la interfaz como umbral, como puerta de acceso, como una vía de comunicación con el lenguaje-máquina de los dispositivos digitales.

En este conjunto de acciones el empleo de la tecnología nos permite obtener una experiencia más plurisensorial y más afectiva (apegada) con el espacio que nos rodea (Torrecilla, 2018). Las nuevas ventanas que nos han aportado las tecnologías de la comunicación nos abocan al conocimiento inmediato y completo de los acontecimientos con la sensación de estar “dentro de la Historia”, pero sin controlarla.

Durante la edición 2017 del Congreso Arte Ciencia Ciudad, Rogelio López Cuenca ejemplificaba con el caso de la ciudad de Málaga, las transformaciones que sufren los espacios urbanos. Las políticas neoliberales someten al centro urbano a una radical reducción y especialización funcional que lo convierte en un “parque temático”. El esquema se repite en diversas ciudades; el entorno pasa rápidamente de ser un espacio habitado a un espacio visitable, consumible, utilizado como atractivo turístico.

Mientras que la multiplicidad y simultaneidad de actividades propias de la ciudad y sus habitantes son expulsadas a los márgenes, el antiguo centro histórico, en nombre de su conversión en ciudad-museo se transforma en un centro comercial abierto, con un abrumador predominio de la hostelería. Todo va a girar en torno a la satisfacción de las necesidades y expectativas del turista. En los centros históricos, donde la población residente sufre una caída vertiginosa, las actividades se ven limitadas prácticamente a dos: circular y consumir. Pero las prácticas culturales y artísticas pueden constituir también un espacio en litigio, un territorio desde el que es posible cuestionar el discurso dominante y las representaciones hegemónicas, si dotamos a las ciudades de un trabajo que reflexione en el ámbito de lo artístico y de lo común entendiendo la ciudad como un organismo vivo y vibrante capaz de generar distintas capas de percepción.

La estructura, las relaciones, las de poder y las otras, los equipamientos, el trabajo, la vida doméstica, la diversidad, el género, la tecnología, la política, la economía y lo social forman parte del entramado de direcciones que se superponen en la aprehensión de la ciudad. Todas estas capas no son sino la capacidad de la que dispone la población para asirse al lugar que habita; en otras palabras, una suerte de cultura colectiva que permite construir discurso de vida o, mejor dicho, de (con)vivencia. La experiencia urbana es el punto de partida sobre el que dibujar el mapa de acontecimientos e interpretaciones que delimitan el significado en sí mismo, así como la imagen mental proyectada y el papel que desempeña el espacio en las relaciones que se establecen entre individuos.

DOSSIER (Selección)

Acción #1

NoDOS(3) presenta en Galería Punto, una propuesta ad hoc para la exposición “Stripe-generators” de Cristina Ghetti. La propia artista, junto con Julio Sosa y Elia Torrecilla, plantean su primera acción en conjunto en la que confluyen diferentes intereses. Tomando la línea como protagonista, esta se extiende en el espacio buscando la interacción con el público y la expansión hacia el exterior del espacio expositivo. El desplazamiento producido por el cuerpo en la prolongación de la línea se vuelve sensible a través de dispositivos móviles que traducen el movimiento a un sonido de ondas sinusoidales.

El componente interactivo/sonoro se basa en una instalación compuesta por teléfonos móviles, software personalizado y un ordenador. Los teléfonos móviles van ajustados a los cuerpos de los performers, recogiendo información del movimiento mediante sensores del mismo dispositivo. Esta información se envía por una red inalámbrica dedicada a un ordenador con un software de procesado de audio, que convierte la información del movimiento a sonido. Esta instalación permite la improvisación en vivo, ya que el sonido se va generando según el movimiento de los intérpretes. Los posibles parámetros del sonido se han mantenido utilizando parámetros estéticos binarios, utilizando dos posibles valores para el sonido, haciendo referencia a las pinturas de Cristina Ghetti de esta exposición, que en su mayoría utilizan una paleta de color binaria.



Figura 1. Fotografías correspondientes a *Acción#1* realizada en Galería Punto (Valencia), 2016.
Vídeo disponible en: <https://vimeo.com/192686040>

Acción #2

NoDOS(3) presenta su segunda acción que se plantea como un trabajo híbrido, en el que lo virtual y la descorporeización, se vincula al espacio físico a través de la línea pictórica que se desvanece hacia un espacio puramente digital. Un trabajo donde la estética del error informático y la relación del cuerpo con la línea en un espacio bidimensional, adquiere una tercera dimensión gracias a la luz y el sonido en tiempo real. El producto final se puede considerar un videomapping y en su creación se utilizaron diversas técnicas de producción congruentes con nuestros conceptos. Para generar el sonido, se utilizó un sistema similar al de *Acción#1*, que convierte los movimientos de los intérpretes en sonido. En la imagen se utilizaron técnicas y procesos como la sobresaturación, pixelado, excesos de contrastes y repetición.

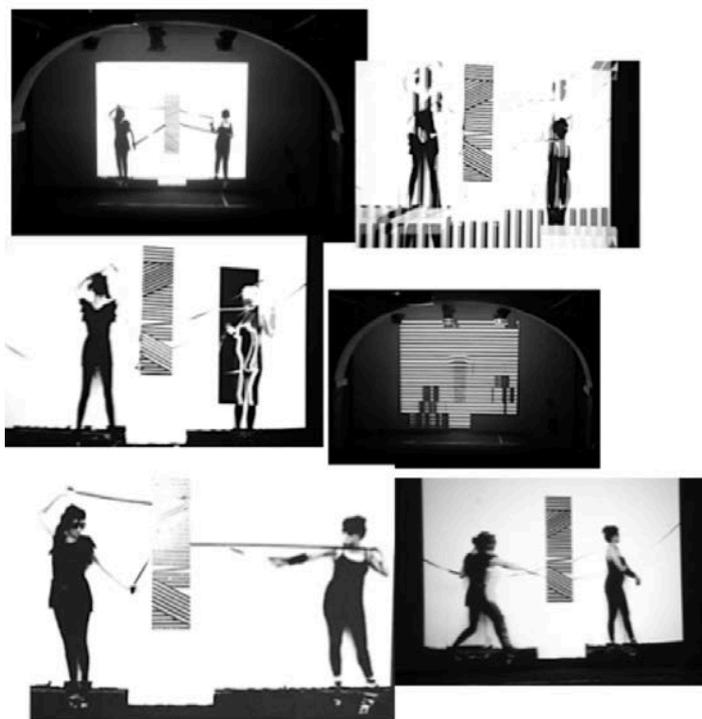


Figura 2. Fotografías correspondientes a *Acción#2* realizada en Ca Revolta dentro de la programación del Festival de Arte Intramurs (Valencia, 2016). Vídeo disponible en: <https://vimeo.com/193578872>

Acción #3

Haciendo uso de los elementos que componen su trabajo (línea - cuerpo - sonido), NoDOS(3) propone una acción en la que se busca una interacción con los habitantes del barrio y un acercamiento del espacio expositivo a la calle. Acción#3 se desarrolla principalmente en el espacio público planteando, en primer lugar, un recorrido por Belleville en el que se recopilan las coordenadas transitadas (esto es, nuestra posición en el espacio y en el tiempo); este conjunto de datos, es traducido mediante un programa informático, a una serie de ondas sonoras que serán activadas a través de dos dispositivos móviles empleados durante la acción, en la que las performers crearán una red simbólica, haciendo uso de la línea y estableciendo puntos de unión (nodos) entre el espacio urbano, los transeúntes y el espacio expositivo.

Acción #3 consiste en caminar una línea que, interpretada a través del sonido se vuelve audible, y visible en forma de cintas que establecen vínculos entre los participantes y entre estos y su entorno.

Para la interacción y el sonido en esta acción, nos basamos en el sistema de interacción con dispositivos móviles que utilizamos anteriormente. La gran diferencia es que aquí prescindimos del ordenador y de la red dedicada. Todo el sonido se generaba desde el mismo dispositivo utilizando una aplicación que recogía los datos de los sensores del mismo y que los combinaba con los valores de las coordenadas GPS del recorrido realizado. Esto nos permitió realizar a cabo una acción totalmente móvil e inalámbrica, que no dependía de ningún componente fijo.



Figura 3. Fotografías correspondientes a *Acción#3* realizada en Espace Julio PopUp (Belleville, París), 2017

Acción #4

Para este performance, nos inspiramos en la composición “Les Barricades mysterieuses” de Couperin. Utilizamos elementos del barroco junto con nuestra línea existente de investigación centrada en medios interactivos. Para generar el sonido, utilizamos el sistema de interacción con dispositivos móviles. Como de costumbre, los móviles iban ajustados a los cuerpos de las performers, y con los datos del movimiento, se manipulaba un proceso de síntesis granular sobre una grabación de la pieza de Couperin, lo cual da como resultado una especie de deconstrucción de la composición musical mediante la exploración física y su relación con el espacio.



Figura 4. Imagen correspondiente a *Acción#4* realizada la Ermita de Villagadea, sede de la Cátedra Institucional de Estudios Artísticos Anetta Nicoli de la UMH y la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Altea inauguran el Ciclo de Conciertos La Ruta de los Ermites (Altea, Alicante), 2017.

Acción #5

Para la *Acción #5* decidimos crear un sistema en nuestro performance con la intención de reducir nuestra participación a la performance hasta convertirnos en un dispositivo más de toda la instalación multimedia e interactiva. Primero, delimitamos nuestras posibles acciones: las dos performers tenían un rango posible de movimientos dependiendo del sonido que se reprodujera, el cual era controlado por el performer (un comodín en el sistema, ya que controlaba los sonidos a su antojo). Solo había 3 opciones diferentes de sonido: ondas sinusoidales, ondas cuadradas y ruido blanco. El desenlace de la acción consistía en un fallo o descomposición del sistema, donde las performers se rebelan contra estos roles establecidos al inicio.



Figura 5. Imagen correspondiente a *Acción#5* realizada en Altea Nit de L'Art 2017

Acción #7

Acción#7 se realizó en el contexto del *Tercer Congreso Internacional ACC: Arte, Ciencia y Ciudad* en la Facultad de Bellas Artes de Málaga, planteada como una adaptación de *Acción#3*, que busca una interacción entre el espacio institucional (la universidad), la calle y los participantes. Siguiendo el mismo procedimiento, en *Acción#7* se proyectó previamente un recorrido desde el espacio virtual del cual se obtuvieron las coordenadas. Este conjunto de datos numéricos fueron traducidos mediante un programa informático, a una serie de ondas sonoras que fueron activadas en el momento en que atravesamos los puntos exactos pertenecientes a dichas coordenadas. Esta activación sonora del espacio se produjo través de los dos dispositivos adheridos a nuestros cuerpos, esta vez mediante una prótesis que integraba tanto el teléfono móvil como los dos altavoces.



Figuras 6 y 7. Plano del recorrido y muestra de algunas de las coordenadas recopiladas para *Acción#7*

Durante el recorrido, de forma simultánea se produjo una red simbólica en la que extendimos unas líneas (cintas) que nos permitieron interactuar con el público-participante, estableciendo puntos de unión (nodos) entre el espacio urbano (físico y digital) y sus usuarios. Una red de coordenadas situada entre el espacio vivido y el espacio abstracto, dando lugar a una experiencia en un espacio híbrido o en una ciudad-interfaz a través de un cuerpo-software.



Figuras 8 y 9. Fotografías correspondientes a *Acción#7* realizada en Málaga, 2017 dentro del *Tercer Congreso Internacional ACC: Arte, Ciencia y Ciudad*, y el diseño de la interfaz empleada durante la acción.

Acción #9 "Ráyate"

Es una pieza de performance en la que se invita a las personas personas de 1-88 años de edad a colocarse una camiseta a rayas y pasar un momento lúdico interactuando con una proyección que muestra líneas en movimiento en un espacio y evolucionando con música en directo. Nos interesa proponer una complicidad que se forme entre los artistas intérpretes y los ejecutantes que se sientan cómodos en su entorno recientemente ocupado, creen sus propios espacios con sus propias reglas para el compromiso y el juego, logrando así una comunidad revitalizada a través de la experiencia compartida. Desde el punto de vista plástico, hacemos que las intenciones de la abstracción y del op-art se expandan, animando la pintura geométrica y creando nuevas configuraciones con cada movimiento personal. El espacio inmersivo, la música y la interacción entre la gente proponen un momento de comunión y juego. Hacemos aquí también referencia a la tradición de explorar la relación entre el cuerpo y el objeto, y mixturando medios, proponemos una performance donde el público será el principal protagonista.

Aquí realizamos una video performance, donde utilizamos un video con música preparado anteriormente. Para continuar con el tema de la línea y la geometría, creamos música utilizando ondas sonoras básicas, como sinusoidales y cuadradas. La tonalidad de los sonidos eran uniformes en casi toda la música, junto con efectos de bucle, efectos panorámicos y de desfase, que juegan con la percepción del espacio y el sonido del público.



Figuras 10 y 11. Fotografías correspondientes a Acción#9 "Ráyate" realizada dentro del Festival de Arte Intramurs (Valencia, 2018).

FUENTES REFERENCIALES

Byung Chul, H. (2015). *La salvación de lo bello*. Barcelona: Herder Editorial.

De Souza e Silva, A. (2006). From Cyber to Hybrid. Mobile Technologies as Interfaces to Hybrid Spaces. *Space and Culture*, 9 (3), 261-278.

Marín García, T. (2007). Estrategias de creación colectiva e el arte contemporáneo. En Marín García, T. y Krakowski, A. (coords.) (2007). *Tecnologías y estrategias para la creación artística*. Elche: Universidad Miguel Hernández-Alfa ediciones gráficas.

McLuhan, M. (1964). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 1996.

Torrecilla, E. (2018). El lenguaje de las interfaces en movimiento: La hibridación en la práctica artística de NoDOS (3). *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación*, (15), 7-14. Disponible en: <http://asri.eumed.net/15/lenguaje-interfaces-movimiento.pdf>

Torrecilla, E. (2018). *Flâneur, Ciberflâneur, Phonneur: Un paseo de resignificación del flâneur por el espacio urbano moderno, el ciberespacio y el espacio híbrido. Acciones artísticas propias entre 2011-2018* [Tesis doctoral]. Universitat Politècnica de València. Disponible en: <https://riUNET.upv.es/handle/10251/107391>

Vernia Carrasco, Ana Mercedes.

Universidad Jaume I (Profesora Docente Investigadora) Universidad Jaume I, Departamento de Educación y didácticas Específicas. Q-Heart

El proyecto escénico como herramienta de aprendizaje reflexivo en la formación del magisterio en Educación Primaria

The scenic project as a reflective learning tool in the formation of teachers in Primary Education

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Educación, Música, Proyecto Escénico, maestro/a, expresión corporal.

KEY WORDS

Education, Music, Scenic Project, teacher, body expression.

RESUMEN

Después de cuatro años implementando el proyecto escénico como herramienta de aprendizaje en la asignatura de Didáctica de la Expresión Musical, en la Universidad Jaume I, hemos recogido las reflexiones del alumnado participante, para evaluar el proyecto en diferentes puntos. El trabajo en equipo es fundamental tanto en el proceso como en la presentación, que además requiere de expertos profesionales para la gestión de los recursos tecnológicos que se necesitarán para la puesta en escena. La coordinación, la escenografía, la interacción con los elementos sonoros y la comunicación a través del cuerpo, forman la base de este aprendizaje, que se relaciona además con diferentes temas transversales, escogidos por el propio alumnado y relacionados con las realidades y demandas sociales. Nuestras conclusiones son, por una parte, la valoración positiva del alumnado y la necesaria puesta por el cambio de paradigma respecto a la educación y formación musical y por otra parte, la importante conexión que se establecen entre las diferentes artes y sus competencias.

ABSTRACT

After four years implementing the scenic project as a learning tool in the subject of Didactics of Musical Expression, at the Jaume I University, we have collected the reflections of the participating students, to evaluate the project in different points. Team work is fundamental both in the process and in the presentation, which also requires professional experts to manage the technological resources that will be needed for the staging. The coordination, the scenography, the interaction with the sound elements and communication through the body, form the basis of this learning, which is also related to different cross-cutting themes, chosen by the students themselves and related to the realities and social demands. Our conclusions are, on the one hand, the positive assessment of the students and the necessary implementation of the paradigm shift regarding music education and training and, on the other hand, the important connection established between the different arts and their competences.

INTRODUCCIÓN

La formación y educación artística ha ido perdiendo importancia en el Sistema Educativo español, no obstante, opinamos que es fundamental su implicación en el currículum oficial, por ellos se deben buscar herramientas que faciliten su conocimiento y su didáctica. El proyecto escénico se implementa durante el primer semestre del grado de maestro y maestra en primaria, y en su tercer curso de formación, para poner en práctica los conocimientos que posee el alumnado, respecto a la educación musical, adaptándose al bagaje de cada participante.

Queremos recordar que la Educación Musical en la Educación Primaria, tiene como objetivo introducir al alumnado en el mundo artístico, potenciando la motivación y además el espíritu crítico, y desarrollando las Competencias Básicas a través de la Música, pero también atendiendo a los contenidos o competencias específicas como:

- La escucha
- La interpretación y creación musical.
- La música y la danzas

Estas competencias son los bloques de contenidos que se desarrollan en el Currículum oficial respecto a la Educación Primaria en el Área de Educación Artística, destacando la adquisición de habilidades o destrezas tales como el reconocimiento y discriminación auditiva, acercamiento al patrimonio cultural, los procesos creativos, la improvisación a través de la voz, de instrumentos musicales o del propio cuerpo desde el movimiento y la expresión corporal.

La asignatura *Didáctica de la expresión musical* debería partir, realmente, de unos conocimientos previos en música tales como lectura y afinación de partituras en el nivel de primaria, así como ritmo y entonación, escritura y conocimientos básicos de armonía, pero la realidad que nos encontramos en las aulas de los futuros docentes de primaria, salvo quienes han cursado alguna formación musical en escuelas de música o conservatorios, es que su nivel en conocimientos musicales es escaso o nulo.

El Grado en Maestro de Educación Primaria, no cuenta con una dedicación suficiente de créditos ni en artes ni en música, por tanto, es necesario ofrecer al alumnado herramientas que les permitan adquirir estrategias, habilidades y conocimientos de una manera práctica, para que posteriormente puedan aplicarse a su realidad de aula, por ello entendemos que el trabajo por proyectos es una herramienta que facilita el aprendizaje musical y su didáctica, permitiendo tanto la adquisición de contenidos teóricos como prácticos. Esto a su vez, atiende a los diferentes bloques, para que el alumnado pueda empezar su proyecto escénico desde el inicio de cursos y que tiene como colofón la muestra pública del mismo.

Para Adell (2015) la metodología por proyectos entiende una educación en la que el alumnado asume más responsabilidad en el proceso de su aprendizaje, al permitir el aplicar sus habilidades y conocimientos adquiridos en proyectos reales. Esta manera de proceder permite la colaboración entre discentes y entre docentes y discentes. El trabajo por proyectos implica integrar teoría y práctica desarrollando tanto habilidades intelectuales como superando la capacidad de memorizar, fomentando el pensamiento autocrítico y promoviendo la responsabilidad personal y de equipo, (García-Valcárcel, 2009 en Álvarez et al.2010).

La encuesta realizada a los estudiantes participantes, ha revelado el impacto positivo que ejerce el proyecto escénico sobre su aprendizaje musical, destacando las competencias que serían necesaria en educación musical. Además, se destaca la importancia de la gestión del tiempo y la dificultad que puede suponer al realizar trabajo por proyectos que impliquen la interacción en grupo de personas. No obstante, se coincide en que este proyecto, aunque la dificultad está en la propia gestión del grupo, si es cierto que, en la mayoría de los casos, les ha permitido valorar el compañerismo y la interacción de los participantes.

La coordinación, la escenografía, la interacción con los elementos sonoros y la comunicación a través del cuerpo, forman la base de este aprendizaje, que se relacionada además con diferentes temas transversales, escogidos por el propio alumnado y relacionados con las realidades y demandas sociales. Nuestras conclusiones son, por una parte, la valoración positiva del alumnado y la necesaria puesta por el cambio de paradigma respecto a la educación y formación musical y, por otra parte, la importante conexión que se establecen entre las diferentes artes y sus competencias.

El trabajo realizado comporta dos notas dentro de la asignatura de Didáctica de la Expresión Musical, por una parte, la expresión corporal relacionada con la música escogida, y otra parte, la coordinación grupal dentro del proyecto. Suponen por tanto un 20% de la nota. Además, atendiendo a la parte real de su futura profesión en los colegios de primaria, deben conocer los proyectos pedagógicos que se realizan en los auditorios u otras entidades, por tanto, la gestión y defensa de su propio proyecto les podrá permitir obtener una visión y una comprensión diferente, entendiendo cuál puede ser la importancia de la asistencia a “espectáculos” didácticos, objetivos y fines didácticos. En esta línea y como dice Vernia (2018). Las nuevas demandas respecto al perfil docente en primaria, necesita de herramientas didácticas dirigidas a facilitar un aprendizaje global, en las aulas del siglo XXI

METODOLOGÍA

La opción metodológica elegida se enmarca dentro del paradigma interpretativo y se trata de un modelo mixto que combina datos cuantitativos y cualitativos que se complementarán y relacionarán, obtenidos a partir de los instrumentos aplicados (Mateo, 2000). Para Nieto y Recamán (2010), el paradigma interpretativo abarca un conjunto de corrientes humanísticas, dirigiéndose a las acciones humanas y de la vida social. Su fundamento está el contexto personal de los sujetos interpretando las situaciones, el significado, las intenciones propias de los sujetos, describiendo las peculiaridades de cada sujeto o situación. Como dice Vain (2012, p. 39), *el enfoque interpretativo en investigación social supone un doble proceso de interpretación que, por un lado, implica a la manera en que los sujetos humanos interpretan la realidad que ellos construyen socialmente. Por otro, refiere al modo en que los científicos sociales intentamos comprender cómo los sujetos humanos construyen socialmente esas realidades*. En este sentido, tenemos en cuenta las aportaciones de los estudiantes, así como la propia visión del investigador. La etnografía, como dice el autor anterior, forma parte del paradigma interpretativo, y aunque algunos investigadores no consideren válida este tipo de investigación, nos recuerda la relevancia de la narrativa en la investigación educativa, entendiendo a los seres humanos como *contadores de historias*, por tanto, la etnografía, y en este sentido también la metodología interpretativa, construiría el saber desde *los sujetos implicados en las prácticas sociales*.

También Jansen (2012), hace referencia a la sociología para estudiar una población, utilizando la encuesta como herramienta para la obtención de datos. En este sentido, este autor se refiere a la encuesta cualitativa no para establecer frecuencias, sino más bien para determinar la diversidad de un tema. Por ello, el investigador cualitativo plantea una hipótesis a partir de una recolección inicial de datos, lo que le permitirá conocer posteriormente la explicación que necesita.

Herramientas

Para la recogida de datos se utilizó un cuestionario de cinco preguntas dirigidas a una muestra de 77 participantes, de la cual sólo se recibieron 30 respuestas. La encuesta se elaboró a partir de las opiniones del estudiantado y el interés en conocer, la efectividad del propio proyecto desde la mirada del trabajo individual, para conocer el conjunto. Se recomendó 5 preguntas que englobaran lo que se deseaba conocer, que algunas de las preguntas fueran abiertas y otras cerradas. Y que su duración no significara una reflexión directa y práctica.

La observación también fue una de las herramientas utilizadas, dentro del paradigma interpretativo y tomando la referencia etnográfica, que nos permite narrar desde la observación de los comportamientos de los participantes y de las reflexiones de los mismos.

DESARROLLO

El proyecto escénico supone una serie de acciones y actividades de gestión y coordinación que exigen un trabajo cooperativo y colaborativo, donde los participantes se sientan cómodos y capaces de realizar. Implica voluntad, empatía con el resto de participantes y motivación para conseguir los objetivos marcados.

Para Tobón (2006) un proyecto es como una serie de actividades ordenadas y dirigidas a la resolución de un problema determinado. Ya sea una pregunta, un conocimiento o la resolución de una dificultad metodológica o estratégica.

El Proyecto se inicia el primer día de clase en tercer curso de grado de maestro en primaria, en la Universidad Jaime I (Castellón). Donde los y las estudiantes se agrupan en pequeños grupos (6-7 personas), con por lo menos un miembro de ellos con conocimientos musicales (si los hubiera). Las actividades prácticas que se realizan durante dos meses, se enfocan al aprendizaje de competencias musicales y cómo estas pueden ser aprendidas y enseñadas a través de la expresión corporal. Durante este periodo activo de clases, los diferentes grupos escogen una canción y un tema transversal, y solo podrán utilizar la expresión corporal para transmitir el tema escogido y los conocimientos teórico musicales (elementos teóricos propios de la formación musical). Dentro de esta expresión corporal, el ritmo es la parte fundamental. En este sentido, Huerta (2017), explica la importancia que el ritmo significa para él, señalando que *una parámetros artísticos, recordando que la vida está llena de ritmos e incluso las propias personas nos marcan ritmos en sus relaciones. siendo una persona tranquila, mi ritmo interior es muy marcado y acelerado. Mi cuerpo marca ritmos, y me comunico a través de ellos. Ahí nace todo, asumiendo los propios ritmos* (Huerta, 2017, pp. 55-56).

La selección de la canción o fragmento musical, deberá permitir la comprensión de los elementos teórico-musicales, y su duración deberá situarse entre los dos minutos o dos minutos treinta segundos, con la finalidad de mantener la atención y la concentración del alumnado oyente/asistente, y porque al tratarse de 12 grupos, lo que supone 12 proyectos, no supere la duración completa de una hora y media. El audio seleccionado y cortado según las indicaciones, debe adjuntarse al aula virtual, con la finalidad de poder cargado posteriormente en un soporte que permita a los técnicos de sonido, gestionarlos fácilmente.

La conexión con las prácticas de aula, permite al estudiantado gestionar su proceso de aprendizaje con su preparación del proyecto, no obstante, la supervisión es necesaria, así el estudiantado recibe *feedback* del proceso, si lo desea, y de una puesta en común general de todos los trabajos. Esta puesta en común o muestra, se lleva a cabo en un espacio diáfano, que simula el espacio de un escenario donde, una semana después tendrán que defender su proyecto (escenificarlo) delante de su futuro alumnado.

El escenario escogido para el curso 2018/19 fue el Auditorio del *Palau del es Arts Reina Sofia*, con una participación de alumnado de tercero de primaria de un colegio seleccionado al azar por la propia gestión de proyectos educativos del Palau. La puesta en práctica cuenta con la colaboración del personal técnico de luz y sonido del Palau, pero previamente ya se han gestionado los diferentes audios que se numeran según el orden de defensa del proyecto.

Es importante destacar la participación del futuro alumnado de primaria como público experto, que observa el aprendizaje o formación musical del futuro maestro de primaria. Esto sitúa a los estudiantes que muestran el proyecto entre dos posiciones, por una parte, como alumnado que muestra y comparte su aprendizaje, su proceso de creación y su implicación en la propia formación. Y por otra parte, como futuro maestro, visualiza los comportamientos de maestros en activo y alumnado, así como la importancia del trabajo por proyectos dentro y fuera del aula, tanto en universidad como en colegios.

RESULTADOS

La percepción que tienen sobre la adquisición de nuevos conocimientos respecto a la didáctica musical es, en su mayoría, altamente positiva, como podemos apreciar en la figura 1.

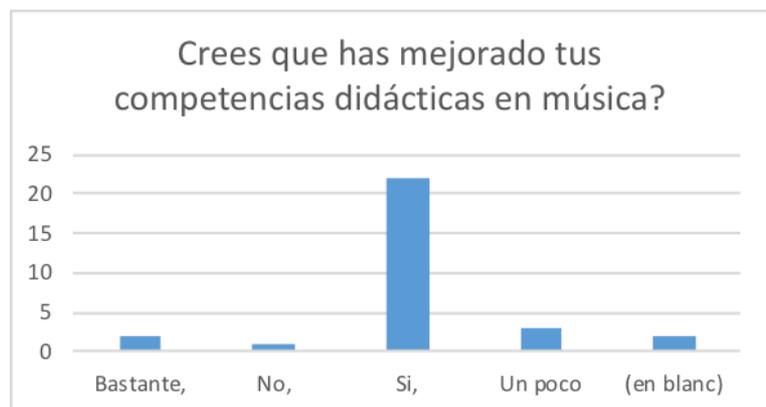


Figura 1. Grado de satisfacción respecto a las competencias musicales aprendidas

La siguiente figura muestra claramente el perfil de nuestro estudiantado respecto a los conocimientos en música, por tanto, el proyecto escénico puede suponer una primera herramienta de acercamiento y facilitación en el aprendizaje de la didáctica de la música. Para los estudiantes “alguns” (algunos) son unos conocimientos elementales que han adquirido en el colegio y en la asignatura de música que se desarrolla en segundo curso de su formación de grado en maestro/as.

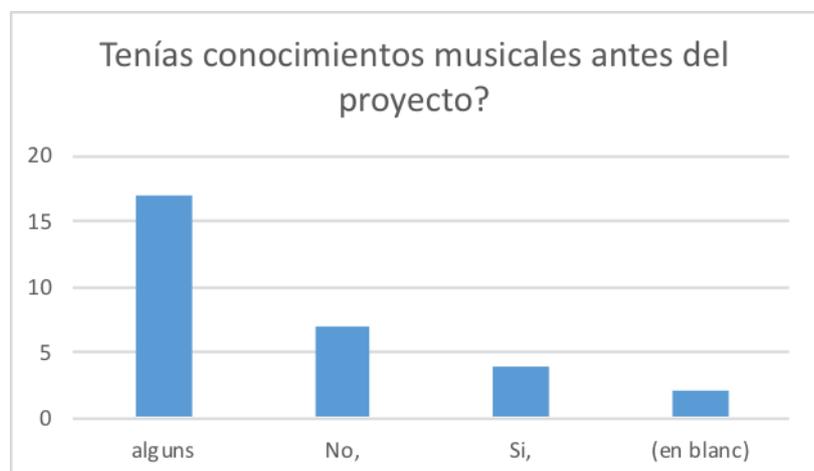


Figura 2. Bagaje musical de los/las participantes

La mayor dificultad que encuentra está en la preparación del proyecto. Entendiendo que muchos de ellos no tienen conocimientos musicales y muy pocos tienen una pequeña base musical, esta dificultad es claramente comprensible. En la siguiente figura, vemos un dato que en un principio pensábamos que sería negativo, que es la gestión con los compañeros, pero según la gráfica, esto no ha supuesto una dificultad importante.

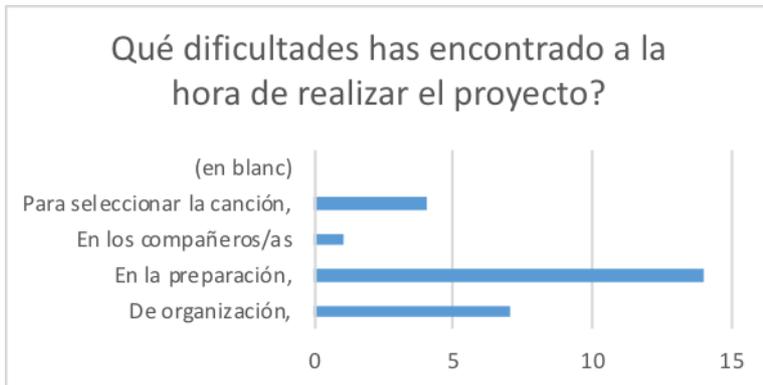


Figura 3. Gestión de tiempo y relaciones sociales y personales

Sin duda, la gestión del tiempo es un factor a tener en cuenta, puesto que la preparación del proyecto escénico implica esfuerzo y dedicación dentro y fuera del aula. La elección de la canción, el tema transversal, y sobre todo la coordinación grupal es lo más complicado. El alumnado debe gestionarse y organizarse para disponer de unas horas en común con el resto del grupo, ya que la asignatura, debido a la estructura que presenta en cuanto a créditos/horas dedicadas a la teoría y práctica, no permite un tiempo y un espacio para incluir el proyecto escénico. Esto implica también, no solo los aspectos de organización, sino las habilidades sociales y personales que el alumnado debe adquirir y/o gestionar y gestionarse. Es decir, las relaciones interpersonales e intrapersonales que se establecen en el grupo, para poder desarrollar con éxito el proyecto.

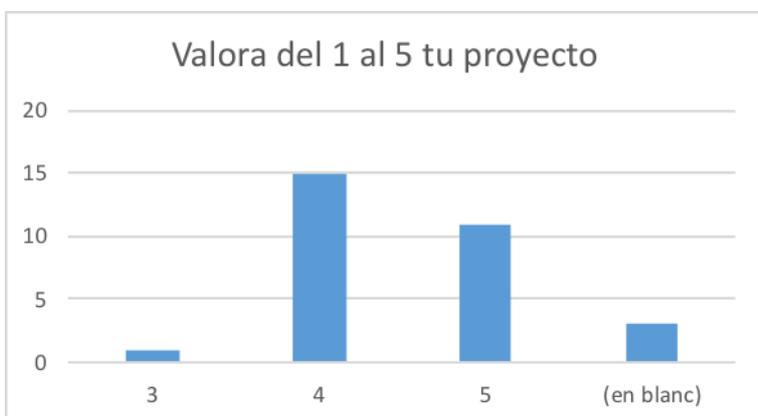


Figura 4. Valoración individual del proyecto grupal

La valoración individual del proyecto es muy importante también en el desarrollo posterior de la asignatura, puesto que esta fase se disfruta con posterioridad a la presentación del mismo. El alumnado, antes de la muestra del proyecto, manifiesta tensión y preocupación por la perfección en la presentación, por controlar los detalles y que su proyecto sea entendible para el público con el que cuentan. La satisfacción de haber realizado una buena tarea llega con la conclusión del proyecto, lo que les lleva a una mayor valoración de la asignatura y de sus propios conocimientos respecto a la educación y formación musical.

DISCUSIÓN

Por una parte, indagamos acerca de la participación en cuestionario ya que un porcentaje de respuestas menor del 50% nos pareció escaso, en principio. Cuando se le preguntó al estudiantado, algunos contestaron que no se habían enterado del cuestionario, otros que no habían tenido tiempo (se le facilitó el acceso al cuestionario con unos días más de tiempo), otros simplemente no contestaron.

Por otra parte, cabe destacar la utilidad de la herramienta como un aprendizaje por proyectos que cambia el rol, situando al estudiantado frente a su futuro alumnado. Una parte importante es también la percepción que tienen sobre su propio aprendizaje, lo que aumenta la notición por la asignatura, por su didáctica y por el empoderamiento que supone, pues tanto al considerar si han mejorado sus competencias respecto a la música, como la valoración de su proyecto, la respuesta es altamente satisfactoria. Además, el conocimiento del propio cuerpo como herramienta de trabajo, les abre nuevas posibilidades. Como dicen Rigo y Navajas (2008), el cuerpo, a lo largo de la historia, ha supuesto una valiosa información de la importancia, no solo en su representación sino también en su forma de vida, educación, arte, cultura, etc. Estas autoras hacen referencia a ritos, vestimentas, rangos sociales e incluso sacrificios, destacando la necesidad de expresión artística.

Por tanto, podemos decir que se trata de una herramienta que le proporciona beneficios al alumnado, pero, por otra parte, tanto la gestión de su propio tiempo como la flexibilidad de la propia asignatura, son elementos que no facilitan el propio desarrollo, sino que va en su contra, no obstante, el estudiantado apuesta por este tipo de aprendizaje, aun conociendo las dificultades que les va a suponer.

Además, debemos destacar la valoración de la educación musical, los beneficios y sobre todo la didáctica. El alumnado, manifiesta tener una visión diferente, mejor y positiva, después de la implementación del proyecto escénico. Reconoce que la música puede aprenderse desde el trabajo por proyectos, como herramienta no solo de adquisición de conocimientos prácticos sino también teóricos. Siendo esta fórmula más eficiente para ellos. Además, reconocen que es una forma diferente de conectar temas transversales y permitir la interdisciplinariedad de manera más activa y comprensible. No obstante, reconocen el esfuerzo que supone el aprendizaje musical y la necesaria dedicación para poder adquirir las competencias musicales y las competencias didácticas, valorando el proyecto como una herramienta muy potente y motivadora.

CONCLUSIONES

Podemos concluir, valorando la implicación del estudiantado, puesto que entendemos que, aunque el proyecto escénico tiene las características didácticas y pedagógicas para ser una herramienta de enseñanza aprendizaje en la educación y formación musical, el esfuerzo y la implicación del alumnado es pilar fundamental para llevarlo a cabo. Consideramos que la voluntad y convencimiento en la participación del alumnado, entendiendo que esta actividad que se desarrolla dentro de una asignatura obligatoria de la titulación de maestro en educación primaria, es el primer escalón dentro de la motivación, sabiendo que la mayoría de los participantes carecen de conocimientos musicales o tienen una formación musical elemental.

FUENTES REFERENCIALES

Adell, J.R. (2015). *El aprendizaje cooperativo por proyectos en la educación musical universitaria: principios, planificación y exposición de experiencias*. Tesis doctoral. Universidad de Valencia. Recuperado de: <http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/48263/Tesis%20Rafa%20Adell%2022-3-15.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Consulta: 20 marzo de 2018]

Álvarez Borrego, V., Herrejón Otero, V., Morelos Flores, M. y Rubio González, M.T. (2010). Trabajo por proyectos: aprendizaje con sentido. *Revista Iberoamericana de Educación / Revista Ibero-americana de Educação*, 52, 5. ISSN: 1681-5653. Recuperado de: <http://rieoei.org/deloslectores/3202Morelos.pdf> [Consulta: 22 marzo de 2018].

Huerta. R. (2017). Entrevista a Ricard Huerta. *ARTSEDUCA*, 18, 158-165. Recuperado de <http://www.e-revistas.uji.es/index.php/artseduca/issue/view/174/showToc>

Jansen, H. (2012). La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. *Paradigmas*, 4, 39-72. Recuperado de: <https://www.um.es/docencia/pguardio/documentos/master2.pdf>

Mateo, J. (2000). *Mètodes d'investigació en educació*. Barcelona: UOC.

Nieto, S., y Recamán, A. (2010). Investigación y conocimiento científico en educación. En Nieto, S. y Rodríguez, M^a J. *Investigación y evaluación educativa en la sociedad del conocimiento*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Rigo, C. y Navajas R. (2008). Arte y Expresión Corporal: una Fusión para. Contribuir en la Formación del Docente. *Arteterapia - Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 3, 189-202.

Tobón, S. (2006). *Método de trabajo por proyectos*. Madrid: Uninet.

Vain, P.D. (2012). El enfoque interpretativo en investigación educativa: algunas consideraciones teórico-metodológicas. *Revista de Educación*, 3, 4. Recuperado de: https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/83/146

Vernia Carrasco, A. M. (2018). Producción artística en el ámbito educativo. Proyecto escénico como herramienta de aprendizaje. *Creatividad y Sociedad*, 28, 50-70. Recuperado de: <http://creatividadysociedad.com/articulos/28/3>.

Yáñez Martínez, M^a Begoña.

PDI, Universidad Internacional de La Rioja-UNIR, Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología-ESIT, grupo de investigación DiSEA (Diseño, Sociedad, Educación y Arte).

Mirar hacia arriba. Investigación artística en torno a la gárgola española

Looking up. Artistic research around the Spanish gargoyle

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Gárgola, Investigación basada en artes, Ilustración, Imaginario, Patrimonio.

KEY WORDS

Gargoyle, Arts based research, Illustration, Imaginary, Heritage.

RESUMEN

A lo largo de los últimos años he desarrollado un proyecto de investigación artística en torno a las gárgolas españolas desde sus posibilidades expresivas como objeto de estudio en escritos, dibujos, cuaderno de bocetos y proyectos utópicos, y especialmente como vehículo de difusión y presentación de una visión cercana de un tesoro escultórico escondido. Este proyecto se materializa en el conjunto de ilustraciones *Una Historia de Gárgolas* que ha formado parte de varias exposiciones. El objetivo del proyecto era dar vida a la piedra, aportando a las gárgolas un carácter más cercano. Estos dibujos contaban una historia que ayuda a comprender y valorar la gárgola, o al menos despertar un principio de interés animando a *mirar hacia arriba*, nombre, a su vez, de un proyecto educativo online para el conocimiento de la gárgola. En la actualidad he comenzado a fraguar un segundo proyecto en una nueva dirección. Se trata de *La gárgola en la oscuridad*, un conjunto de ilustraciones desde la oscuridad del papel negro "dibujando con la luz", inspiradas en gárgolas españolas. Este segundo proyecto trata el carácter dual de la gárgola, umbral entre dos mundos, que nos permite un viaje a la imaginación. Una historia que alimenta el interés creativo hacia ellas, como espacio de libertad para los escultores de una época en la que imaginación y fantasía se relegaban a los márgenes, a lo escondido. La oscuridad aporta el punto de vista romántico de unir pasión y terror en un equilibrio constante.

ABSTRACT

Over the last few years I have developed an artistic research project around Spanish gargoyles from its expressive possibilities as an object of study in writings, drawings, sketchbooks and utopian projects, and especially as a vehicle of dissemination and presentation of a close vision of a hidden sculptural treasure. This project materializes in the set of illustrations *A Story of Gargoyles* which has been part of several exhibitions. The objective of the project was to give life to the stone, giving the gargoyles a kinder point of view. These drawings told a story that helped to understand and value the gargoyle, or at least awaken a principle of interest encouraging for *looking up* (also the name of the educational project online for knowledge of the gargoyle). Recently I have started to forge a second project in a new direction. This is *The Gargoyle in the Dark*, a collection of illustrations from the darkness of black paper "drawing with light", inspired by Spanish gargoyles. This second project deals with the duality of the gargoyle, threshold between two worlds, which allows us a trip to the imagination. A history that boosts the creative interest in them, as a space of freedom for the sculptors of a time when the imagination and the fantasy were hidden and relegated to the margins. Darkness brings the romantic point of view of uniting passion and terror in a constant balance.

INTRODUCCIÓN

«El pensamiento verdaderamente productivo tiene lugar en el reino de las imágenes» (Arnheim, 1971, p. ix).

Mirar hacia arriba es una acción muy necesaria entre los observadores de las gárgolas, a lo que hay que sumar que esta acción surge de la necesidad de proponer una mirada hacia las alturas, pero también más elevada en cuanto a profundizar en la contemplación. Así este estudio persigue, por una parte dar difusión a la gárgola española a través de la obra artística y por otra promover la dimensión visual del conocimiento mediante el desarrollo de la observación activa.

La **motivación** de este trabajo se basa en la necesidad de trasladar el conocimiento adquirido en la investigación de la gárgola a una obra plástica. Esta necesidad procede inicialmente de la reconstrucción y simplificación visual de los principales rasgos de las gárgolas para desarrollar una historia con la que hacer más sencillo y dinámico su aprendizaje. Los primeros dibujos de las gárgolas formaron parte de un block de apuntes que ha ido creciendo poco a poco a lo largo de los años desde el 2011 y del que salieron los representantes de la narrativa visual y textual, que se explicarán más adelante.

La gárgola es uno de los representantes del arte marginal, forma parte de los «relegados al margen»¹ (Monteira, Muñoz, y Villaseñor, 2010), y de los olvidados de la Historia del Arte en nuestro tiempo, pero también forma parte de las micronarrativas de su época, como mensaje escondido que busca encontrar su lugar dentro de un mensaje mayor (el macrorrelato del gran libro de piedra que suponían las catedrales en la Edad Media). Esta investigación artística pretende acercar la gárgola a lugares más accesibles, a través de la interpretación personal y la implicación de la experiencia desarrollada durante estos años de convivencia².

Podríamos decir que el **objetivo principal** de esta investigación es ampliar los puntos de vista artísticos de la gárgola y mostrar sus distintas facetas a través del dibujo. Para ello se han ido desarrollando una serie de planteamientos en base a las necesidades de cada proyecto:

- Acercar y simplificar la historia de la gárgola en forma de cuento que resuma los aspectos más destacados de la gárgola y permita, especialmente a los más pequeños, comprender y valorar su belleza y familiarizarse con el monstruo.
- Presentar a la gárgola desde su misterio y exotismo (incluso su erotismo) a los más mayores (tercera edad), en una comunicación que les ayude a recuperar la ilusión por lo fantástico.
- Introducir una visión respetuosa de la gárgola en un ámbito más cercano al análisis de su presencia en la cultura visual actual y los *mass media* (Yáñez, 2016), ampliando el rango de edades que quedaban fuera de la atención del cuento.

Para lograr estos objetivos específicos se hace uso de la creatividad y el lenguaje artístico. «En los procesos creativos [...] lo que define el conocimiento a través del arte es *“la emanación de significado a través del proceso de la expresión creativa”*» (Piccini, 2012, p. 5).

Reflexión, experiencia, emoción y acercamiento al conocimiento histórico de la gárgola pueden lograrse a través de su expresión mediante el uso de estos lenguajes artísticos como método que fomente el pensamiento creativo. Como indican Ponce, Ortuño y Serrano (2018) en su estudio *Procesos creativos en la construcción del conocimiento histórico*:

La construcción del conocimiento histórico requiere, en el marco de un proceso de investigación, habilidades muy diversas, propias del pensamiento metódico y del pensamiento creativo, e imprescindibles para la elaboración de un discurso argumentado y una concepción crítica del mismo (p. 101).

La búsqueda de alternativas creativas para el conocimiento de la gárgola y acercarla a ámbitos más accesibles, que nos permita bajarlas de las alturas, está en estrecha relación con el pensamiento divergente (creativo, lateral, etc.). Este proceso reflexivo se materializa en mostrar una interpretación artístico-visual en lugar de fotografías y tratar de fomentar el interés por ver las reales nombrando a las protagonistas originales de cada ilustración. El último proyecto es el avance lógico del proceso hacia un punto de vista que plasme toda su sublimidad asociada al misterio y a la noche.

Para conocer en profundidad a la gárgola debemos recurrir a su vertiente histórica y también al imaginario colectivo. Como plantea Tomás (2015), el imaginario colectivo supone un ámbito de actuación entre la pedagogía y el arte, y desde giros conceptuales podemos ayudar a desarrollar el pensamiento crítico que cuestione la realidad social hacia la transformación. «Todo esto contribuye a generar fórmulas de educar en el imaginario para generar experiencia auténtica. La imaginación se vuelve aquello verosímil que ocupa un lugar en el tiempo, sino continuo, sí preciso» (Tomás, 2015, p. 19).

¹ Tema principal de la publicación cuyo concepto se asocia a las gárgolas, canecillos, misericordias y marginalia, entre otros.

² El proceso de investigación de las gárgolas españolas comienza en el año 2008, aunque el origen del interés por ellas viene de mucho antes y el germen que despertó la necesidad de mostrarlas surge con la adquisición del libro de Janetta Rebold, *Holy Terrors: Gargoyles on Medieval Buildings*, en el año 2006.

METODOLOGÍA

Este trabajo se enmarca en el ámbito de la investigación asociada a la creación artística, que busca encontrar su lugar en el ámbito académico de la investigación «para que se asuma como perspectiva legítima de producción de conocimiento [dando valor a] la experiencia, las historias personales acontecidas, las creencias, etc., enlazados con la práctica artística en un ejercicio perpetuo de reflexividad» (De Miguel, 2014a, p.5). Dicho de otro modo, «permitir –actuando como mediadores- que la realidad hable por sí misma» (Hernández, 2008, p. 90).

Esta investigación comparte con la IBA (Investigación Basada en Artes) las características que en su día presentaron Barone y Eisner (citados en Hernández, 2008, p. 94):

- «Utiliza elementos artísticos y estéticos», en este caso el dibujo y la ilustración como lenguajes artísticos comunicativos.
- «Busca otras maneras de mirar y representar la experiencia», compartiendo de forma visual la experiencia de la autora a través de sus obras.
- «Trata de desvelar aquello de lo que no se habla», acercando a la gárgola al imaginario colectivo de forma respetuosa y coherente.

Como indica Piccini (2012), el proceso debe ponerse de manifiesto tanto como el producto y con la misma relevancia. La vertiente **performativa** de la IBA «se refiere a la práctica (artística) como parte del proceso de investigación» (p. 4). A su vez el proceso creativo comparte las constantes metodológicas de todo proceso investigador: Información e investigación, análisis, síntesis y evaluación (Vilchis, 2002). Este proceso metodológico teórico se lleva a cabo también en el trabajo con los productos visuales, ya que también se desarrolla una investigación visual previa, con el resultado de la documentación fotográfica de las gárgolas de catedrales góticas españolas, un análisis y clasificación de las imágenes y una síntesis organizativa con relación a diversos criterios de selección de las más representativas dentro de cada categoría que se presentó en la tesis doctoral de la autora. La evaluación, en este proyecto visual, se materializa en la investigación artística y los distintos proyectos que se presentan en este artículo.

La **investigación performativa** o **creativa** se refiere a «la investigación basada en la práctica o Practice-Based Research, donde el artista-creador-investigador reflexiona a partir de su propio proceso de creación o de su propia práctica, ya sea artística, educativa o investigadora» (Piccini, 2012, 15).

DESARROLLO

A nivel fáctico esta intencionalidad comunicativa, constructiva y educativa se manifiesta en un proceso llevado a cabo en la investigación/creación artística de las gárgolas españolas. Como se muestra esquemáticamente en la **figura 1** este es un proceso iterativo que evalúa cada fase y vuelve sobre ella para corregir errores. El paso inicial es el **conocimiento** de las opciones dentro de un catálogo de imágenes elaborado por la autora en distintos viajes por la geografía española. Este conocimiento general nos permite tomar decisiones en cuanto a la **selección** más adecuada para cada momento de la investigación. En el proyecto *Una Historia de Gárgolas*, que reunía un total de 14 ilustraciones (en 30x40 cm, en posición horizontal y vertical), el objetivo era representar la diversidad de las gárgolas desde su clasificación principal: antropomorfas, zoomorfas y fantásticas, y también con relación a los mundos del Bestiario: acuático, terrestre y aéreo.

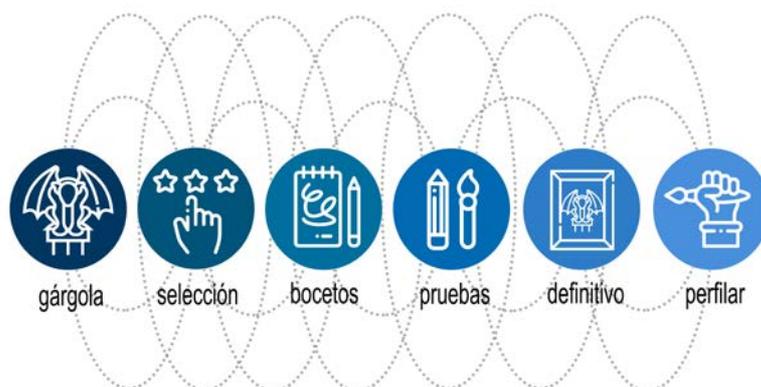


Figura 1. Proceso iterativo metodológico/creativo. Infografía, elaboración propia, 2019. Fuente iconos: Freepik (s.f).

Como indicábamos en la metodología, la investigación performativa o creativa pone el énfasis principalmente en el proceso, que fue el centro ideológico de la exposición *EMBBAA* (De Miguel, 2014b), primer espacio en el que se comparte el conocimiento visual de la gárgola. La mejor forma de comprender el proceso creativo de este proyecto es a través de las siguientes imágenes.

Proceso de selección

La **selección** se manifiesta primero en los **bocetos** del block de apuntes, que contiene todo el saber gargolesco-visual de la autora. Una vez solucionados los problemas constructivos del dibujo pasamos a las pruebas de color, materiales y acabados. De ahí llevaremos las soluciones constructivas de los bocetos en el block, combinadas con las decisiones de color y modelado de la bidimensionalidad, a un soporte definitivo.



Figura 2. Proceso de selección, bocetos en el block y pruebas de color, 2014. Gárgola del claustro de San Juan de los Reyes, Toledo. Fotografía de la autora (2011) y Elaboración propia.

Obra final

Sobre la base de aprendizaje de los bocetos previos se dibuja la gárgola desde el conocimiento y la familiaridad con sus formas. Para darle el entorno primero se construye el fondo arquitectónico que ubica a la gárgola en su contexto catedralicio más habitual; el modelado plástico de las formas sobre la propia gárgola va construyendo una entidad física bidimensional que la separa del fondo; y el remate consiste en darle vida al dibujo con el perfilado final.



Figura 3. Proceso de las ilustraciones finales del proyecto *Una historia de gárgolas*, 2014. Gárgola de la catedral de Burgos. Elaboración propia.

La gárgola en la oscuridad

En el caso del proyecto *La gárgola en la oscuridad* el objetivo de los bocetos iniciales reside en resolver, en el formato final A3, la forma completa de la gárgola a retratar. Partimos igualmente del block de gárgolas y la selección sobre el conocimiento adquirido en su estudio. De ahí se rescatan las gárgolas que nos permitan asociar esa visión más sublime, siendo un total de 9 seleccionadas. Esta sublimidad consiste en la combinación de terror y admiración propia de los románticos en unas figuras que irán surgiendo a cada trazo y pincelada de la oscuridad, como si estuvieran iluminadas por la luna llena.

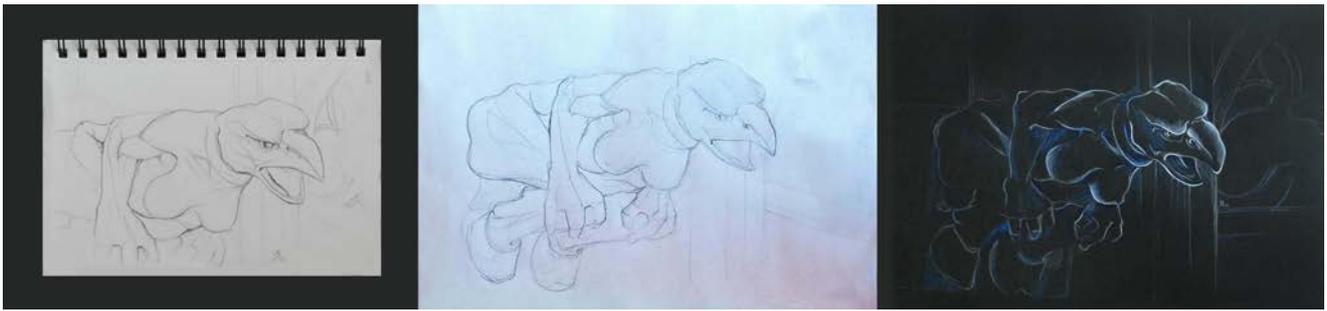


Figura 4. Boceto de selección en el block (2015), boceto en A3 (2018) y dibujo final sobre soporte negro (2019). Gárgola de la catedral de Barcelona. Elaboración propia.

En los dibujos finales comenzamos igualmente con un esbozo a grafito que le aporta una belleza curiosa, ya que no puede observarse si no es dibujando con luz rasante. Conservamos estas primeras líneas en el dibujo final por el gusto de mantener el armazón original visible en el dibujo terminado (algo habitual en el trabajo de la autora). En la **figura 5** podemos ver un primer esbozo a grafito, prácticamente imperceptible, que continua con un dibujo a lápiz blanco y lápiz acuarelable azul. Finalmente introducimos el pincel que irá poco a poco dando énfasis a las partes más importantes desdibujando el resto. El resultado final es una gárgola que sale de la oscuridad cruzando el umbral que protege.



Figura 5. Proceso de los dibujos finales del proyecto *La gárgola en la oscuridad*, 2019. Gárgola de la catedral de Burgos. Fuente: Elaboración propia.

«Mediante el arte, los individuos, en sus relaciones con el inconsciente y con las otras personas, ponen en juego su creatividad y su narrativa. En este punto es donde radica el placer que el arte produce» (Tomás, 2015, p. 26).

CONCLUSIONES

Lo que ocurre es que nuestros modelos, nuestras evidencias [...] Deberían crearse para tratar de describir los procesos y formas de hacer que ha ido utilizando el investigador a lo largo del camino indagador, sobre los que sustentar planteamientos alcanzados, conclusiones propias de la práctica, cambios de dirección en el proceso y en el artista-investigador (en su identidad). (De Miguel, 2014a, p. 7).

La inserción de la gárgola en nuestra cultura visual actual, a través de nuevas manifestaciones artísticas, permite hacer de conexión con la gárgola gótica en su valoración y su comprensión como parte de nuestro patrimonio escultórico, buscando que forme parte de nuestra identidad patrimonial. Esta atención debería repercutir en acciones hacia la conservación y restauración de estas manifestaciones escultóricas con la misma relevancia que se aplica a capiteles, portadas y esculturas exentas.

Esta investigación artística quiere acercar las reflexiones personales de la autora como vehículo que dirija a un lugar más adecuado a la gárgola dentro de nuestro imaginario colectivo, así como despertar el interés por *mirar hacia arriba* para observarla y también para impregnarnos de conocimiento a través de la observación. Es una defensa de la dimensión visual del conocimiento que tanto la

investigación principal, como cada uno de los proyectos artísticos, han ido tratando de inculcar en los espectadores, convirtiéndolos en «sujeto que aprende» (Fontal, 2003) y desarrolla una relación coherente con su entorno visual.

«Es en esta influencia positiva [del arte] en el desarrollo cultural de cada individuo donde podemos desarrollar la sensibilidad hacia nuestro entorno» (Tomás, 2015, p. 26).

En cuanto a las **limitaciones** del último proyecto, el registro fotográfico de los dibujos con soporte oscuro se ve dificultado porque el negro es un color que se tiñe fácilmente con las tonalidades de alrededor, por lo que en una misma ubicación un ligero cambio en la iluminación natural supone dominantes de color distintas en cada fase de registro del proceso. Al contrario de lo que podría parecer, y lo que sucedía en las ilustraciones del primer proyecto, el registro y retoque fotográfico no beneficia ni alcanza la calidad de la obra real.

Como **trabajo futuro**, el conjunto no cuenta, por el momento, con un ámbito expositivo definido, por lo que la siguiente fase es encontrar el ámbito adecuado para la materialización del proyecto de forma que pueda ser observado y despertar el interés por la gárgola a nivel artístico-plástico, y también el deseo de observarlas en su lugar de origen, devolviéndole parte de la atención que se merece.

REFERENCIAS

- Arnheim, R. (1971). *El pensamiento visual. Psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza.
- De Miguel, L. (2014a). La creación artístico-narrativa, a partir de registros visuales, sonoros y audiovisuales, como estrategia metodológica en las Bellas Artes. *Actas – VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – VI CILCS* (p. 23). Tenerife: Universidad de La Laguna. Recuperado de http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014_actas/023_DeMiguel.pdf
- De Miguel, L. (coord.). (2014b). *EMBBAA. Érase una vez*. Catálogo de la exposición. Artista participante (p.16). Recuperado de https://issuu.com/laurademiguel/docs/embbaa2014_low_simple
- Fontal, O. (2003). Aprender en Internet: comprensión y valoración del patrimonio del siglo XX. En Calaf, R y Fontal, O (coords.), *Arte para todos. Miradas para enseñar y aprender el patrimonio: referentes, modelos y ejemplos* (pp. 137-172). Gijón: Trea.
- Freepik. (s.f). Iconos vectoriales. *Flaticon* [Sitio web]. Recuperado de www.flaticon.es
- Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, 26, 85-118. Recuperado de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>
- Monteira, I., Muñoz, A. B. y Villaseñor, F. (2010). *Relegados al margen: marginalidad y espacios marginales en la cultura medieval*. Madrid: CSIC.
- Picini, R. (2012). Investigación Basada en las Artes. Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes – Universidad de la República Oriental del Uruguay. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/235634127_Investigacion_Basada_en_las_Artes
- Ponce, A. I., Ortuño, J. y Serrano, F. J. (2018). Procesos creativos en la construcción del conocimiento histórico: Perfiles del conocimiento. En García Sempere, P., Montiano Benítez, B., Tejada Muñoz, A. I. y Tejada Romero, P. (coords.). *Investigación y Docencia de la Creatividad desde una perspectiva interdisciplinar. Actas del III Congreso Internacional Virtual de Investigación y Docencia de la Creatividad* (pp. 101-109). Granada: Universidad de Granada. Recuperado de http://cicreart.com/wp-content/uploads/2018/11/Investigacion_y_docencia_de_la_creatividad_desde_una_perspectiva_interdisciplinar_978-84-338-6316-4.pdf
- Tomás, D. (2015). La imaginación como aprendizaje. Arte crítico y pedagogías para la liberación del imaginario colectivo, *Revista Sonda: Investigación y Docencia en las Artes Y Letras*, 4, 2015, 16-28. Recuperado de http://revistasonda.upv.es/2015_%20Articulo_Daniel%20Tom%C3%A1s%20Marquina.pdf
- Vilchis, L. C. (2002). *Metodología del diseño: Fundamentos teóricos*. México: UNAM.
- Yáñez-Martínez, M. B. (2016). La gárgola en la cultura visual actual. *Arte, Individuo y Sociedad*, 28 (3), 553-565. http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARIS.2016.v28.n3.50832



IMAGEN [N] VISIBLE

IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales

ANIAV 2019

■ **COMUNICACIONES SELECCIONADAS
PARA EL N°5 DE LA REVISTA DE
INVESTIGACIÓN ANIAV
(Resúmenes)**

Bernal Rivas, Gonzalo Enrique.

Profesor de tiempo completo, Universidad de Guanajuato, Escuela de Nivel Medio Superior de Salamanca.

Dos vínculos poco explorados de la performance en Norteamérica

Two short explored links of performance art in North America

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Performance, pedagogía, fenomenología, México, Estados Unidos, Canadá.

KEY WORDS

Performance, pedagogy, phenomenology, Mexico, United-States, Canada.

RESUMEN

¿Existe una pedagogía de la performance? ¿Existen varias?; ¿La performance se enseña? ¿Cómo? Este tipo de preguntas son las que este texto desea provocar en el lector a partir de una revisión, que no pretende ser exhaustiva, de textos con visiones que son difícilmente coincidentes como las planteadas por un lado, por Eloy Tarcisio en *Performance en México: 28 testimonios 1995 – 2000* de Dulce María de Alvarado (2015) y por La Pocha Nostra (2011) en *Exercises for Rebel Artists: Radical Performance Pedagogy*; y por otro lado, por James Elkins (2001) en *Why Art Cannot Be Taught: A Handbook for Art Students*.

Otras preguntas que pueden surgir son ¿La performance es solamente un objetivo de aprendizaje? o ¿puede también ser una herramienta para alcanzar otro propósito pedagógico? Se espera despertar estas interrogantes a partir de una breve revisión de *Showing seeing: a critique of visual culture* de W.J.T. Mitchell (2002) en la que, si bien no se rebate la idea de “pedagogía de la performance”, se propone a la propia performance como herramienta pedagógica para aprender, particularmente, sobre estudios visuales.

Finalmente, ¿por qué es importante relacionar la performance y la experiencia? ¿qué tipo de experiencia tiene un espectador durante una performance? ¿por qué la presentación es un concepto clave para la performance, comprendida desde la fenomenología? Centrados en *Análisis Reflexivo* de Lester Embree (2003), se presenta la taxonomía de la experiencia propuesta por este autor, la cual puede ser la clave para explicar, desde otro ámbito, uno fenomenológico, un rasgo de esta disciplina artística que ha sido destacada por Bartolomé Ferrando (2009) en *El arte de la performance, Elementos de creación: la presentación*.

ABSTRACT

Is there a performance art pedagogy? Are there many? Can performance art be taught? How? These kind of questions are the ones that this text expects to trigger in the reader from a review, that doesn't pretend to be exhaustive, of texts with perspectives that are hardly coincidental such as those proposed on one side, by Eloy Tarcisio in Dulce María de Alvarado's *Performance en México* (2015): *28 testimonios 1995 – 2000* and by La Pocha Nostra in *Exercises for Rebel Artists: Radical Performance Pedagogy* (2011); and on the other side, by James Elkins in *Why Art Cannot Be Taught: A Handbook for Art Students* (2001).

Other questions that may arise are Is performance art only a learning objective? Or can it also be a tool to achieve other pedagogical purpose? It's expected to awaken these questions from a short review of W.J.T. Mitchell's *Showing seeing: a critique of visual culture* (2002) in which, even if the idea of a “performance art pedagogy” is not refuted, performance itself is proposed as a pedagogic tool to learn, particularly, about visual studies.

Finally, why is it important to relate performance art and experience? What kind of experience does a spectator have during a performance art piece? Why is representation a key concept to performance art, understood from phenomenology? Centered on Lester Embree's *Reflective analysis* (2003), the taxonomy of experience proposed by this author is presented, which might be the key to explain, from other scope, a phenological one, a feature of this artistic discipline which has been highlighted by Bartolomé Ferrando's *El arte de la performance, Elementos de creación: la presencia del cuerpo* (2009).

García González, Concha.

Profesora, Dpto. Dibujo y Grabado. Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid.

Sonoqualia 2.0: imágenes mentales e imaginación sonora

Sonoqualia 2.0: mental images and auditory imagination

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Imagen mental, sonido, cuadros, composición, experiencia artística.

KEY WORDS

Mental image, sound, pictures, composition, artistic experience.

RESUMEN

La finalidad de esta comunicación es narrar las motivaciones, metodología, desarrollo y conclusiones de la segunda versión del proyecto **Sonoqualia**, que tiene como objetivo fundamental la creación por parte de **personas con discapacidad visual**, de experiencias artísticas sonoras vinculadas a obras pictóricas albergadas en museos de la ciudad de Madrid. El nombre (Sono-qualia) hace referencia a las cualidades subjetivas de los sonidos que sentimos y percibimos cada uno de nosotros, por lo que su intención está alejada de criterios objetivos traductores del material visual en material sonoro. Las obras pictóricas son los marcos de referencia a partir de los cuales se crean los espacios y experiencias sonoras. Las audio-descripciones ofrecidas por los museos, entendidas como relatos descriptivos de los elementos puestos en relación en los cuadros, son el punto de partida del proyecto, concebido en forma de taller de 5 semanas de duración en el que los participantes trabajan en grupos, asistidos por técnicos que facilitan el acceso a softwares de composición sonora. **Sonoqualia** se centra en la construcción, enriquecimiento y comunicación de las **imágenes mentales** de los participantes, generadas a partir de estos relatos descriptivos, entendidas como representaciones internas formadas a partir de nuestras experiencias multimodales: en las que intervienen todos los sentidos. Se utilizan para ello diversos elementos, como valores simbólicos y significados emocionales de los sonidos utilizados diariamente en nuestras relaciones interpersonales y con el entorno; la imaginación sonora, que tiene capacidad de desarrollo, sofisticación y complejidad; experiencias sonoras previas o "cultura sonora", variable en cada participante, pero que se enriquece al ser compartida y puesta en común; material sonoro escogido simplemente por "como suena", es decir, por criterios estéticos... El resultado es la creación de piezas sonoras con una duración en torno a los 2 minutos. Dicho proyecto ha sido beneficiario de una Ayuda para la Creación artística del Ayuntamiento de Madrid 2017 y hasta el momento se han realizado dos ediciones de él.

ABSTRACT

The purpose of this communication is to narrate the motivations, methodology, development and conclusions of the second version of the **Sonoqualia** project, whose main objective is the creation by people with visual impairment, of sound artistic experiences linked to pictorial works housed in museums of the city of Madrid. The name (**Sono-qualia**) refers to the subjective qualities of the sounds we feel and perceive each one of us, so its intention is far from objective criteria translators of visual material in sound material. Pictorial works are the frames of reference from which the spaces and sound experiences are created. The audio-descriptions offered by museums, understood as descriptive narratives of the elements put in relation in the pictures, are the starting point of the project, conceived as a 5-week workshop in which the participants work in groups, assisted by technicians who facilitate them the access to sound-composition software. **Sonoqualia** focuses on the construction, enrichment and communication of the mental images of the participants, generated from these descriptive narratives, understood as internal representations shaped from our multimodal experiences, in which all the senses intervene. Various elements are used for this purpose, such as symbolic values and emotional meanings of the sounds daily used in our interpersonal and environmental relationships; the sound imagination, which has the capacity of development, sophistication and complexity; previous sound experiences or "sonorous culture", variable in each participant, but enriched when shared and put together; sound material chosen simply by "as it sounds", i.e. by aesthetic criteria... The result is the creation of sound pieces with a duration around 2 minutes. This project has been the beneficiary of an aid for the artistic creation of the city Council of Madrid 2017 and so far, two editions of it have been made.

Maldonado Gómez, José.

Profesor contratado Doctor e investigador. Universidad Miguel Hernández (Elche), Departamento de Arte. Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales (IAMlab).

Imágenes en fuga*. Entropía, incertidumbre y gravitación en el análisis estético de la producción de sentido visual (Reflexiones sobre un texto de Robert Smithson)

Images on the run*. Entropy, uncertainty and gravitation in the aesthetic analysis of the production of visual sense (Reflections on a text by Robert Smithson)

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Estudios visuales, Entropía, Incertidumbre, Gravitación, Invisibilidad.

KEY WORDS

Visual studies, Entropy, Uncertainty, Gravitation, Invisibility.

RESUMEN

En la revista de arte *Artforum* de junio de 1966 Robert Smithson (*New Jersey, 1938*) escribe un inquietante y radical ensayo que llevaba por título *Entropía y los nuevos monumentos*. El ensayo analiza el trabajo de una serie de artistas y las concepciones implicadas en la producción de los *creadores* citados en el mismo; también de cómo se inscriben en un determinado contexto espaciotemporal tales producciones. Smithson desarrolla una serie de conceptos, que han sido tratados tanto por él como por otros autores y artistas, de una manera intensa e interesante en términos conceptuales, poéticos y plásticos, pero a la vez con un rigor científico calibrado de una manera exótica, extraña y difusa, pero muy sugerente e inspiradora. Entre los conceptos empleados se encuentra el de entropía, que es a la vez sencillo y enigmático, pero también complejo y esencial. El concepto de entropía es relevante en términos semióticos para comprender las interacciones inevitables entre diferentes campos de conocimiento y la estructuración tanto del lenguaje como de la acción comunicativa y su *deriva*. En el presente artículo se analizan algunos de los conceptos y definiciones empleados por Smithson y otros autores, artistas o no, y la relevancia que estos tienen para el trabajo con imágenes, la producción de sentido a través de las mismas, y el constante *retroajuste* (*retrolectura, etc...*) que debemos aplicar para evitar, o al menos ralentizar, la desaparición (grado de visibilidad) o fuga de las imágenes constituidas o conformadas, independientemente de su naturaleza. Es decir, se intenta investigar la tendencia, a través de la generación y traslación de *matemas* físico matemáticos, entre otras herramientas, de las pretendidas *imágenes a la fuga* tanto de su potencial sentido lingüístico como plástica, visualmente (su desaparición, alejamiento o *momento de equilibrio*), y los factores que hacen de las imágenes y su producción, emisión y recepción, objetos de conocimiento *independientes y liberados* con un alto potencial metafórico, y por consiguiente, enlazados con conceptos y dinámicas tales como entropía, incertidumbre y gravitación.

ABSTRACT

In *Artforum* magazine (June 1966) Robert Smithson (*New Jersey, 1938*) writes a disturbing and radical essay entitled *Entropy and the new monuments*. The essay analyzes the work of a series of artists and the conceptions involved in the production of the creators cited therein; also of how such productions are inscribed in a certain *space-time context*. Smithson develops a series of concepts, which have been treated by him and by other authors and artists, in an intense and interesting way in conceptual, poetic and plastic terms, but at the same time with a scientific rigor calibrated in an exotic, and also in a strange way, as well as diffuse, but very suggestive and inspiring. Among the concepts used is entropy, which is both simple and enigmatic, but also complex and essential. The concept of entropy is relevant in *semiotic* terms to understand the inevitable interactions between different fields of knowledge and the structuring of both languages and communicative action and its derivations. In this article, I will analyze some of the concepts and definitions used by Smithson and other authors, artists or not, and the relevance they have for working with images, the production of

meaning through them, and the constant retro-adjustment (retro-reading, etc.) that we must apply to avoid, or at least slow down, the disappearance (degree of visibility) or leakage of the images constituted or conformed, independently of their nature. That is to say, an attempt is made to investigate the trend, through the generation and translation of mathematical physical *matemas*, among other tools, of the alleged images to the fugue both of their linguistic potential and plastic sense, visually (their disappearance, distancing or equilibrium), and the factors that make images and their production, emission and reception, independent and liberated knowledge objects with a high metaphorical potential, and therefore, linked with concepts and dynamics such as entropy, uncertainty and gravitation.

Mindek, Dubravka.

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México.

Molina-Alarcón, Miguel.

Universitat Politècnica de València, España.

La identidad falsa como estrategia de (in)visibilidad de las mujeres pioneras de la performance (México/España, 1926-36)

False Identity, an (in) visibility Strategy for Women Performance Art Pioneers (Mexico/ Spain, 1926-36)

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Performatividad, creatividad, Conchita Jurado, Magda Donato, Luisa Carnés, Josefina Carabias.

KEY WORDS

Performativity, creativity, Conchita Jurado, Magda Donato, Luisa Carnés, Josefina Carabias.

RESUMEN

En este trabajo se analiza el doble carácter paradójico de visibilidad e invisibilidad, así como de lo verdadero y lo falso, de que tuvieron que servirse toda una serie de mujeres de inicios del siglo XX en el ámbito español y mexicano, para mostrar las identidades ajenas a la vez que ocultar las propias – las de género y otras- y desvelar una realidad social contradictoria. Como objeto de estudio, miraremos sus acciones como posibles expresiones precursoras de la *performance*, una práctica artística que vendría muchos años después y que aquí encontramos sus indicios (aunque ellas no lo pretendieran) por el uso creativo que hicieron desde sus propios cuerpos. Estas mujeres realizaron una especie de observación participante encubierta, en términos antropológicos, en diferentes ámbitos de sus respectivas sociedades, lo que les permitió pasar desapercibidas, pero a la vez hacer visibles diferentes problemáticas e identidades sociales y de género. Las mujeres cuyos casos se analizarán son la mexicana Concepción Jurado que se hizo pasar por un millonario español entre 1926-1931; y las periodistas españolas Magda Donato, Josefina Carabias y Luisa Carnés, que entre 1932-1936 se infiltraron con identidades falsas en instituciones de salud mental, cárceles, hoteles, peluquerías e inclusive adoptaron el rol de una mujer buscando trabajo, para visibilizar su lado invisible, denunciar sus condiciones sociales y laborales y señalar las construcciones y las inequidades de género en torno a ellos. Todo un arte de acción ¿por qué no?

ABSTRACT

This work considers the double paradoxical character of visibility and invisibility, as well as true and false identities, that many women in early twentieth century Spain and Mexico, resorted to in order to simultaneously hide their own and represent others. Thus false gender and other identities revealed a contradictory social reality. As a research question, we will explore their actions as possible precursory expressions of performance, an artistic practice that would appear many years later. We find a connection to these women's performing in the creative use they made of their own bodies (without doing so intentionally). They carried out a kind of covert participant observation, in anthropological terms, that allowed them to pass unnoticed at the same time as making visible diverse social and gender problems and identities. The women whose cases will be analyzed are the Mexican Concepción Jurado who, between 1926-1931, passed herself off as a Spanish millionaire; and Spanish journalists Magda Donato, Josefina Carabias and Luisa Carnés, who between 1932 and 1936, using false identities, infiltrated mental health institutions, prisons, hotels, hairdressers and even took on the role of women seeking jobs. This allowed them to bring to light the invisibility of the areas they infiltrated, denounce their social and labor conditions and point out the constructions of gender inequalities surrounding them. there is certainly art in their actions, why not?

Pérez, Pepo (Pérez García, Juan Carlos).

**Profesor Contratado Doctor. Universidad de Málaga, Departamento de Derecho Público
Grupo de investigación "Poéticas de la ficción en las artes de la contemporaneidad".**

Memorias de un periodista musical (una novela gráfica)

Memories of a music journalist (a graphic novel)

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Cómic, novela gráfica, dibujo, memoria gráfica, ensayo gráfico.

KEY WORDS

Comics, graphic novel, drawing, graphic memoir, graphic essay.

RESUMEN

Memorias de un periodista musical es una novela gráfica que realizo con Santi Carrillo, periodista musical y director de *Rockdelux*. Las memorias tienden a la evocación abstracta de recuerdos, sensaciones y emociones; por eso, su texto literario me ha planteado una serie de desafíos formales a la hora de transformarlo en una narración en imágenes, particularmente en pasajes ensayísticos y de memoria sobre su infancia o la muerte temprana de su padre. La obra, aún en proceso, se estructura en capítulos asociados a canciones concretas que forman parte de su biografía y memoria.

El cómic tradicional ha sido durante la mayor parte de su historia una forma / medio enfocado a la acción concreta y *externa*: la comedia de *slapstick*, ya desde sus comienzos como medio de masas a finales del siglo XIX, y la ficción de aventuras (exóticas, ciencia ficción, superheroicas, etc.) han nutrido la mayoría del cómic del siglo XX, juvenil. No ha sido hasta décadas recientes cuando un cómic artístico para adultos, la llamada novela gráfica, ha abordado otras temáticas: la memoria, la historia, la biografía, lo ensayístico; en resumen, la *realidad*. Estas nuevas temáticas exigen la elaboración de *nuevos recursos formales* para representar el mundo *interior* de ideas, emociones y sensaciones. En *Memorias de un periodista musical* he acudido al uso de diseños alegóricos, metáforas visuales y la combinación de diversos lenguajes (contrastes entre dibujo y fotografía) y estilos representacionales (de la caricatura al realismo).

ABSTRACT

Memories of a music journalist is a graphic novel that I am making with Santi Carrillo, music journalist and director of Spanish magazine *Rockdelux*. A memoir tends to the abstract evocation of memories, sensations and emotions —that is why Carrillo's literary text has raised a series of formal challenges in order to transform his text into a narrative in images, particularly in some essay chapters and in his memories about his childhood or the early death of his father. Still in the making, the work is structured in chapters associated with songs that are part of his biography and memory.

For the most part of its history, the traditional comics have been a form / medium focused on *external* action: the slapstick, since its beginnings as a mass medium at the end of the XIX century, and the adventure fiction (exotic adventures, science fiction, superheroes, etc.) have nurtured most of the comics of the twentieth century. Only in recent decades an artistic comic for adults, the so-called graphic novel, has addressed other issues: memory, history, biography, essays—in short, *reality*. These new topics require the development of *new formal tools* to represent the *inner* world of ideas, feelings and sensations. In *Memories of a music journalist* I am using some allegorical designs, visual metaphors and the combination of different kind of representational languages (i.e., contrasts between drawing and photography) and styles (from caricature to realism).

Prado, Gilberto.

Universidade de Sao Paulo / Universidade Anhembi Morumbi.

Circuito Alameda: algunos apuntes sobre las obras Jardín Alameda, Encuentros, Caja de Choque y Serigrafías

Alameda Circuit: Some notes on the Alameda Garden, Meetings, Shock box and Serigraphs Works

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Circuito Alameda, Grupo Poéticas Digitais, Laboratorio Arte Alameda, instalación interactiva, arte y tecnología.

KEY WORDS

Circuito Alameda, Poeticas Digitais Group, Laboratorio Arte Alameda, interactive installation, art and technology.

RESUMEN

La exposición personal de Gilberto Prado y del Grupo Poéticas Digitais fue realizada en el Laboratorio Arte Alameda, LAA, de la Ciudad de México en junio/agosto de 2018. La muestra "Circuito Alameda" combinó una serie de obras *site specific* creadas para el LAA, en el antiguo convento de San Diego (Sec. XVI) en diálogo con trabajos personales del artista y el Grupo dispuestos en 5 salas distintas. La idea, y su partido conceptual, fue establecer diversos circuitos con/entre el espacio y los visitantes en su relación con las obras. Se pusieron en escena los diversos procesos históricos, entre las costumbres locales, la invasión, la colonización y evangelización, los choques culturales y sus vínculos del entorno urbano particularmente del vecino Paseo Alameda combinados con el relato de una trayectoria artística de varias décadas. La exposición fue curada por Jorge La Ferla. Esta comunicación tratará de algunos apuntes sobre las obras Jardín Alameda, Encuentros, Caja de Choque y Serigrafías.

ABSTRACT

The personal exhibition of Gilberto Prado and Grupo Poéticas Digitais was held at the Alameda Art Laboratory, LAA, in Mexico City in June / August 2018. The "Alameda Circuit" exhibition combined a series of site specific works created for the LAA, in the old convent of San Diego (XVI Century) in dialogue with personal works of the artist and the Group arranged in 5 different rooms. The idea, and its conceptual party, was to establish various circuits with / between space and visitors in their relationship with works. The various historical processes, including local customs, invasion, colonization and evangelization, cultural clashes and their ties to the urban environment, particularly the neighboring Paseo Alameda, combined with the story of an artistic trajectory of several decades, were put on the scene. The exhibition was curated by Jorge La Ferla. This communication will deal with some notes on the Alameda Garden, Meetings, Shock Box and Serigraphs works.

Ruiz Martín, José Manuel.
Universidad Central del Ecuador.

Portilla Karolis, César Augusto.
Universidad Central del Ecuador.

El medialab: ¿un espacio propicio para el arte?

The medialab: a propitious space for art?

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Medialab, transdisciplinariedad, arte colaborativo, arte participativo.

KEY WORDS

Medialab, transdisciplinarity, collaborative art, participatory art.

RESUMEN

El presente texto se centra en el estudio del medialab a partir del análisis de las transformaciones sufridas durante su desarrollo histórico y de las principales características que posee a nivel global. Se han examinado veintidós centros internacionales mediante visitas in situ, entrevistas, búsqueda de información en sus archivos y mediatecas y análisis de publicaciones y proyectos más relevantes. El artículo se presenta dividido en etapas: desde la aparición de los primeros centros pioneros en la década de los sesenta (1960-1980), pasando por la etapa de proliferación de estos a finales del siglo pasado (1980-2000), hasta el medialab actual (2000-2018). Se determina que el medialab, ubicado en la convergencia entre arte, ciencia y tecnología y sucesor del taller del artista, deviene espacio radicalmente transformado que asume prácticas propias de la sociología y de las ciencias sociales, de la comunicación y del estrato económico y empresarial. En él, las prácticas artísticas se ven notablemente reducidas, al igual que el desarrollo de proyectos liderados por artistas, algo agravado durante las dos últimas décadas.

ABSTRACT

This paper focuses on the study of the medialab, departing from the analysis of the transformations suffered by it during its historical development, and the main characteristics it has in a global level. This study examined twenty-two international centers through on-site visits, interviews, search of information in their archives and media libraries, and through analysis of the most relevant publications and projects. The analysis is divided into stages: from the appearance of the first pioneering centers in the 1960s (1960-1980), their proliferation at the end of the last century (1980-2000), to the current medialab (2000-2018). It is assumed that the medialab, located in the convergence between art, science and technology, and as a successor of the artist's workshop, becomes a radically transformed space that incorporates practices of sociology, social sciences, communication, economy and business. Thus, the artistic practices are significantly reduced in the medialab context, the same as the projects leading by artists during the last decades.

Soto Sánchez, Pilar.

Profesora en la Universidad de Jaén.

Ecofeminismos en la práctica artística. El cuerpo como símbolo y territorio de denuncia

Ecofeminisms in artistic practice. The body as a symbol and territory of denunciation

TIPO DE TRABAJO: Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Ecofeminismo, prácticas artísticas, cuerpo, ecología y género.

KEY WORDS

Ecofeminism, artistic practices, body, ecology and gender.

RESUMEN

El presente texto defiende el ecofeminismo como una corriente necesaria para la transformación hacia sociedades sostenibles, un modelo activo que unido a las prácticas artísticas es capaz de visibilizar la estructura defectuosa sobre la que se ha construido una sociedad patriarcal, capitalista y antropocéntrica. De forma breve se muestra cómo las propuestas artísticas basadas en los principios del ecofeminismo utilizan el cuerpo como símbolo, como territorio a explorar y material común con el que visibilizar y denunciar el panorama de desequilibrio. Ellas utilizan el cuerpo como instrumento con el que redefinir los discursos de poder y reivindicar su identidad, autonomía y libertad, desde su práctica pretenden revertir sobre el imaginario y la conciencia, y a su vez proponer alternativas de acción y cambio socioambientales. Las artistas que se presentan en este artículo han despertado una crítica poética y política para atacar directamente al imaginario colectivo, haciéndonos reflexionar sobre el pasado, el presente y el futuro de la relación entre la humanidad y la naturaleza en términos de respeto, feminismo y ecología.

ABSTRACT

In the present text, ecofeminism is defended as a necessary current for the transformation towards sustainable societies, an active model that unites artistic practices is able to see the defective structure on what has become a patriarchal, capitalist and anthropocentric society. Briefly shows how the proposals of the characteristics of the compositions in the principles of ecofeminism are shown, the body is used as a symbol, as a territory to explore and the common material with the visibility and denounce the imbalance panorama. They use the body as the instrument with the redefinition of the discourses of power and claim their identity, autonomy and freedom, from their practice they try to revert on the imaginary and consciousness, and once they propose alternatives of socio-environmental action and change. The artists presented in this article have awakened a poetic and political critique to directly attack the collective imaginary, making us reflect on the past, the present and the future of the relationship between humanity and nature in terms of respect, feminism and ecology.

[N]

IMAGEN [N] VISIBLE

IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales

ANIAV 2019

■ **PÓSTERS**

Rubilar Medina, José Eugenio.
Doctorando Artes y Educación, Universidad de Barcelona.

Retratos-collages de masculinidades en un contexto penitenciario: Tensiones entre visibilidad e invisibilidad

Portraits-collages of masculinities in a penitentiary context: Tensions between visibility and invisibility

TIPO DE TRABAJO: Poster.

PALABRAS CLAVE

Retrato-Collages, Identidad, Subjetividad, Narrativa, Hegemonía.

KEY WORDS

Portrait-Collages, Identity, Subjectivity, Narrative, Hegemony.

RESUMEN

El presente póster da cuenta del proceso y alcances de una indagación que tuvo por objetivos: (1) explorar a través de la creación de retratos-collages los procesos de subjetivización masculina en contexto penitenciario, (2) dialogar en el proceso de creación de retrato-collages sobre las experiencias personales que configuran la construcción identitaria y (3) repensar desde los retrato-collages los sentidos y narrativas asociadas a una masculinidad vivida con hombres privados de libertad. Este estudio se posicionó desde una mirada construccionista-social, incorporando estrategias de investigación educativa basada en las artes y los estudios de las masculinidades para abordar con las posibilidades narrativas y representacionales del retrato-collage, los procesos de subjetivización y construcción de identidades masculinas en contexto de reclusión penitenciaria. Desde una mirada crítica, se analizan las tensiones entre visibilidad e invisibilidad en la construcción de los retratos-collages, proponiendo cuestionamientos sobre lo que se vuelve visible y lo que se invisibiliza, la presencia y la ausencia, y otros dualismos que se desbordan para cruzar los límites entre lo que sé es y lo que sé deja de ser. En el proceso de indagación se develaron una serie de inquietudes representacionales, donde la exploración, la experimentación y la yuxtaposición de imágenes reaparece como estrategia visual que re-configura la creación de autorretratos. En éstos, los elementos compositivos se conjugan para ofrecer rostros de múltiples caras, inexactos e inciertos, pero prevenidos para dialogar con la mirada de los otros. Relaciones de intercambio en un entorno aislado pero complejo y diverso en cuanto culturas, credos, procedencias y edades. Retratos-collages que devienen en rostros para ser releídos como los auténticos mapas de la complejidad identitaria individual, experiencias subjetivas enmarañadas en vivencias personales asociadas a una temporalidad narrativa que vuelve a un pasado errado, un presente condicionado y un futuro anhelado que no renuncia a la impronta hegemónica.

ABSTRACT

This poster gives an account of the process and scope of an inquiry that had as its objectives: (1) to explore through the creation of portrait-collages the processes of masculine subjectivization in a penitentiary context, (2) to dialogue in the process of creating portrait-collages on the personal experiences that make up the construction of identity and (3) to rethink from the portrait-collages the senses and narratives associated with a masculinity lived with men deprived of freedom. This study was positioned from a constructionist-social perspective, incorporating educational research strategies based on the arts and studies of masculinities in order to deal with the narrative and representational possibilities of the portrait-collage, the processes of subjectivization and construction of masculine identities in the context of penitentiary imprisonment. From a critical point of view, the tensions between visibility and invisibility in the construction of portrait-collages are analyzed, proposing questions about what becomes visible and what becomes invisible, presence and absence, and other dualisms that overflow to cross the limits between what I know is and what I know ceases to be. In the process of investigation a series of representational concerns were revealed, where the exploration, experimentation and juxtaposition of images reappears as a visual strategy that re-configures the creation of self-portraits. In these, compositional elements are conjugated to offer faces of multiple faces, inaccurate and uncertain, but prevented to dialogue with the gaze of others. Relationships of exchange in an isolated but complex and diverse environment in terms of cultures, creeds, origins and ages. Portraits-

collages that become faces to be reread as the authentic maps of individual identity complexity, subjective experiences entangled in personal experiences associated with a narrative temporality that returns to an erroneous past, a conditioned present and a desired future that does not renounce the hegemonic imprint.

INTRODUCCIÓN

En el marco de una invitación por parte de un funcionario del área de mediación del Centro Penitenciario Cuatro Caminos (Granollers), se gestó una iniciativa para la realización de un taller en torno a masculinidades dirigido a los internos del Módulo N°6 de delitos de violencia sexual. Tomando en consideración algunas orientaciones de experiencias de mediación artística y pedagogía crítica (Rodrigo, 2015) el taller se concibió como una oportunidad para indagar y abordar cuestiones en torno a los procesos de subjetivación e identidad masculina, posibilitando dinámicas de acción que no se adscribiesen a un ejercicio de manualidad, terapia o intervención, sino que se concibiera como una experiencia que permitiera abrir un diálogo horizontal para narrarnos y repensarnos a través de la creación de retrato-collages. Cada taller se abrió como un camino alternativo en el que se movieron y pusieron en relación otras matizaciones del aprehender, para ir avanzando más allá de los aspectos del mundo de afuera y considerar la relevancia de los objetos y hechos que se pueden crear y experimentar (Hernández, 2006) para compartir, colaborar y dialogar, resignificando el aula carcelaria como espacio social (Sisto, 2008) que permiten construir y co-construir identidad.

METODOLOGÍA

La investigación emerge de un estudio de caso, el cual se llevó a cabo desde un posicionamiento construccionista-social de la investigación. Bajo esta perspectiva, se concibe la realidad en términos de los significados construidos y reconstruidos por los participantes en base a sus experiencias y su contexto particular (Ibáñez, 2001), lo que también implica considerar las trayectorias de quienes nos vemos involucrados y participamos del taller, pero asimismo, convertir la actividad de indagación en una experiencia personalmente significativa y de aprendizaje contextualizado (Domingo & Hernández, 2015). A su vez, se recogieron las virtudes de la Investigación Educativa Basada en las Artes, ese conjunto de estrategias y métodos propios de la creación artística, igualmente pertinentes para la realización de una investigación (Eisner y Barone, 2006). Se consideró al collage como el detonante creativo que movilizara todo el proceso de investigación. De lo anterior, la experiencia personal y colectiva, se articularon como interacciones significativas (Denzin & Lincoln, 2005) que permitieron explorar, participar y comprender la experiencia desde su singularidad (Grupo L.A.C.E., 2013), considerando en ello que el lenguaje, el ser humano y la materia no son entidades separadas, sino que están mezcladas e imbricadas entre sí (Lather y St. Pierre, 2013). A continuación, esbozo un marco referencial sobre las tensiones entre visibilidad e invisibilidad para situar el proceso creativo y las narrativas en torno a la construcción de retrato-collages por parte de los internos y, finalmente, concluir y exponer los resultados del presente estudio.



Figura 1. Proceso de creación de un retrato-collage.

DESARROLLO

Se extendió una invitación abierta a todos los internos del Módulo N°6 para participar en un taller de collage. Por las limitaciones espaciales del aula del módulo penitenciario, se consensuaron dos grupos de trabajo. Asimismo, se definieron dos sesiones semanales

de tres horas de taller por cada grupo. En las primeras sesiones se realizó una acotada explicación sobre el collage, para lo cual se consideró pertinente no llevar ejemplos visuales, sino remitir a las posibilidades creativas, compositivas y discursivas de las imágenes para indagar[nos]. Previo consentimiento de los participantes, conseguí grabar el audio de las conversaciones y fotografiar el proceso de creación de los retrato-collages y la presentación de los mismos, pero en ningún caso, fotografiarlos a ellos.

Con revistas en mano y con la posibilidad de articular imágenes, cada uno de los presentes, incluyéndome, comenzamos a elaborar un collage en torno a la pregunta: ¿Qué significa ser hombre? En la segunda y última sesión realizamos un [auto]retrato-collage que respondiera individualmente a otra interrogante: ¿Cómo me identifico? En todas las sesiones se abrieron espacios de diálogo para compartir experiencias sobre el trabajo realizado. Cabe destacar los alcances de una dinámica de acción centrada en las relaciones (Gergen, 2007) reconociendo y valorando los espacios de diálogo para compartir sobre las miradas proyectadas en los modos de representación y las propias prácticas sociales. Como señala Rancière (2010) “comenzar a construir otras realidades, otras formas de sentido común, es decir, otras disposiciones espacio-temporales, otras comunidades de palabras y cosas, de formas y de significaciones” (p.104).



Figura 2. Retrato-Collage de un participante.

1. Tensiones entre Visibilidad e Invisibilidad

Al releer las narrativas orales transcritas asociadas a cada uno de los retro-collages, emerge “ese juego complejo de relaciones entre lo visible y lo invisible, lo visible y la palabra, o dicho y no lo dicho” (Rancière, 2010, p.98), contenidas en el deseo como modo de producción y construcción de algo (Guattari y Rolkin, 2005). Narrativas que emergen en torno a nuestras acciones y toma de decisiones, permitiéndonos volver a zonas grises, esas definiciones socio-históricas que nos subyugan y restringen nuestras narraciones de lo que significa “recrear y vivir ser hombre” (Cortés, 2004, p.45). Los retrato-collages se presentan como mediadores identitarios, de tal manera que ya no se puede separar la visión de cuestiones históricas más amplias sobre la construcción de la subjetividad (Crary, 2003), desde aquí, podemos comenzar a hablar de

“...armar una historia acerca de si mismo, recordar el pasado, entretrejer los acontecimientos o, mejor, los deseos... con sucesos ulteriores, tratar de entender a través de medios narrativos lo que ha sido su vida, los callejones sin salida con que tropieza una y otra vez y lo que podría aún llegar a ser” (Butler, 2009, p.75)

Lo visible conecta con narrativas relacionadas a prácticas sociales que configuran identidades entrelazadas a argumentos instituidos en el contexto penitenciario, proyectando un futuro alineado al rol de un hombre responsable, correcto, padre, esposo, trabajador. Deseos que, desde lo invisible, vuelven a un modelo social hegemónico que impone un modo particular de “configuración de la subjetividad, la corporalidad, la posición existencial del común de los hombres y de los hombres comunes, e inhibe y anula la jerarquización social de las otras masculinidades” (Bonino, 2003:7).

Lo visible también es la cara de las formas hegemónicas de identidad que se presentan como modelos estereotipados y expulsan cualquier otra experiencia que dé cuenta de alguna debilidad. Es así como lo invisible conecta con el pasado culposo y errado, pero también con la fragilidad que se oculta a los otros. Las masculinidades, más allá de una construcción sociocultural, son también reproducción y producto de la interacción social fundada a partir de determinadas estrategias, recursos y discursos de representación.

Los diferentes tipos de masculinidad no derivan de situaciones o estados homogéneos e inalterables, sino que proceden de la contradicción provocando tensiones entre deseos y prácticas (Cabello y García, 2011:83).

Los retrato-collages se articulan como imágenes que entrelazan el lenguaje y las experiencias, ese lugar de apariencias, pero también de indeterminaciones que re-configuran la producción y reproducción de subjetividades. Desde aquí es posible realizar un examen de las subjetividades masculinas más allá de las categorizaciones que buscan distinguir diferencias o similitudes reproducidas y organizadas jerárquicamente. El proceso de creación de los retrato-collages posibilita detonar narrativas orales y visuales en torno a los flujos, circulaciones y tránsitos que configuran la producción de subjetividades masculinas en el contexto penitenciario. Pero también, posibilita abrir cuestionamientos para [auto]interrogarnos y explorar esos espacios donde coexisten narraciones hegemónicas que suelen “ocultar las relaciones entre los cuerpos, los pequeños gestos, lo que ocurre en el fuera de campo, los vacíos, las posiciones silenciadas” (Hernández, 2013. p.85) entrecruzando cuestiones sociales, políticas y éticas en la re-configuración y representación de identidades, esas derivas propias de los procesos de subjetivización.



Figura 3. Retrato-Collage de un participante.

CONCLUSIONES

Las conclusiones de este estudio de caso emanan de las narrativas, los agenciamientos y las experiencias compartidas en el taller donde se llevó a cabo la creación de los retrato-collages. Experiencias de un taller realizado en un centro penitenciario que propició la apertura de espacios de diálogo para interrogarnos sobre los devenires de nuestra identidad y los procesos de subjetivización masculina. En el proceso de creación convergieron las historias vividas, el encuentro de los cuerpos, rostros y miradas, nuestros devenires y nuestras existencias. Desde aquí, los retrato-collages se pueden releer como un mapa que habla de nosotros. “El rostro es una superficie: rasgos, líneas, arrugas, rostros alargados, cuadrado, triangular, el rostro es un mapa (...)” (Deleuze y Guattari, 1995:176).

Lo importante de esta indagación es hacer notar que el retrato-collage es una construcción visual, material y simbólica que se desplaza y expande para poder [re]pensarnos desde lo que somos y así interrogar nuestra identidad masculina y las construcciones hegemónicas que operan sobre nuestra subjetividad. De lo anterior, la creación de retrato-collages expuso las tensiones entre visibilidad e invisibilidad adscrita al dominio configurador de la hegemonía. Los participantes del taller crearon una imagen que emerge desde la [auto]identificación y hace alusión a una subjetividad masculinidad que expone, proyecta y hace visible los estereotipos de una masculinidad ideal y de corte patriarcal que pronuncia la heteronormatividad y el indudable rol de un esposo padre de familia trabajador y proveedor. No obstante, esa misma imagen es la que hace invisible una masculinidad que, sin delegar de la imagen hegemónica, es necesaria para encubrir la fragilidad ceñida al contexto penitenciario. Es la cárcel un espacio cohabitado y posibilitador de procesos socializadores e identitarios (Auge, 1992:46) en el que prevalece una construcción identitaria alineada a los mecanismos de resguardo y los códigos de supervivencia desplegados y exteriorizados frente a otros internos exponiendo enfáticamente la fuerza física, la gravedad, la virilidad, el carácter tosco y la firmeza inquebrantable.

Los retratos-collages son una imagen de [auto]identificación siempre tensionada en aquello que se hace visible pero que también deviene en lo invisible. En su creación se recurrió a imágenes de un amplio abanico visual y representacional que expone y modula estereotipos, metáforas y simbolismos que se re-articulan en la emergencia de la necesidad de construir y reconstruir significados alineados a un discurso de identidad condicionado por los procesos de subjetivización en el contexto penitenciario. Por lo tanto, no deberíamos de dejar de interrogar las formas y modos en los que hoy se construye la hegemonía masculina, las contradicciones que la flanquean, el imaginario visual que las atraviesa y las proyecciones que se perpetúan.

La creación de los retrato-collages posibilitó la creación de una imagen 'otra', instalándose en el contexto penitenciario, no tan solo para volver a nuestros rostros, sino para releer críticamente las narrativas y discursos sobre lo que significa ser hombre, el lugar de la hegemonía, las pretensiones del contexto, las exigencias sociales y las proyecciones venideras fuera y dentro de la cárcel.

FUENTES REFERENCIALES

- Augé, M. (1992). *Los no lugares: espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.
- Bonino, L. (2003). Masculinidad hegemónica e identidad masculina. *Dossiers feministes*, 6, 7-36.
- Butler, J. (2009). *Dar cuenta de sí mismo. Violencia ética y responsabilidad*. Buenos Aires: Amorrout.
- Cabello, A. y García, A. (2011). Construyendo la masculinidad: fútbol, violencia e identidad. *RIPS*, 10(2), 73-95.
- Cortés, J. (2004) *Hombres de mármol*. Barcelona: Egales.
- Crary, J. (2003). Cuestionario sobre Cultura Visual. *Visuales* 1, 82-125.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1995). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- Denzin, N. y Lincoln, Y. (2005). *The Sage Handbook of Qualitative Research*. London: Sage.
- Domingo, M. y Hernández, F. (2015) Jóvenes que investigan en educación secundaria alternativas para aprender. *Revista de Curriculum y Formación del Profesorado*, 2(19), 133- 146.
- Eisner, W. y Barone, T. (2006). Arts-Based Educational Research. En: J. L. Green, G. Camilli y P. B. Elmore (Eds.), *Handbook of complementary methods in education research* (pp. 95-109). Mahwah: AERA.
- Gergen, K. (2007). *Construccionismo social aportes para el debate y la práctica*. Bogota: Ediciones Uniandes.
- Grupo L.A.C.E. (2013). *Los estudios de caso*. Barcelona: Depósito digital Universidad de Barcelona.
- Guattari, F. y Rolkin, S. (2005). *Micropolítica. Cartografías del deseo*. Madrid: Traficante de Sueños.
- Hernández, F. (2013). La cultura visual en los procesos de documentación sobre cómo los jóvenes aprenden dentro y fuera de la escuela secundaria. *VISUALIDADES, Goiânia*, 11(2), 73-91.
- Hernández, F. (2006). Campos, temas y metodologías para la investigación relacionada con las artes. En: Hernández, F., Muntané, M. y Pérez, H. (Coords.) *Bases para un debate sobre investigación artística* (p.9-50). Madrid: Secretaría General Técnica Subdirección General de Información y Publicaciones Ministerio de Educación y Ciencia.
- Ibáñez, T. (2001). *Muniones para disidentes: Realidad, verdad, política*. Barcelona: Gedisa.
- Lather, P. y St. Pierre, E. (2013). Post-qualitative research. *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 26(6), 629-633.
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Castellón: Ellego.
- Rodrigo-Montero, J. (2015). Kunstcoop: Experiencias de mediación artística en Alemania/Kunstcoop: experiences of art mediation in Germany. *Arte, individuo y sociedad*, 27(3), 373-392.
- Sisto, V. (2008) La investigación como aventura de producción dialógica: La relación con el otro y los criterios de validación en la metodología cualitativa contemporánea. *Psicoperspectivas*, VII, 114-136.

Tortosa Cuesta, Rubén.

Profesor Titular de Universidad, Universitat Politècnica de València, Departamento de Dibujo.

Sánchez López, Miguel.

Profesor Titular de Universidad, Universitat Politècnica de València, Departamento de Informática de Sistemas y Computadores.

Ávila González, Mireia.

Alumna doctorado, Universitat Politècnica de València.

Azevedo Monteiro, Bruno Miguel.

Universidade do Minho. Portugal.

4xiDraw Máquina de visualización de datos: la imagen creada desde la información como práctica artística

4xiDraw Data visualization machine: the image created from information as an artistic practice

TIPO DE TRABAJO: Póster.

PALABRAS CLAVE

Datos, visualización, máquina, digital, arte, dibujo.

KEY WORDS

Data, visualization, machine, digital, art, drawing.

RESUMEN

Planteamos la construcción de la imagen a partir de los *Datos* como materia prima, en la que intervienen la mezcla e hibridación de lenguajes. El paso de lo analógico a lo digital y vuelta a lo analógico, es decir, de un código, de un signo a otro, nos abre la posibilidad de múltiples lecturas de lo traducido, para dar sentido a la imagen desde dispositivos de memoria externa. Éste es un hecho caracterizado por las transposiciones, formatos, materiales, escalas, traslaciones y transcodificaciones. En definitiva, *nomadismo entre los procesos*.

La imagen generada mediante dispositivos digitales, ahora es tiempo simultáneo. No somos espectadores sino parte del proceso, en el que la realidad se transforma en representación. En este sentido, habríamos de añadir la hibridación temporal a las teorías contemporáneas de la hibridación.

Para la realización de la obra artística *The Bird: the journal of the image*, resultado de esta investigación, tomamos los *Datos* como punto de partida en lo que será el primer acto de creación. En un segundo acto, estos datos junto a la máquina (hardware y software) como elementos físico y virtual, harán posible visualizarlos en dibujo (imagen). La máquina 4xiDraw ha sido diseñada ex profeso para hacer posible la traducción de la información. En este caso la obtenemos de la señal que transmite un geo-localizador colocado a un cernícalo que pertenece a un programa de protección de especies en extinción, cuyos desplazamientos se traducen en un trazado de líneas sobre una hoja de papel de 70 x 100 cm, a modo de diario. La obra se denomina *The Bird: the journal of the image*.

Las piezas, para ensamblar 4xiDraw, han sido diseñadas en software CAD e impresas mediante impresora 3D en PLA. Para su construcción se han utilizado: dos motores paso a paso Nema 17, 2 varillas de acero de 1000x8 mm, 2 varillas roscadas de acero de

1000x10 mm, servo, correa dentada, 2 poleas GT2, RaspberryPi, electrónica, fuentes de alimentación, pantalla de 3,5", tinta pigmentada y papel.

ABSTRACT

We propose to construct the image taking Data as raw material, in which the blend and hybridization of languages take place. The transition from the analogic to digital and vice-versa, that is to say, from one code or sign to another, opens up a possibility of multiple meanings so the image translated makes sense from external memory supports. This is a fact characterized by the transpositions, formats, materials, scales, metaphors and transcodings. *Ultimately, nomadism between processes.*

The imaged generated through digital devices, is now simultaneous time. Now, we are not spectators but part of the process, where reality becomes representation. Accordingly, we would have to add the temporal hybridization to the contemporary hybridization theories.

To carry out the artwork *The Bird: The Journal of the Image*, which is the research results, we take Data as a starting point to give rise to the first act of creation. In a second act, this Data along with the machine (hardware and software) as virtual and material elements, will make possible to visualize them as a drawing (image). The machine, 4xiDraw has been designed ad hoc to bring the Data translation forth. In this case, we obtain the information from a signal transmitted by a geo-locator ring banded to a kestrel's leg, part of a protection of endangered species program, which journey is translated into a layout on a 70 x 100 cm sheet of paper as a sort of diary.

The pieces to assemble the 4xiDraw machine have been designed in CAD software and printed with a 3D printer with PLA material. To build this machine we have used two step motors Nema 17, two 1000 x 8 mm steel rods, two 1000 x 10 mm threaded rods, a servo, a toothed belt, two pulleys GT2, a Raspberry Pi, electronics, power supply sources, 3,5" screen, pigment ink and paper.

INTRODUCCIÓN

Consideramos que la información *Datos*, es la "materia prima". De este modo, ella y los flujos informacionales constituyen la expresión/recurso/materia dominante de la actual sociedad. Estos *Datos* los consideramos el *primer acto de creación*. Por otro lado, partiendo del concepto *Maker*¹, hemos desarrollado una máquina de dibujo denominado 4xiDraw (Figura 1), para convertir y visualizar la información recogida del trayecto diario de un cernícalo (*Falco tinnunculus*) protegido. El ordenador traducirá los datos en movimiento, para dibujar sobre una hoja de papel de 70x100 cm el recorrido del ave (Figura 2), en lo que será el *segundo acto de creación* que conformará el acontecimiento.

La aparición de un aparato de ver – o quizás deberíamos decir: de una máquina capaz de capturar y reproducir imágenes mecánicamente- constituye un auténtico acontecimiento, una modificación tan decisiva que con ella el ver -y toda la culturalidad que le concierne- se desplaza a un nuevo escenario, radicalmente redefinido. Ver, ciertamente ya no será lo mismo. Variará, además, el conjunto global de las reglas que ordenan los modos del representar, del producir imágenes (...) Para todo ello, la aparición del ojo técnico resulta fundamental. Él, la máquina de ver y producir técnicamente las imágenes que de ese ver resultan, traerá modificaciones que acabarán por `prefigurar un *orden de la visión* radicalmente diferenciado. Brea (2010)

La visualización de la información, opera transversalmente en una conexión entre el mundo *tangible* y el mundo *intangible*. La *visualización de la información* se caracteriza como un proceso de convertir datos en imágenes.

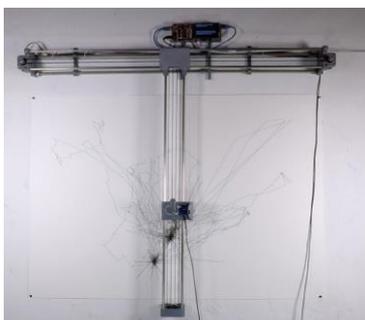


Figura 1. Máquina de dibujo 4xiDraw



Figura 2. Dibujo papel. detalle

¹ https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_maker (última consulta 25 de marzo de 2019)

METODOLOGÍA

A través de la asociación Xaloc y de su director Carles Gago, se nos ha proporcionado la información de varios años que abarca diferentes ejemplares de cernícalo, dentro de la misma reserva, al que se le está realizando seguimiento para su estudio de hábitos, hábitat y control de protección. Los datos consisten en ubicaciones de latitud y longitud con una firma de tiempo y el identificador del ave, que nos permite conocer la ubicación de un ejemplar concreto en un momento concreto. Una vez se han ordenado estos datos, se ha grabado en la memoria del ordenador. Por otra parte, para la realización de la máquina de dibujar denominada 4xiDraw, se han diseñado, mediante software Onshape, todas las piezas necesarias para ser impresas mediante impresora 3D modelo Prusa MK3, con PLA gris. Estas piezas se han testado y rediseñado en base a las pruebas realizadas. Finalmente se ha montado el dispositivo y se ha conectado todos los componentes.

DESARROLLO

Para confeccionar los recorridos que muestra "The Bird", se han seleccionado ejemplares y días concretos que han dado lugar a cada uno de los recorridos individuales que se van trazando. Cada trazo, que consta de múltiples segmentos rectos que unen las diferentes ubicaciones secuenciales registradas de ese ejemplar en ese día concreto. Al efecto de representar el comportamiento de un modo más preciso, pero también sin perder dinamismo, las pausas que puede realizar el ave en su recorrido diario también se reflejan, a una escala de tiempo acelerada, en el sistema de trazado. (Figura 2)

La información se ha elaborado guardándola en una base de datos open-source SQLite3 que luego se ha tratado mediante diferentes consultas SQL y pequeños shell scripts para obtener una representación del recorrido basada en el formato de los archivos G-code empleados por la tarjeta Arduino que emplea el programa open-source GRBL. El trabajo de la Raspberry Pi, que ejecuta una distribución "Jesse" de Linux, lo realizan varios programas ad-hoc escritos en Java y Python. (Figura 3)

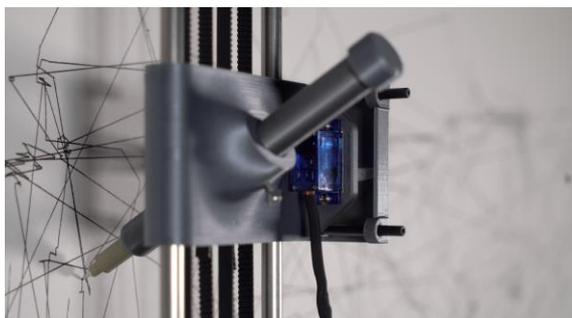


Figura 2 Eje Y donde se aloja el sistema de dibujo

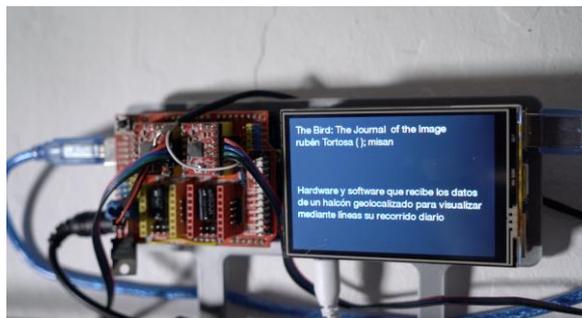


Figura 3 RaspberryPi, Pantalla, Arduino y electrónica

La información, se ha dispuesto de manera que puede ser utilizada tanto online como offline, dependiendo del lugar de la instalación de la obra.

Mediante software Onshape, se han diseñado las piezas del dispositivo. Estas piezas se han impreso en PLA gris con impresora 3D Prusa MK3 y MK2 (figura 4, 5). Una vez impresas las piezas, se ha ensamblado y añadido el resto de componentes formado por:

- Raspberry Pi y fuente de alimentación
- Arduino UNO y fuente de alimentación
- Pantalla táctil 3,5 Pulgadas HD 1920x1080
- Memoria micro SD 16 GB
- Electrónica y drivers
- Cable USB

- 2 motores Nema 17
- 4 varillas de acero calibrado de 1000 mm M8
- 2 varillas de acero roscado de 1000mm M10
- 1 microservo SG 90
- 4 metros de correa dentada GT2
- 8 tuercas M10
- 2 poleas dentadas y 7 poleas lisas
- 18 tornillos m 8
- 4 m de cable
- Rotulador tinta de archivo Sakura

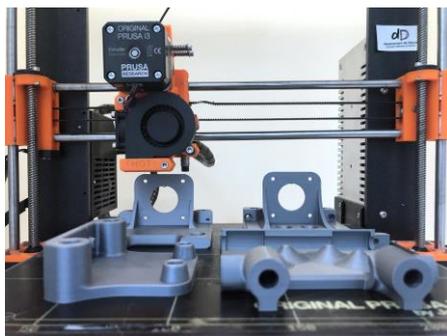


Figura 4 Impresión piezas ensamblaje. Impresora 3D



Figura 5 Detalle piezas impresas 3D PLA

CONCLUSIONES

La obra *The Bird: the journal of the image*, propone la creación de la obra artística mediante la visualización de datos. Para ello se ha recurrido a utilización de software libre y diseñado y construido una máquina de dibujo ad hoc denominada 4xiDraw. Se ha utilizado impresora 3D, en un sistema de trabajo *Maker*. Hemos recurrido a nuevo proceso de diseño y montaje del dispositivo sin tener que depender de la industria, lo que ha facilitado las pruebas y mejoras a un coste de producción muy bajo. Las piezas 3D se pueden descargar de manera gratuita y pueden ser utilizadas por otros artistas para la construcción de esta máquina. Todo ello constata un método de trabajo, en el que se comparte el conocimiento. En el que la obra se realiza a partir de visualizar datos, ya no necesitamos una imagen concreta. Una máquina, relativamente económica, construida por uno mismo visualiza estos datos en forma de dibujo.

FUENTES REFERENCIALES

Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid, España: Akal.

[N]

IMAGEN [N] VISIBLE

IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales

ANIAV 2019

■ FICHA TÉCNICA Y AGRADECIMIENTOS

Ficha técnica del congreso

Dirección

Elías M. Pérez García: Presidente comité organizador

Emilio Martínez: Presidente comité científico

Fabiane Cristina Silva Dos Santos: Secretaría y Comunicación

Comité organizador

Tanya Angulo. Universitat València

Neus Lozano Sanfèlix. Universitat Jaume I (Castellón)

Emilio José Martínez Arroyo. Universitat Politècnica de València

José Juan Martínez. Universitat Politècnica de València

Teresa Marín García. Universidad Miguel Hernández

Holga Méndez. Universidad de Zaragoza

FaBIAne Cristina Silva Dos Santos. ANIAV

Francisco de la Torre, Universitat Politècnica de València

Comité científico

José Ramón Alcalá Mellado – Universidad de Castilla La Mancha

Tanya Angulo – Universitat de València

Ana Arnaiz – Universidad del País Vasco UPV/EHU

Francisco de la torre Oliver – Universitat Politècnica de València

Liliana Fracasso – Universidad Antonio Nariño, Bogotá, Colombia

María Susana García Rams – Universitat Politècnica de València

Francisco Giner Martínez – Universitat Politècnica de València

Trinidad Gracia Bensa – Universitat Politècnica de València

Jose Manuel Guillen Ramón – Universitat Politècnica de València

Jesús Hernández Sánchez – Universidad de Vigo

Josefa López Poquet – Universitat Politècnica de València

José Juan Martínez Ballester – Universitat Politècnica de València

Neus Lozano-Sanfèlix – Universitat Jaume I

Moisés Mañas – Universitat Politècnica de València

José Maldonado Gómez – Universidad Miguel Hernández de Elche

Teresa Marín García – Universidad Miguel Hernández de Elche

Juan Carlos Meana – Universidad de Vigo

Blanca Montalvo Gallego – Universidad de Málaga

Elías Miguel Pérez García – Universitat Politècnica de València

Gilbertto Prado – Universidade São Paulo / Universidade Anhembi Morumbi

FaBIANE Cristina Silva dos SANTOS – ANIAV

Rocío Villalonga Campos – Universidad Miguel Hernández

Holga Méndez – Universidad de Zaragoza

Revisores

José Ramón Alcalá Mellado – Universidad de Castilla La Mancha

Elisa Lozano Chiarlones – Universidad Miguel Hernández de Elche

Celeste Almeida Wagner – Universidade Federal da Bahia – Brasil

Neus Lozano-Sanfèlix – Universitat Jaume I

Pau Alsina -Universitat Oberta de Catalunya.

Moises Mañas – Universitat Politècnica de València

Lilian Amaral – Universidade Federal de Goiás, Brasil

José Maldonado Gómez – Universidad Miguel Hernández de Elche

Tanya Angulo – Universitat de València

Teresa Marín García – Universidad Miguel Hernández de Elche

Ana Arnaiz – Universidad del País Vasco UPV/EHU

Eduardo Jesús Marín Sánchez – Universidad Miguel Hernández de Elche

Sara Álvarez Sarrat – Universitat Politècnica de València

Emilio José Martínez Arroyo – Universitat Politècnica de València

Vicente Barón Linares – Universitat Politècnica de València

José Juan Martínez Ballester – – Universitat Politècnica de València

Roser Beneito-Montagut – School of Social Sciences. Cardiff University

M^a José Martínez de Pisón Ramón – Universitat Politècnica de València

Clara Boj Tovar – Universitat Politècnica de València

Holga Méndez Fernández – Universidad de Zaragoza

Cristiano Franco Burmester

Juan Carlos Meana – Universidad de Vigo

Fernando Canet Centelles – Universitat Politècnica de València

Miguel Molina Alarcón – Universitat Politècnica de València

Ricardo Cotanda Ramón – Universidad Castilla la Mancha

Blanca Montalvo Gallego – Universidad de Málaga

Diego Díaz – Universitat Jaume I

Pedro Ortuño Mengual – Universidad de Murcia

Francisco de la Torre Oliver – Universitat Politècnica de València

María Dolores Pascual Buyé -Universitat Politècnica de València

Daniel Duarte Loza – Universidad Nacional de La Plata (FBA – UNLP)

Elías Miguel Pérez García – Universitat Politècnica de València

José María Durán – Hochschule für Musik “Hanns Eisler“ Berlin, Alemania
Gilberto Prado – Universidade Sao Paulo / Universidade Anhembi Morumbi
Duarte Miguel Encarnação – Universidade da Madeira
Ignacio Barcia Rodriguez – Universidade de Vigo
Aurora Fernández Polanco – Universidad Complutense de Madrid
FaBIAne Cristina Silva dos SANTOS – ANIAV
Liliana Fracasso – Universidad Antonio Nariño, Bogotá, Colombia
Ruben Tortosa Cuesta – Universitat Politècnica de València
María Susana García Rams – Universitat Politècnica de València
Miguel Vidal Ortega – Universitat Politècnica de València
Carlos Garcia Miragall – Universitat Politècnica de València
Gerard Vilar Roca – Universitat Autònoma de Barcelona
Francisco Giner Martínez – Universitat Politècnica de València
Rocío Villalonga Campos – Universidad Miguel Hernández
Trinidad Gracia Bensa – Universitat Politècnica de València
Maria Zarraga – Universitat Politècnica de València
Carmen Marcos - Universitat Politècnica de València
Mercedes Sánchez - Universitat Politècnica de València
Maribel Domenech - Universitat Politècnica de València
Amparo Carbonell - Universitat Politècnica de València
Sylvia Molina - Universidad de Castilla-La Mancha
José Manuel Guillen Ramón – Universitat Politècnica de València
Max Hernández Calvo – Pontificia Universidad Católica del Perú
Jesús Hernández Sánchez – Universidad de Vigo
Josefa López Poquet – Universitat Politècnica de València
Alfia Leiva del valle – Universitat Politècnica de València

Organiza

ANIAV. Asociación Nacional de Investigadores en Artes Visuales.

Ayuda organización del congreso

Alejandro Granero

Colabora

Universitat Politècnica de València, Facultat de Belles Arts de Sant Carles, Departamentos de Escultura, Pintura, Dibujo, y CRBC de la Universitat Politècnica de València. Laboratorio de Creaciones Intermedia y Laboratorio de Luz.

Agradecimientos

Centro de Formación de Posgrado de la Universitat Politècnica de València

Editorial Universitat Politècnica de València.

A los miembros del comité científico y comité organizador

A los revisores

A los moderadores de mesa

A los socios de ANIAV

A los becarios de investigación que participan en la coordinación y logística del congreso.

Al personal de servicios de la Facultat de Belles Arts

A todos los participantes por su interés, trabajo y comprensión.



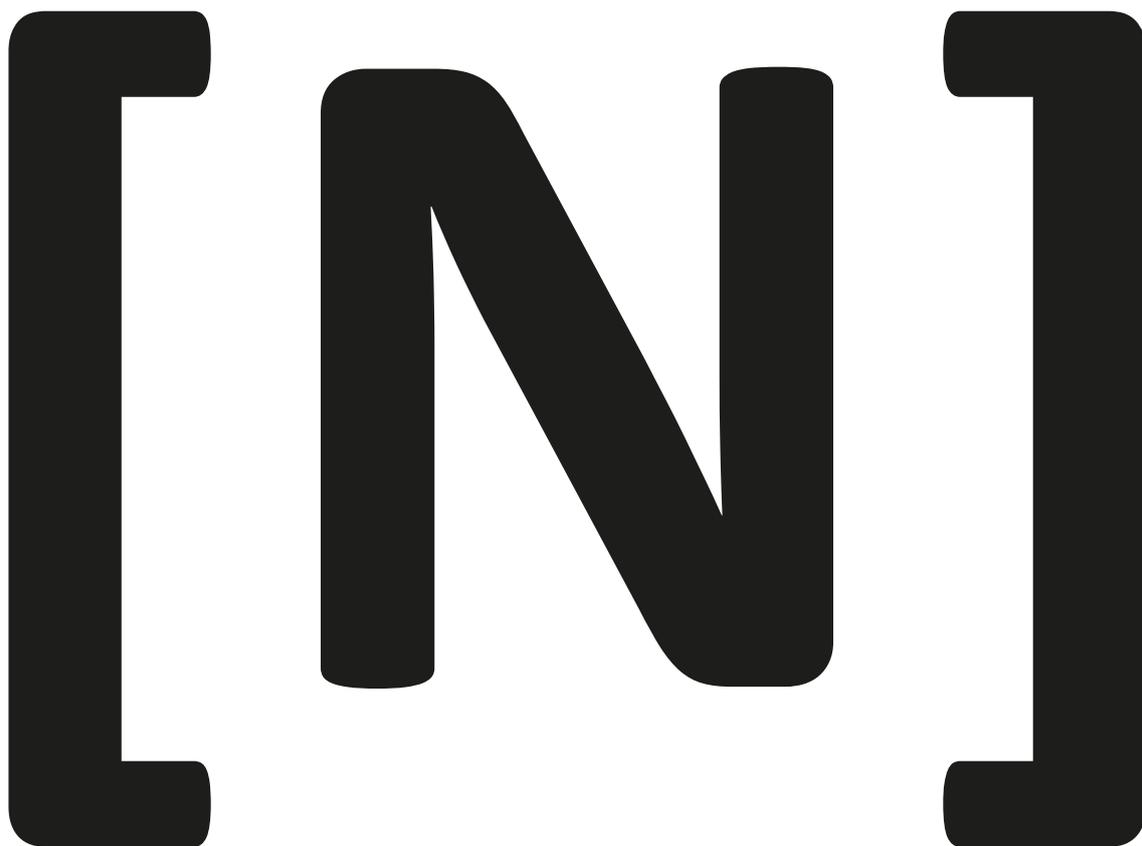


IMAGEN [N] VISIBLE

IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales

ANIAV 2019